http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

numero 3 • MARZO 1996 • L. 6

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

PC•AMIGA•MAC•CD-ROM•CD-I•3DO•ALTRI FORMATI

ESCLUSIVO! QUAKE: I PRIMI LIVELLI



TIME COMMANDO & TIME GATE

A spasso per il tempo in 3D con Adeline e Infogrames

DUKE NUKEM 3D

L'Apogee migliora Doom

L'AVVENTURA È L'AVVENTURA

Luci e ombre del genere adventure

WING COMMANDER IV

Bastano 12 milioni di dollari per creare un "film interattivo" da Oscar?

S.O.S.

Command & Conquer
Shannara
Beneath a Steel Sky

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

CDROM 89.900 — CDROM 119.900 — CDROM 89.900 — CDROM 119.900 — CDROM 49.900 — AMIGA 79.900

CDROM 79.900 — CDROM 119.900 — CDROM 79.900 — CDROM 69.900 — CDROM 89.900 — CDROM 79.900

CDROM 119.900 — CDROM 89.900 — CDROM 139.900 — CDROM 89.900 — CDROM 89.900 — CDROM 109.900

CDROM 99.900 — CDROM 79.900 — CDROM 99.900 — CDROM 109.900 — CDROM 129.900 — CDROM 119.900

CDROM 109.900 — CDROM 79.900 — CDROM 89.900 — CDROM PC 89.900 69.900 — CDROM 99.900 — CDROM 109.900

CDrom

20 WARGAMES CLASSIC	89
3D LEMMINGS	99
3D ULTRA PINBALL	69
ACTUA SOCCER	79
ADVANCED CIVILIZATION	109
ALADDIN (WALT DISNEY)	139
ALIEN ODISSEY	99
ALIENS	89
ALLIED GENERAL	89
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99
ANVIL OF DAWM	99
ARE YOU AFRAID OF DARK?	109
ASCENDANCY (ITALIANO)	129
AVIATION ADVENTURE	99
BATTLE ISLE 3 - S.OF THE EMPEROR -	99
BATTLES IN TIME	79
BIG RED RACING	99
BREAKTHRU (BUDGET)	39
BRUTAL - PAWS OF FURY (BUDGET)	39
BURN CYCLE	69
CADILLACS & DINOSAURS	79
CAESAR 1 (BUDGET EDITION)	39
CAESAR 2	99
CAPITALISME	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALY LEAGUE	89
CIVIL WAR	89
CLASSIC COLLECTION: SID MEIER	109
COMIX ZONE	119
COMMAND & CONQUER	99
COMMODORE 64 ACTION	49
CONQUEROR A.D. 1086	89
CRAZY CARS 3 + 5 GAMES	39
CRUSADER NO REMORSE	109
D 1000	59
D-DAY AMERICA INVADES	139
DARKER	89
DELUXE STRIP POKER 2 + 5 GAMES	39
DESCENT - DATA DISK EXPANSION	49
DESTRUCTION DERBY	99
DOOM II (VERS. CLASSIC)	49
DOOM II MANIA	49
DUKE NUKEM 2 (BUDGET EDITION)	39
DUNGEON MASTER 2	99
EARTH WORM JIM (WINDOWS 95)	79
ECSTATICA	129
ENDORFUN	59
EVOCATION II - IL SOGNO -	59
EVOCATION OLTRE IL SOGNO	119
EXTRACTORS	59
F1 GRAN PRIX 2	109
F1 GRAN PRIX MANAGER	99
FADE TO BLACK	119
FATAL RACING	99
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 96	99
FIGHTER DUEL	89
FLIGHT SIMULATOR 5.1 + SC. ITALIA	179
FOOTBALL MANAGER 3	49
FRANKENSTEIN - VERSIONE INTERPLAY	119
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 96	79
FULL THROTTLE	129
FURY 3 (WINDOWS 95)	109
GABRIEL KNIGHT 2	129
GONE FISHING	109
GREAT NAVAL BATTLES 4	89
HARD EVIDENCE MARILYN MONROE	119
HARPOON 2 DELUXE	99
HELL (ITALIANO)	129
HELL - DATA DISK	49
HEXEN	99
HI-OCTANE	119
HIT FOR SIX - VOLUME 4 -	39
HOOVES OF THUNDER	89
I HAVE NO MOUNTH	99
IL RE LEONE (WALT DISNEY)	139
INDY CAR RACING 2	99
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	49
ISHAR TRILOGY	59
JACK THE RIPPER	59
JOHN MADDEN 96	109
JOHNNY BAZOOKATONE	89
KING'S QUEST V + SPACE QUEST IV	49
KING'S QUEST VII (ITALIANO)	99
KNIGHT OF XENTAR	89
LINKS 386 PRO - COGHILL COUNTY CLUB	69
LOCUS	89
MACHIAVELLI THE PRINCE (BUDGET)	39
MAGIC CARPET 2: THE NETHER WORLDS	119
MAGIC THE GATHERING	129
MARCO POLO	79
MASTER LEVEL OF DOOM	79
MASTER PIECE COLLECTION	79
MECHWARRIOR 2 EXPANSION DISK	69
MECHWARRIOR 2 THE CLANS (WIN 95)	109
MEGAPACK 1	89
MEGAPACK 2	89
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99
MILLENNIA -ALTERED DESTINIES-	79

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB !



Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anch
per PC-Amiga-CD32-Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATI

24 ore su 24 — telefona su

I APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' NATA QUEEN ONLINE

IL NUOVO SERVIZIO VENDITE PER INTERNET

SCOPRICI AL SITO HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

E RISPARMIERAI IL 10% SU OGNI ACQUISTO !

THE TOP GAMES

CDrom

MISSION CRITICAL	99.900
MORTAL COIL	79.900
MORTAL KOMBAT 3	89.900
NAVY STRIKE - TASK FORCE COMMAND	99.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	99.900
NEED FOR SPEED	99.900
NHL HOCKEY 96	119.900
NORTH AND SOUTH (BUDGET EDITION)	39.900
PANIC IN THE PARK	89.900
PANZER GENERAL	89.900
PERFECT GENERAL 2	89.900
PERFECT GOLF	99.900
PGA TOUR GOLF 96	119.900
PHANTASMAGORIA (INGLESE)	119.900
PINBALL WARRIORS	89.900
PINBALL WORLD	89.900
PLAYER MANAGER 2 EXTRA CHASE	69.900
POLICE QUEST V - SWAT	119.900
POOL CHAMPION	79.900
POWER DOILS	89.900
POWER HOUSE (ITALIANO)	99.900
POWER ZONE	109.900
PREMIER MANAGER 3 DELUXE	49.900
PRIMAL RAGE	99.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PRO PINBALL - THE WEB	89.900
QUARANTINE 2 - ROAD WARRIOR	79.900
QWIRKS	39.900
RAPID ASSAULT	89.900
RAYMAN	89.900
REBEL ASSAULT II	89.900
RED GHOST	119.900
RIDDLE OF MASTER LU	109.900
RING CYCLO	89.900
RISE OF THE TRIAD EXTREME LEVELS	69.900
ROMANCE OF THE KINGDOMS 4	109.900
RUGBY WORLD CUP 95	109.900
SAILING	129.900
SCREAMER	89.900
SCUDETTO CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
SEA LEGENDS	99.900
SENSIBLE GOLF	79.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	89.900
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	79.900
SHANNARA	99.900
SHIVERS	109.900
SILENT STEEL (WINDOWS)	129.900
SIM ISLE (ITALIANO)	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SOCCER STAR 1996	79.900
SPACE QUEST VI - ROGER WILCO -	99.900
STARBALL (BUDGET)	49.900
STEEL PANTHERS	89.900
STONEKEEP	109.900
SU-27 FLANKER	89.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
T-MEK	79.900
T.F.X. 2 - EF2000	119.900
TEK WAR	99.900
TEMPEST 2000	89.900
TERMINATOR FUTURE SHOCK	109.900
THE 11TH HOUR	89.900
THE DIG	119.900
THE MACHINES	59.900
THIS MEANS WAR	79.900
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	99.900
THUNDERSCAPE	89.900
TIE FIGHTER ENHANCED	109.900
TILT	89.900
TOP GUN	99.900
TORINS PASSAGE (INGLESE)	89.900
TOTAL DISTORSION	149.900
TOUCHE - ADV. OF THE 5TH MUSKTEER -	99.900
TOWER CONTROLLER	119.900
TROPHY BASS FISHING	89.900
ULTIMATE DOOM	69.900
ULTIMATE FANTASY	69.900
ULTIMATE GAME COLLECTION 2	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER (ITALIANO)	89.900
UNDER A KILLING MOON (ITALIANO)	169.900
UNNECESSARY ROUGHNESS 96	119.900
US NAVY FIGHTER GOLD EDITION	119.900
V FOR VICTORY 4 PACK	89.900
VIRTUAL POOL	69.900
WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS- ING	99.900
WARHAMMER - SHADOW OF THE...(INGL)	99.900
WARRIORS	89.900
WELCOME TO FUTURE	109.900
WING COMMANDER IV	129.900
WIPE OUT	99.900
WITCHAVEN	89.900
WORMS	99.900
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	79.900
ZOMBIE DINOS	89.900
ZOOP	59.900



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INTERNET E-MAIL QUEEN@FILEITA.IT

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

no subire variazioni senza preavviso

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

numero 13 • Marzo '96

Pubblicazione periodica mensile
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14 del 14/1/95

EDITORE
Studio Vit srl **studio_vit@linux.Infosquare.it**
Via Aosta 2, 20155 Milano
tel: 02/33100413 fax: 02/33104726

REDAZIONE
(zeta@linux.infosquare.it)
http://www.infosquare.it/~zeta/
Via Aosta 2, 20155 Milano - **Tel. 02/33100154**
I redattori rispondono tutti i giorni dal lunedì al venerdì dalle ore 15 alle 16.
Per i trucchi e consigli della rubrica S.O.S. telefonare il venerdì dalle ore 17 alle 19.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
LT. Avantgarde - v.le Sarca 47 20125 Milano
t@planet.it
tel: 02/66103223 fax: 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE
Riccardo Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE
Andrea Minini Saldini **(cedric@io.com)**

REDAZIONE
Paolo Verri **(gremo@bbs.infosquare.it)**,
Paolo Paglianti
(paglianti@linux.infosquare.it)

COLLABORATORI
Marco Andreoli, Alessandro Diano **(adiano@iti.datanord.it)**, Giorgio Baratto **(random@bbs.infosquare.it)**, Marco Rana **(mrana@inrete.it)**, Simone Bechini **(speedy@linux.infosquare.it)**, Carlo Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**, Vincenzo Beretta **(reckall@io.com)**, Claudio Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Roberto Camisana **(camisana@bbs.infosquare.it)**, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Tiziano Toniutti **(apecar@linux.infosquare.it)**, Emanuele Sabetta **(mc6300@mclink.it)**, Yuri Abletti, Alessandro Stanchi, Riccardo Zanettini **(riczan@linux.infosquare.it)**, Alex Pasetto **(dupont@linux.infosquare.it)**, Fabio Paglianti, Vanni Bombonato

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Roberta Asmeri, Gian Vittorio Cutri, Sara Fort, Marumba Orrù

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (Milano)

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171 - Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P. / Angelo Patuzzi
via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo - MI
tel 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L.12000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati all'editore.

ABBONAMENTO
Prezzo abbonamento annuale Lire 55.000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n° 17200205 intestato a
STUDIO VIT via Aosta 2 - 20155 MILANO

Le onde sonore che hanno espanso la mente dei redattori e grafici sono state prodotte da
Nick Cave - Murder Ballads (Mute)
La Crus - Remix (Mescal)
Lou Reed - Set the twilight reling (Wea)
Stan Ridgway - Black Diamond (Birdcage)
Howie B - Music for babies (Polydor)

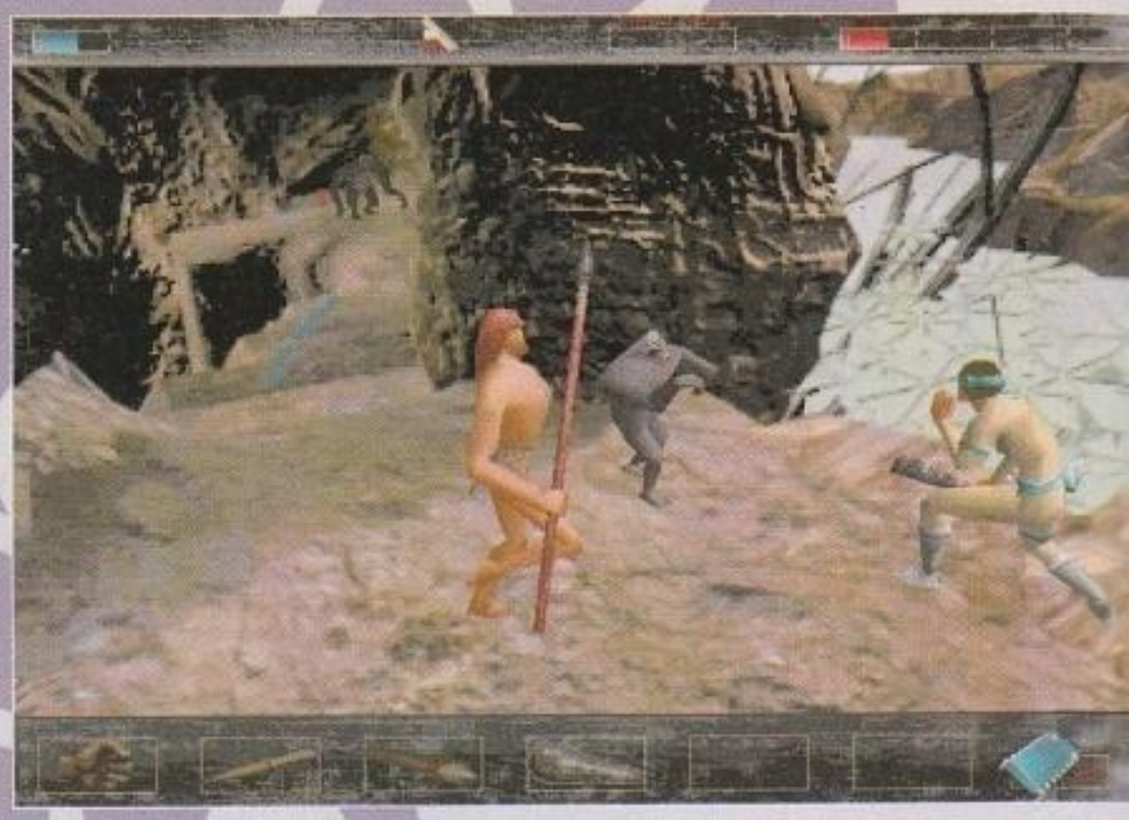
©1996 Studio Vit

«Domineremo il mondo»
Frase scarabocchiata a pennarello su una cartina del mondo nel Quartier Generale europeo della Electronic Arts

PERSO NEL TEMPO

24

La Adeline torna alla carica con due succulenti titoli: *Time Commando* promette di spodestare *Bioforge* dal trono delle avventure in stile *Alone in the Dark*, mentre *Little Big Adventure 2* sta già turbando i sonni di tutti gli avventurieri degni di questo nome. Scoprite tutte le novità nella nostra anteprima!





L'AVVENTURA È L'AVVENTURA

40

ZETA analizza con la lente d'ingrandimento la storia, l'evoluzione e le tendenze per il futuro del genere più amato dai videogiocatori: le avventure! Se siete impazziti per *Zork*, *Maniac Mansion* e *The Pawn*, correte a pagina 40!

OCCHIO AI COLORI

ZETA News
ZETA Speciale
ZETA Prima Visione
ZETA Test
ZETA Multimedia
ZETA SOS
ZETA Rubriche
ZETA Posta



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEST
049

Questo mese troverete recensioni per tutti i gusti, tra cui *This Means War!*, *Top Gun*, il nuovo simulatore "giocoso" della Spectrum Holobyte, e *Time Gate*, l'avventura della Infogrames che prende il posto della serie *Alone in the Dark*.

WING COMMANDER IV
050

Il nuovo film interattivo della Origin promette di essere sempre più spettacolare: correte a leggere la recensione dell'esimio Vincenzo Beretta.



SYSTEM SHOCK
092

Finalmente arriva su Macintosh uno dei migliori GdR mai usciti per PC, ovvero *System Shock* della Origin. Da oggi, anche i possessori di Mac di altissimo livello potranno sfidare Shodan.



DUKE NUKEM 3D
056

Avete giocato a *Doom*, *Doom II* e *Hexen* fino a conoscere ogni singolo livello meglio di casa vostra? Beh, la Apogee è riuscita dove molti hanno fallito, ovvero a creare un clone degno dell'originale!

GUITAR HITS
100

La Ubi Soft pubblica un prodotto multimediale con la "P" maiuscola, dove l'interattività non sta solo nel consultare delle pagine di testo e delle immagini, ma dove potrete imparare a suonare la chitarra!

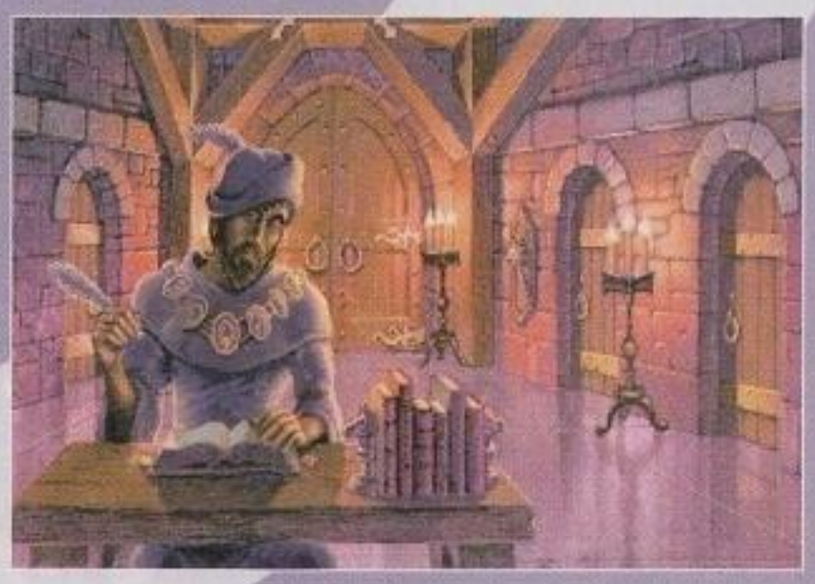
ALTRI MONDI
142

Da questo mese troverete su ZETA una pagina dedicata al mondo delle console, sempre più in espansione dopo l'arrivo della PlayStation e del Saturn e, soprattutto, la presentazione della nuova console Nintendo, l'Ultra 64.









S.O.S.
103

L'angolo degli S.O.S., sempre più esteso, ospita questo mese la guida a *Command & Conquer*, la soluzione di *Shannara* e quella "Classic" di *Beneath a Steel Sky*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BERMUDA SYNDROME

Nel

1942

l'utima cosa

che il pilota USAF

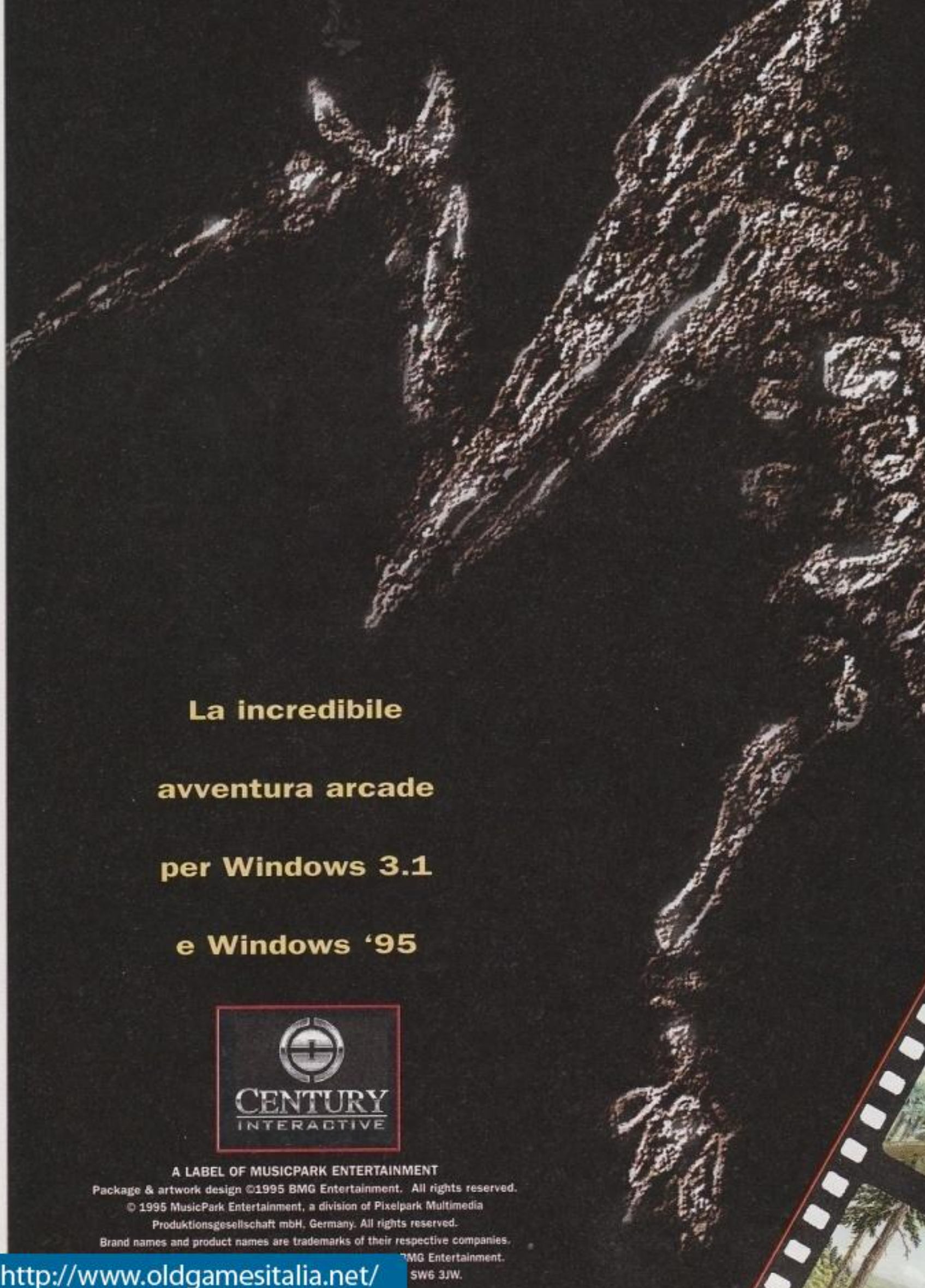
Jack Thompson

pensava di

dover combattere

erano i

dinosauri...





La incredibile

avventura arcade

per Windows 3.1

e Windows '95

CENTURY INTERACTIVE

A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT

Package & artwork design ©1995 BMG Entertainment. All rights reserved.
© 1995 MusicPark Entertainment, a division of Pixelpark Multimedia Produktionsgesellschaft mbH, Germany. All rights reserved.
Brand names and product names are trademarks of their respective companies.
MG Entertainment.
SW6 3JW.

DISTRIBUITO DA

BMG INTERACTIVE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mail

Ogni tanto il Conte Minini Saldini si fa vivo (durante i pasti) per farmi i complimenti. "Bella posta", dice mellifluo, "bella recensione", "bello l'articolo che hai fatto per …" (una delle testate per cui scrivo all'infuori di quelle dello Studio Vit). Finge, il marrano, di non sapere che l'unico vero stimolo di un buon redattore è il solo e unico compenso monetario. Ciò nonostante, leggo su un bollettino mensile di una nota radio romana - redatto gratuitamente da collaboratori volenterosi - un meraviglioso articolo di una tale Francesca, la cui esemplare conclusione, a proposito di Internet, è più o meno questa: ci avete fatto trovare un mondo di merda, lasciateci almeno la rete. Internet ormai è in mano alle multinazionali, e in questo senso non esiste più. La rete fatta dei siti non ufficiali, dei newsgroups o dell'IRC è decisamente un'altra cosa e per fortuna gode di buona salute, come la radio di cui sopra e come i redattori di ZETA, due realtà che in comune hanno, oltre alla passione per la musica, le depressioni caspiche dentro al portafogli. Chi ha problemi seri è invece la stampa strapagata, quella dei giornalisti-fighetta dei grandi newsmagazine che da qualche tempo mettono l'e-mail sotto la firma o quella brava a parlare di cose che non conosce. C'è comunque l'eccezione, stavolta rappresentata da Edoardo Sanguineti, poeta, che ha scritto una cosa molto bella: ci sono videogiochi e videogiochi. Tralasciando i primi, i più banali e tipici, rimangono i secondi, di profondità diversa e in grado, secondo lui, di educare alla solitudine (un'arte, diciamocelo, molto elevata). Che uno sia d'accordo o meno, questo prezioso pensiero (se non altro perché fuori dal coro glabro, pulito e tremebondo) è venuto fuori in risposta al solito Servizio Cretino sui videogiochi, stavolta originato (pare, dicitur, si mormora) da un allarme lanciato direttamente dal Giappone. In soldoni, i bambini vengono su più ciccioni e più orbi e la colpa è dei videogiochi. E allora metteteceli gli sticker sulle confezioni, "Nuoce gravemente alla salute" (almeno se ne vendono di più), o "Avvertenza: interrompere saltuariamente le partite e guardare magari un po' di televisione" o "Attenzione: contenuto pubblicitario inferiore alla invereconda norma". Parlavo l'altro giorno (per una coincidenza fortuita) con Giovanni Lindo Ferretti dei C.S.I., lui stava dicendo che quello della Bosnia non è un problema dei bosniaci, è un problema nostro. Non ha importanza non poter sentire l'alito delle bombe o gli sbadigli del cecchino, il problema è nostro, come quello delle tasse o dell'inflazione o di tutti i soldi che volete. La gente si sgozza: è diverso dallo spararsi addosso, prendere una lama, stringere un collo e affondare il colpo. In un inspiegabile lampo di genio ho risposto che in un paese dove la gente non riesce a sentire il proprio vero dolore, che è grande, enorme, è difficile che senta quello della persona vicino. Lui ha annuito, e tanto m'è bastato. Insomma, il Ferretti è uno che ha camminato parecchio, trotto galoppo e passo. Per chi vuole prendere parte alla mia soddisfazione, lasciate un e-mail di abbracci e baci. Per chi se ne frega beato, tra qualche giorno è primavera e già esplodono le primule: lasciateci un'e-mail e vediamo di organizzare un pic nic, però il companatico lo portate voi.

Tiziano

Involate le vostre lettere al Reverendo Tiziano Toniutti, Z-Mail, via Aosta 2 20155 Milano. Oppure, e sarebbe MEGLIO, E-mailate un E-mail a APECAR@LINUX.INFOSQUARE.IT. Oppure ancora, e sarebbe la panacea di tutti i mali, regalatemi un viaggio per Alfero (profonda Emilia Romagna) con lasagne e tortellini pagati per un mese minimo.

DEJA V.1.2, COME DIRE, LA LETTERA DEL MESE IS BACK!

Caro Tiziano,

mi presento dicendo che gioco nel senso più ampio del termine, quindi non solo "videogioco", da ormai 18 lunghi anni: ho cominciato con i giochi di simulazione e ho continuato con i videogiochi. Continuo a presentarmi dicendo che il mio lavoro è l'informatica da 9 altrettanto lunghi anni (e questo non significa affatto che io ci capisca qualcosa di più di tutti sull'argomento "computer & affini"). Ora ti scrivo perché non ce la faccio più: non ce la faccio a sentire tutti 'sti discorsi da bar sul meglio computer o sistema operativo del mio e del vostro universo. Lo dico dopo avere letto le mail di Carlo Daffara e di Max Murdock sul numero di febbraio. Non ce la faccio dopo aver curiosato su tutti i newsgroup del mondo, e dico proprio tutti, nei quali inevitabilmente si trova una coda di messaggi del tipo "Il mac è morto (evviva Windows 95)" e "Tutti quelli che usano Windoze sono dei coglioni (o giù di lì)". E a partire da questo si estraggono favolosi sproloqui di onnipotenza su quella mac-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

china e questo sistema operativo, su lui che ce lo ha più duro e l'altro che non sa cosa riesce a fare ma volendo... E tutte le volte io sto qui a chiedermi a cosa serva tutto questo (domanda a) e se poi questo universo di videogiocatori o normali utenti non si stia trasformando in una congrega becera di persone che possiedono computer con la stessa intenzione che seguono quando parlano di calcio. Io in tutti questi anni ho solo capito che la storia ha sempre ragione.

La storia dice che: 1) La macchina o il SO più sofisticato non è (quasi) mai quella di maggior successo. Esempio: la prima macchina con un SO a bordo con il sistema di mouse e finestre era della Xerox nel 1977 seguita nel 1980 dalla prima creatura di Apple che si chiamava Lisa. Macchine favolose in tutti i sensi per l'epoca, ma conosciute solo nei libri di storia informatica.

2) Nessuno in questo ambiente ammette le ragioni di un altro che ha fatto una scelta, hardware o software, diversa dalla sua. Cioè atteggiamenti del tipo "io ho il sapere della migliore combinazione hardware e software e tutto il resto è merda" sono lo standard dei dialoghi mediati da rete o no.

3) Di conseguenza, nessuno vuole ammettere che stiamo parlando di un mondo gestito da migliaia (e leggasi proprio migliaia) di produttori di software e di hardware in cui OGNUNO SEGUE I PROPRI INTERESSI ed è inutile raccontarci balle sull'affetto di Apple per i propri clienti o sulla gratuità di Linux. E il corollario di questo, a mio giudizio, è che per ogni utente o videogiocatore esiste una combinazione, o poco più, di hardware e di software che serva alle sue esigenze: il che non vuole dire che la gente non prenda fregature, ma che se uno fa una scelta secondo i propri gusti o ciò che pensa siano le sue esigenze non deve poi sentirsi dire che è meglio che lasci perdere perché tanto il computer non lo sa proprio usare (vero Max?). E mi va benissimo che Toniutti dica che la corsa all'hardware ci fa sembrare dei cerebrolesi, ma mi fa rotolare per terra dalle risate la "ricompilazione del kernel del sistema operativo per poter installare la Soundblaster" come unica alternativa possibile all'invasione di questi barbari nel Nostro Prezioso Mondo Ludico di duri, puri e con le palle informatiche. Stiamo parlando di macchine che servono per giocare e non di macchine che servono a fare le gare di prestazioni o di velocità. E allora parliamo del gioco, dei giochi e del modo di giocare, che rappresenta un'evoluzione meritevole di molta più attenzione di questo mostrare i muscoli elettronici. Che se poi un giorno, magari, qualcuno avrà la meglio sugli altri poi scoprirà che:

1) sta giocando giochi schifosi e

2) fondamentalmente sta giocando da solo.

Ti ringrazio molto di questa tua rubrica e ti saluto.

Andrea Dori - Università di Roma "La Sapienza": e-mail:dori@dis.uniroma1.it

Da tre giorni, Andrea, Toniutti va più veloce e Toniutti, in questo caso (ma anche in altri, fa sangue), è un incoerente. Perché prima vi dice che la corsa all'hardware è da cerebrolesi, e poi da sventuratamente fondo alle grame sostanze per un P133 con giusto qualche etto di RAM. È la passione che genera il distacco, questa è una cosa che ho capito da solo. Il fatto è che c'è differenza fra l'appassionarsi e l'invaghirsi. La passione, credo, presuppone un sentimento innato ma partorito piano piano con l'aiuto, "maieutico" avrebbe detto un noto pensatore, di passioni più deboli, e altre. L'invaghimento è momentaneo e furioso, e non porta da nessuna parte se non all'autodistruzione e alla disgregazione di tutto quello [illegible]no, perché non contempla cammino alcuno, esplode sul posto e basta. Quale delle cose faccia meglio alla salute non lo saprei dire perché non sono un monaco zen. Non so neanche se l'esaltazione sia prerogativa dei malati di computer, come di automobili, di calcio o di qualcos'altro che non hanno niente di più a cui agganciarsi, o che hanno come unica ragione di una propria vita una qualsiasi cosa, bella o chiavica che sia, in cui credono e con cui vogliono passare il loro tempo. So solo che quello che hai scritto tu lo avrei voluto scrivere io, solo che evidentemente non ne sono stato capace. E con me tutta la redazione, è la triste verità, eh sì. Ti avevo anche proposto come beneficiario di un abbonamento gratis per un anno, solo che un'occhiata ai conti dello Studio Vit (un pozzo nero nero) ci ha dissuaso da ogni minima mossa. Al cappuccino ci arriviamo ancora, bisogna vedere se adesso che abbiamo ammesso l'inferiorità ti degnerai di prenderlo con noi. Coraggio redazione, è primavera, guardate i fiori, gli uccellini le nuvole. Macché, dormono.

TESINATO RICELLETTI UOMOSAURO

Tarapio tapioca come se fosse antani (con scappellamento a destra) a tutti. Sono Daniele da Firenze e volevo fare qualche osservazione personale sulla rivista:

1) Manca un piccolo spazio dedicato ai giochi shareware e freeware che si possono facilmente reperire attraverso la rete. Si lo so, nella maggioranza dei casi la qualità non è al livello dei games puramente commerciali, ma qualcosa di interessante si trova (ultimamente per esempio *Speed Haste* - l'avete visto? non sarà *F1GP2*, ma nel frattempo ci si può accontentare ...oppure i giochi di Apogee, Epic, etc.). In questo modo offrireste un servizio ai maniaci di Infernet (citando Eco) (citando TONIUTTI, prego rivedere Game Power dell'Aprile scorso, e diciamocele queste cose, NdR) che così non impazziranno per raccattare del buon materiale videoludico.

2) Perché non pubblicate le Internet PC Games Charts (http://www.xs4all.nl/~jojo) ? Basta chiedere il permesso - via e-mail - a Jojo ! L'ha concesso a me per la BBS, figuriamoci se non lo dà a voi !! A proposito la BBS si chiama Mark Ingegno (055/211599), è gratuita ed è interamente dedicata ai videogames, alle demo (Assembly, ecc.) e alla programmazione (di giochi e demo, appunto).

3) Mi sono molto piaciuti gli articoli 'tecnici': quello sulla grafica 3D Zeta n.1) e quello sul Motion Capture (Zeta n.8). Perché non dedicate uno spazio fisso alle tecniche di realizzazione dei videogiochi, possibilmente proprio dal punto di vista dello sviluppatore ? Magari a cura degli ottimi programmatori della Graffiti, visto che sono in zona .... Considerate che in Italia non c'è niente del genere e ci si deve accontentare di quel poco che ogni tanto appare sul Dr. Dobb's Journal...

4) Prendo spunto dall'articolo presente nel numero di gennaio sul servizio offerto dalla British Telecom per i giochi multiplayer. Perché non pubblicate i numeri delle BBS italiane che offrono questa possibilità ? Per esempio a Milano c'è Eldorado BBS; a Firenze, io ed i miei amici - con molta fatica - abbiamo messo su un server (4 linee, per ora) dedicato esclusivamente a questo: si chiama FRAG BBS (non so se rendo l'idea ?!) e il numero è 055/213372. Si può giocare a *Doom* (*Doom II*), *Heretic*, *Descent* e altri ancora, in attesa di *Quake* (che si sa non si chiamerà così) e *Duke Nukem 3D* (grande, NdR). Il sistema sarà gratuito fino a data da stabilirsi.

segue a pag 8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GLORIA





La Passione

Il primo, unico, eccezionale gioco ufficiale della UEFA CHAMPIONS LEAGUE. La tua grande occasione per giocare contro le più importanti squadre e i migliori calciatori europei.

È vero calcio, e con l'esclusivo sistema Tacti-Grid™ potrai avere il massimo controllo sui giocatori.

- Include tutte le squadre e i giocatori dell'edizione 1995/96.
- Possibilità di aggiornare e aggiungere la propria squadra alla competizione.
- Modalità arcade o simulazione con le reali caratteristiche dei calciatori.
- Fino a 4 giocatori.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

©UEFA 1992

AFC Ajax Amsterdam
Aalborg BK
ASPN Legia Warszawa
Blackburn Rovers
BV Borussia
FC Juventus Torino
FC Nantes
FC Porto
FC Spartak Mosca
Ferencvarosi Torna
Glasgow Rangers FC
Grasshopper Club
Panathinaikos
Real Madrid CF
Rosenborg BK
Steaua Bucarest

©1995 Philips Interactive Media International and UEFA. All rights of the producer and the owner of this work are reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

poi sarà accessibile solo su abbonamento, visto che abbiamo speso più di 7 milioni ! Il prezzo è ancora da definire, ma non sarà eccessivamente alto. Comunque sarebbe già molto riuscire a far pari!
Due ultime considerazioni sul mondo telematico in generale:
A) Gli aumenti delle tariffe telefoniche. Ovviamente ci si muove sempre nella direzione opposta a quella che sarebbe più corretta. Sarà inutile, ma io ho aderito alla campagna di abolizione della TUT (http://www.citinv.it, dove si spiega anche perché la TUT non è più giustificata).
B) Avete saputo della 'regolamentazione' dei servizi non vocali ? Adesso le BBS e gli Internet Provider dovranno richiedere un'autorizzazione, pagare il solito balzello e utilizzare apparecchiature e modem approvati dal Ministero delle PP.TT. (che sono uguali a tutti gli altri, ma costano il doppio !). Che sia l'inizio della fine?
Daniele.
P.S. I 'complimenti per la trasmissione' sono superflui : è ovvio che se spendo 6000 lire per comprare ZETA è perché mi piace!

Lo spazio per i giochi freeware, a cura del sottoscritto, è in arrivo (sì, come la pubblicazione delle splendide lettere di "Mestre" e dello Studente Indignato che mi strascico appresso da Dicembre, o come le didascalie per le foto in hi-res, vero Conte?) a brevissima scadenza, dobbiamo ancora decidere un paio di parametri e la cosa è fatta. E poi, citando Pansa, la Telecom ha rotto.... Non tanto per quella storia delle tariffe (che poi comunque al popolo telematico avrebbero fatto anche comodo, come dice giustamente Paolo Nuti su MC), quanto per l'aria perentoria di quelli che ti vogliono fregare comunque, giocando in regime monopolistico. La Internet Game Chart non la mettiamo proprio per sciopero verso la Telecom, e poi anche perché la mettono tutti... Il problema è che la gente telematica usa troppo il telefono, sapete perché? Non c'è sesso nei videogame. Non c'è questo tipo di ingrediente ad attrarre. È come il mercato dei videogiochi, dove di un titolo nel 90% dei casi c'è solo la versione PC. Niente altre fonti per gli screenshot e per fare confronti. E questa è la seconda risposta laida che do' questo mese, sto svanendo, senza neanche l'effetto speciale. Sarà il cambio di stagione.

EUDORA DI PULITO
Ciao Tiz,
ho finito or ora di leggere la tua risposta alla prima lettera di Z-Mail sul numero di Febbraio, (appro della donzella che citi nell'intro, Gianni P. non la farà franca!!!) concordo appieno quando dici di boicottare il picci-one, infatti a Natale mi sono accattato una bella console a 32-bit, (non so se si può nominare così spudoratamente il modello senza che il vice-Gabibbo arrivi e mi accusi di pubblicità occulta, a sto punto ci piazzo un bel "Messaggio Promozionale", eheheh!...)l a PlayStation; già odo un brusio generale della serie: ECCHISSENEFREGA! ok passo la parola alla motivazione...Un bel giorno, X, dopo aver sputato sangue per metter via il gruzzolo necessario all'acquisto di un bel Pentiun 150, si reca nel suo negozio di fiducia (che culo che ha X, è riuscito a trovare un negoziante onesto, sarà mica un suo parente?!!??) tira fuori il sacco postale pieno di quattrini, ritira il picci nuovo di balla, arriva a casa, si installa Screamer e ci gioca in supervga! (forse); dopo due mesi stufo di giocare a Screamer perché ormai conosce tutti i circuiti a memoria, decide di accattarsi F1 GP2, eccezionale, bellissimo, realistico a manetta, ecc., ecc... arriva a casa, se lo installa e scopre che deve togliere lo sfondo e qualche texture perché il suo Pentium non riesce a reggere il frame rate dovuto. Dopo aver speso fior di quattrini per una macchina teoricamente "finale" si ritrova a scendere a compromessi per giocare a un livello accettabile. A questo punto l'utente come si deve sentire?!?! Preso in giro, in preda allo sconforto, o che altro???!
Praticamente ha buttato via i suoi risparmi per una macchina che non gli permette di fare ciò che vuole...Ma volete mettere in confronto la tranquillità di comprarsi un bel gioco, ad esempio *Rayman*, arrivare a casa inserirlo nella PlayStation, chiudere il coperchietto e giocare, senza pensare di togliere questo o quello per rendere giocabile il tutto??!!? Ora ho fatto titoli a caso, i primi che mi sono venuti in mente, la realtà dei fatti è questa... Una volta si diceva che il PC era adatto solo per le cose serie, da ufficio; ora si dice che il picci sarà la piattaforma del futuro... mah, secondo me, se una persona vuole giocare si deve rivolgere a macchine che fanno solo quello; se ci si vuole fare qualsiasi altra cosa, allora il picci è il più adatto e flessibile, quindi se non si hanno esigenze professionali, può bastare un 486dx4/100, 8MB di ram, disco da 1GB proprio per esagerare e pedalare...Mi sono dilungato troppo, taglio corto e ti saluto!!
P.S. Ti aspettavi i vari complimenti per le 2 riviste che leggo!!
Eccoli! Viva ZETA e Game Power che illuminano i videogamer!
Sandro

Mmmm...niente, non so rispondere, è successo un'altra volta. Aiuto! Sto bene? Sto male? È una formalità, una questione di qualità. Aiuto lo stesso!

CATTELAN INSIDE
Ciao a tutti... Potrei dire che il mio suggerimento è completamente disinteressato, ma non è vero... Perché a fianco del titolo del gioco (o nelle specifiche tecniche, o in qualsiasi altro posto della recensione) non scrivete anche l'indirizzo del sito dove si può trovare la demo, oppure basterebbe solo il nome del file compresso della demo (visto che i siti delle software house sono solitamente intasati). Non mi sembra un'innovazione irrealizzabile e darebbe a noi lettori l'occasione di visionare i giochi restando fedeli alla sola rivista che si è mantenuta tale senza introdurre quell'odiato CD-ROM di demo solo per aumentare il prezzo di copertina, continuate così, GRAZIE! (che leccata tremenda, ma è vero).
Piero Laurana
P.S: È lecito mettere il proprio copyright su un CD-Rom di demo (vedi il CD "DOOM MANIA 2")?

Credo che il copyright lo mettano sulla testata e non sul contenuto, altrimenti sarebbe un'infrazione clamorosa punibile con multe aspre e fino a sei anni di reclusione. Argomento più leggiadro: su Z-NET ci sono tutti i demo dei giochi recensiti nel mese, e il nostro sito non è frequentatissimo. In genere trovi tutti i giochi più interessanti, gli altri nove su dieci li puoi beccare su FTP.CDROM.COM, e nei vari mirror sparsi per il pianeta. Sul CD allegato c'è chi non la pensa come te (io no), ma per ora fortunatamente sono la maggioranza. Dov'è il senso in questa ultima frase? Nel fatto che chi rimane sono quelli pochi, ma buoni. Un'altra risposta tirata via, eh. Mi autoriduco lo stipendio. (OK, ti prendo in parola: si comincia dal mese prossimo, NdAlbini)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BERETTA DEVE ZAPPARE LA TERRA (MASSIMO RISPETTO A CHI LO FA)

Caro Vincenzo (Beretta), mi consenta, come dice qualcuno, di darle del tu.
Sono un ragazzo di 24 anni che da circa 12 è rimasto intrappolato dall'affascinante e in qualche modo perverso mondo dell'informatica. Visto che di giochi ne ho visti veramente tanti mi permetto di esprimere un parere sulla tua recensione di *Gabriel Knight II*.
Chiariamo un punto: io non sono in alcun modo affiliato alla Sierra, ne tantomemo quest'ultima avrebbe bisogno di me come proprio difensore. Credo che la recensione di *GK2* sia una delle cose peggiori che abbia letto sulle pagine di Z. Scusami ma davvero non ho resistito alla tentazione di dovertelo dire, anche perché ritengo Z una delle migliori riviste del settore. Ma, come per ogni affermazione concreta, ci vogliono argomenti concreti per sostenerla e per essere più chiari li ho divisi in punti.
1 - Come mai un gioco così scarso (secondo te) ha meritato la copertina? Nei numeri precedenti di Z le copertine erano dedicate a giochi con votazioni superiori a 6: *Flight Unlimited*, *Dark Forces*, *Full Throttle*, *Rebel Assault II*, ecc. Perché carpire la buona fede dei lettori proponendo un'intrigante copertina di un gioco se poi quest'ultimo fa schifo? Non è un controsenso? Di certo non mi posso mettere a sfogliare ZETA in edicola per vedere quanto ha preso *Gk2*.
2 - Scrivi "Requisiti di sistema elevati." Ma dico avevi bevuto Coca-Cola con l'aspirina quando l'hai scritto? Se un 486DX2/66 , 8 Mega e un CD2x ti sembrano requisiti di sistema elevati allora che scriverai sulla recensione di NHL96 o di *Wing Commander IV* (tanto per citarne alcuni)? Io ho un 486DX2/66 e *Gabriel Knight 2* gira molto meglio di tanti altri giochi che sulla confezione dicono che un 486 basta e avanza!
3 - Durante la recensione scrivi "Considerato come film interattivo *Gk2* è senz'altro un passo avanti a TUTTI gli altri. Nel Box di riepilogo (ma l'hai scritto sempre tu?) scrivi "La scelta di produrre un film interattivo rappresenta un grosso passo indietro rispetto al primo titolo". Devo dire che hai le idee chiare. Un passo indietro rispetto a *Phantasmagoria*? Penso proprio che in realtà sia un passo in avanti. *Phantasmagoria* era di una facilità disarmante, oltretutto c'era pure un HELP in linea. I filmati erano di una scattosità mai vista e la trama di una linearità unica.
Gk2 crea un'atmosfera straordinaria fin dall'inizio, è meno lineare di *Phantasmagoria* e inoltre in un CD di meno ci sono il doppio dei filmati che oltremodo sono più fluidi. Se poi sulla confezione di *GK2* trovi scritto "Film Interattivo" fammelo sapere...
4 -Scrivi "*Gk 1* si avvaleva delle voci di attori professionisti che avevano svolto un notevole lavoro.", "...nessuno degli attori di *Gk2* arriva a questo livello." In *GK1* gli attori erano degli "sprite", in *Gk2* sono delle persone in carne ed ossa. Come fai a confrontare le due cose?
Trovo l'interpretazione degli attori in *Gabriel Knight 2* molto buona e sicuramente molto meglio di quella di tanti altri giochi (vedi *The Last Dynasty*, *Under a Killing Moon*). In conclusione credo che tu abbia recensito il gioco in maniera superficiale e incompleta. Lo dimostra, ulteriormente, il fatto che tu non abbia citato il clamoroso bug che non permette di iniziare il capitolo 2 del gioco senza il patch che la Sierra distribuisce gratuitamente su Internet.
A proposito di Internet vorrei sapere chi è l'avventuriero deluso, visto che nei vari siti dedicati alle avventure di *Gk2* se ne parla sempre in maniera entusiasta.
Spero proprio che tu mi dia la possibilità di far arrivare la mia E-mail sulle pagine di ZETA. Non per manie di grandezza ma, semplicemente, per far sapere al popolo videoludico che *Gk2* in realtà è un ottimo prodotto. Sicuramente ci sono dei limiti ma se tanto mi dà tanto, quantomeno è all'altezza di *Phantasmagoria*.
Personalmente credo che sia nettamente migliore. Se proprio devo muovere qualche critica a *GK2* posso darti ragione quando dici che se fosse stato sottotitolato era meglio, che i bug che ci sono dimostrano uno scarso testing da parte dei tecnici della Sierra....ma niente è perfetto. Saluti,

LUCA

Ma perché siete così educati con Vincenzo "Biguldun Barbun" Beretta, ma affondatelo, santa pace...solo con gli addetti alla posta sapete prendervela, vero? Solo per gli altri spedite delle bellissime lettere di critica costruttiva e balsamica? Sulla copertina comunque posso dire che anche Albini non era d'accordo, è il conte che ha insistito e poi l'idea di farla in bianco e nero (bella vero? Qui ha riscosso commenti alterni ma artisticamente è una pietra miliare) era applicabile solo all'immagine di Gabriel Knight. *Che comunque, anche se non un grande gioco in senso assoluto, rimane uno dei titoli di punta di questa stagione (addirittura, deduco, importato grey: quando scrivo tu hai il gioco e la Leader no,* Gabriel Knight *versione europea è al setaccio della censura che probabilmente segherà tutte le parti gore: Come Far Vendere Meno Copie, lezione 1). Molte volte in passato abbiamo visto casi analoghi, sia in Italia che fuori (mi viene in mente solo* Federation of Free Traders, *ma ce ne sono a badili, credimi). Secundum, parlo senza voler difendere il barbone pulcioso, ma sul mio Dx2/66 8Mega, il frame rate di* Gabriel Knight *è un supplizio di Tantalo e tanti particolari francamente si perdono. È la stessa Sierra a raccomandare il Pentium. E gli attori, porca miseria, si vede che lo fanno per fame. Almeno gli sprite hanno una dignità. Ma sentiamo un'altra bronzea campana...che suona limpida (a differenza del barbone che è rintronato COME una campana, la differenza è sottile ma esiste) prima dell'esecuzione.*

Salve, ho appena finito il gioco ...Sono d'accordo con Vincenzo Beretta sul fatto che *GK2* sia un passo indietro rispetto a *GK* ma, certo, il 6 affibbiatogli mi pare proprio pochino, spero si tratti di una provocazione! L'interfaccia è veramente PESSIMA, sullo stile di quella solenne porcata che è *Phantasmagoria*. Proprio non capisco a che pro modificare la vecchia che tanto successo aveva riscosso. Un altro punto su cui mi sento particolarmente vicino al vostro redattore è l'interprete di Grace Nakamura ...molto poco credibile e soprattutto ANTIPATICISSIMA. Grace di *GK* non mi aveva fatto questa impressione! La trama invece mi ha affascinato parecchio, ci sono stati dei momenti di "stanca" (inevitabili), specie quando si gioca con Grace, ma nel complesso la storia regge molto bene, insomma è divertente e interessante. Un plauso a Von Glower e all'attore che lo impersonava ...BRAVISSIMO. Secondo me è il personaggio meglio riuscito del gioco, il suo sguardo magnetico e il suo modo di parlare mi hanno davvero stregato fin dal primo momento. Anche Preiss non è male, peccato rivesta una parte minore, avrei voluto vedere i due a confronto.
Sarà ma io continuo a prediligere (fino all' avvento del MPEG ...credo) le avventure con scenografie e personaggi disegnati (*Kyrandia II* rimane il meglio in assoluto) quindi ho fatto un po' di fatica ad abituarmi ai filmati di *GK2*, ma temo che ormai il trend sia quello che abbiamo qui osservato, mettiamoci l'anima in pace!
Buon Lavoro!

MATTEO ACCORNERO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

[CUCCÙ. ED ECCO KUÀ LA MIA RISPOSTA]

Luca, per alcuni dei punti hai già avuto risposta da Tiziano. Per quanto riguarda gli altri, ciò che posso aggiungere è:
3 - Sì, GK II *è migliore, a mio avviso, di tutti gli altri film interattivi. E, sì, continua a essere un grosso passo indietro rispetto al primo titolo della serie (che non è* Phantasmagoria, *ma* GK 1*...)*
4 - La recitazione di un attore non è limitata alle espressioni del viso e agli atteggiamenti del corpo, ma comprende anche le emozioni che riesce a trasmettere attraverso la propria voce. Ciò è particolarmente vero per i drammi radiofonici o per il doppiaggio di film e cartoni animati (pensa al bel lavoro svolto da Proietti per "Aladdin", o allo splendida voce che Amendola dà a Hoffman e DeNiro). In GK1 *Tim Curry, Mark Hamill, e gli altri caratterizzarono in loro personaggi in modo incisivo riuscendo a dare loro una personalità e a fare trasparire le loro emozioni nonostante fossero solo (come dici tu) degli sprite. Un'autentica prova d'attore! In* GK2 *la recitazione raramente raggiunge questi livelli (però è vero, Von Glover è piaciuto molto anche a me!)*
Per quanto riguarda il bug nel capitolo 2 (e non 4 come, per errore, è stato scritto), nella recensione c'era un box che evidenziava sia questo bug, sia quello nel capitolo 6, sia i siti internet dove è possibile recuperare il patch, sia che una volta installato tale patch era necessario ricominciare il gioco da capo, sia il salvataggio fornito gratuitamente dalla Sierra per ovviare a questo problema.
Ad ogni modo, continuo a restare della mia idea. GK2 *è un titolo, a mio avviso, con seri problemi oggettivi. Non ho dubbi che un giocatore con accesso a internet, una buona conoscenza della lingua inglese e un'esperienza di questo genere di giochi basata su* Phantasmagoria *possa apprezzare* GK2*, e nella recensione ho cercato di mettere in evidenza anche questi punti. Personalmente ho recuperato il* patch *dopo dieci minuti e ho iniziato a districare ciò che dicevano i protagonisti dopo mezz'ora. Ma come recensore non posso fare a meno di preoccuparmi di tutti gli altri giocatori. Di tutti coloro che non hanno accesso a internet o a una BBS che si preoccupa di mettere i patch on-line (e che spenderanno parecchie decine di mille lire per un gioco nel quale non potranno andare oltre il secondo capitolo). Di tutti coloro che riescono a seguire un'avventura attraverso il testo ma hanno a difficoltà a seguire in tempo reale dialoghi in inglese con accento tedesco. Di tutti coloro che nel capitolo uno dovranno rimontare uno di tali dialoghi in modo da costruire frasi di significato diverso senza aiuto testuale.*
Anch'io, come tutti, ogni tanto posso sbagliare. Ma essere un recensore significa avere parte della responsabilità su come molti ragazzi investiranno molti *dei loro soldi: se proprio devo sbagliare, preferisco farlo in severità piuttosto che in leggerezza. Saluti!*
P.S. Lo "scarso testing" da parte della Sierra si può riassumere con "finito il gioco, lo hanno mandato a duplicare senza giocarlo una volta dall'inizio alla fine per vedere se funzionava tutto".
P.S.2: È vero, la didascalia del contadino era poco chiara: con "una delle prime vittime" mi riferivo a quanto accade a sua figlia nella sequenza introduttiva...
P.S.3. Tiziano, è già da un po' che non sono più un "barbone pulcioso" ma un "capellone pidocchioso". Aggiornati!

VINCENZO BERETTA

GIANCARLO, INVECE, HA LA CRAVATTA BELLA

Ineffabile Tiziano, vinte le resistenze, ho deciso di inviarti questo messaggio. Non scrivo per lanciare strali infuocati contro la pirateria o per lamentare la scarsa creatività dei programmaroli di videogiochi, ma per spiegare a qualcuno che sia in grado di capirmi quello che per me sta diventando un problema. Dopo la laurea, cinque mesi fa sono stato assunto in un'azienda della grande distribuzione, e con mio rammarico ho notato che in azienda si contano sulla punta delle dita di una mano coloro che possiedono, o conoscono, un computer. Viene usato solo ed esclusivamente Excel, e solo ed esclusivamente in ufficio. Quando parlo del mio buon vecchio Asmodeo, e ne decanto le qualità per i programmi di grafica o la velocità della navigazione in Internet, vengo guardato come un baluba o un visionario. Quando poi oso affermare che le procedure aziendali potrebbero essere risolte in un quinto del tempo e con un risparmio di denaro enorme, vengo additato come un ribelle e sovvertitore dell'ordine e della pace aziendale. L'apice si tocca quando, durante la pausa pranzo, passiamo davanti all'edicola e io cerco la vostra rivista: si scatena una serie di battutacce sul microcefalo che a 27 anni gioca ancora ai "giochini". Quello che mi scandalizza è che tutto ciò proviene da persone fornite di pezzi di carta firmate da rettori e controrettori. Ma non ci avevano fatto credere che le persone dotate di cultura superiore sono contraddistinte dalla volontà di cambiamento e di miglioramento? Comincio proprio a non crederci più. Finirò forse a lavorare al CED aziendale insieme agli altri svitati nel sottoscala? Oppure mi approntarete una brandina presso la redazione di ZETA? I complimenti non te li faccio, tanto ci pensi da solo!
Obelix

Vedi mamma che alla fine noi fuoricorso facciamo bene a diluire le dure prove della vita universitaria... la felicità individuale è cosa seria, perché privare la psiche di un supporto indispensabile, solo per attaccare un altro pezzo di carta incorniciato al muro?
Comunque la tua è una situazione tipica, mai toccare la gente nel vivo, mai fargli intendere che stanno avvolgendo di filo spinato il proprio meraviglioso cervello...dove "mai", per chi vuole, coincide con "sempre". Ci avevano fatto credere tante cose, il dramma sta nel tempo per il quale uno può arrivare a crederci...ma è morbo diffuso. Massima solidarietà a Obelix: non tutti gli uffici sono come il magazzino di ZETA (da oggi si abolisce la parola "Redazione" che fa tanto Tegame Mascine, grazie) e da una parte questa è una fortuna. Leggi la prossima e piangi con noi.

CUPE VAMPE LIVIDE STANZE

Ciao tiz, sono sempre io, dai che spargo la voce, che forse t'aumentano il salario! Hai visto Costanzo ieri sera? (una sera qualunque, NdR) Come persona è intelligente ma come parla di cose nuove tipo i computer e Internet non capisce niente! Dopo aver letto un'opinione sua e di Santoro riguardo Internet su Epoca ho detto vabbé, non ci capisce, lasciamolo stare, ma ieri... c'era un proprietario di sala giochi che parlava, e Costanzo subito a cambiar discorso, che è meglio aprir librerie che sale giochi, come se si annidasse chissà quale diavolo lì dentro! E il pubblico a dargli ragione, ci mancava poco che facessero una standing ovation, e poi ti credo che se parli di computer e hai meno di 30 anni ti pigliano per deficiente! Per uno che perde tempo come un bambino! Mah, io ci rido ma forse sarebbe meglio piangere...

Se fosse per Costanzo probabilmente i videogiochi sarebbero aboliti a favore della lettura coatta de "I promessi sposi". E allora fate così: leggete "I promessi sposi" quando va in onda il Costanzo Show. Vi annoierete ugualmente, ma almeno vi sarete fatti una cultura.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

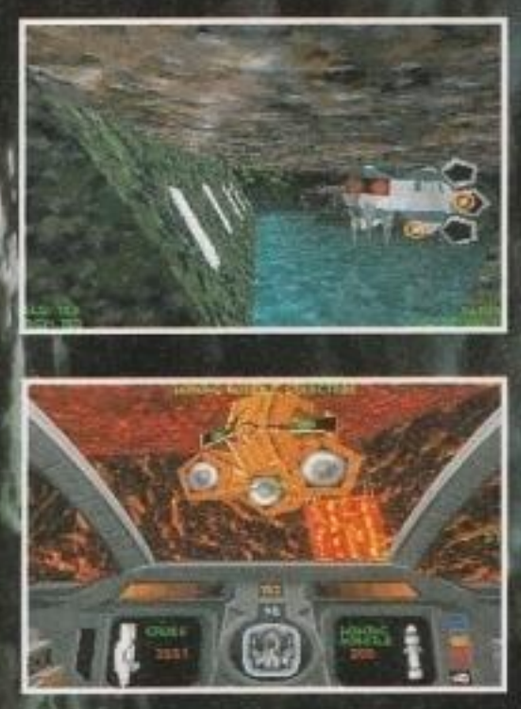
http://www.oldgamesitalia.net/

DESCENT 2

SEMPRE PIU' PERICOLOSO!

L'acclamato successo del 1995, il più giocato su Internet per 6 mesi, torna in una forma ancora più intensa e bella dell'originale.

- Azione ancora più veloce.
- Ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- 30 nuovi livelli di azione.
- 5 nuovi pianeti e 18 nuovi nemici dall'intelligenza artificiale.
- 13 nuove armi ultra-distruttive.



D.Rom

ANUALE IN ITALIANO

QUISITI TECNICI:
M TANDY O 100%
MPATIBILE, 486/DX 50
SUPERIORE, 8Mb RAM
UTILIZZATO CON
NDOWS '95, HD E DOS 5.0
SUPERIORE. RACCOMANDATO
NTIUM 16Mb RAM,
HEDA SONORA STEREO 16 BIT
N SUPPORTO GENERAL MIDI.
YSTICK RACCOMANDATO:
3000 SUNCOM.

£ 99.900

Interplay

LEADER

Numero Verde
167-821177

L.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

UN TERREMOTO DI NOME QUAKE

Come le famose "voci di corridoio" asserivano il mese scorso, la id software ha finalmente rilasciato la prima versione giocabile del suo attesissimo gioco...

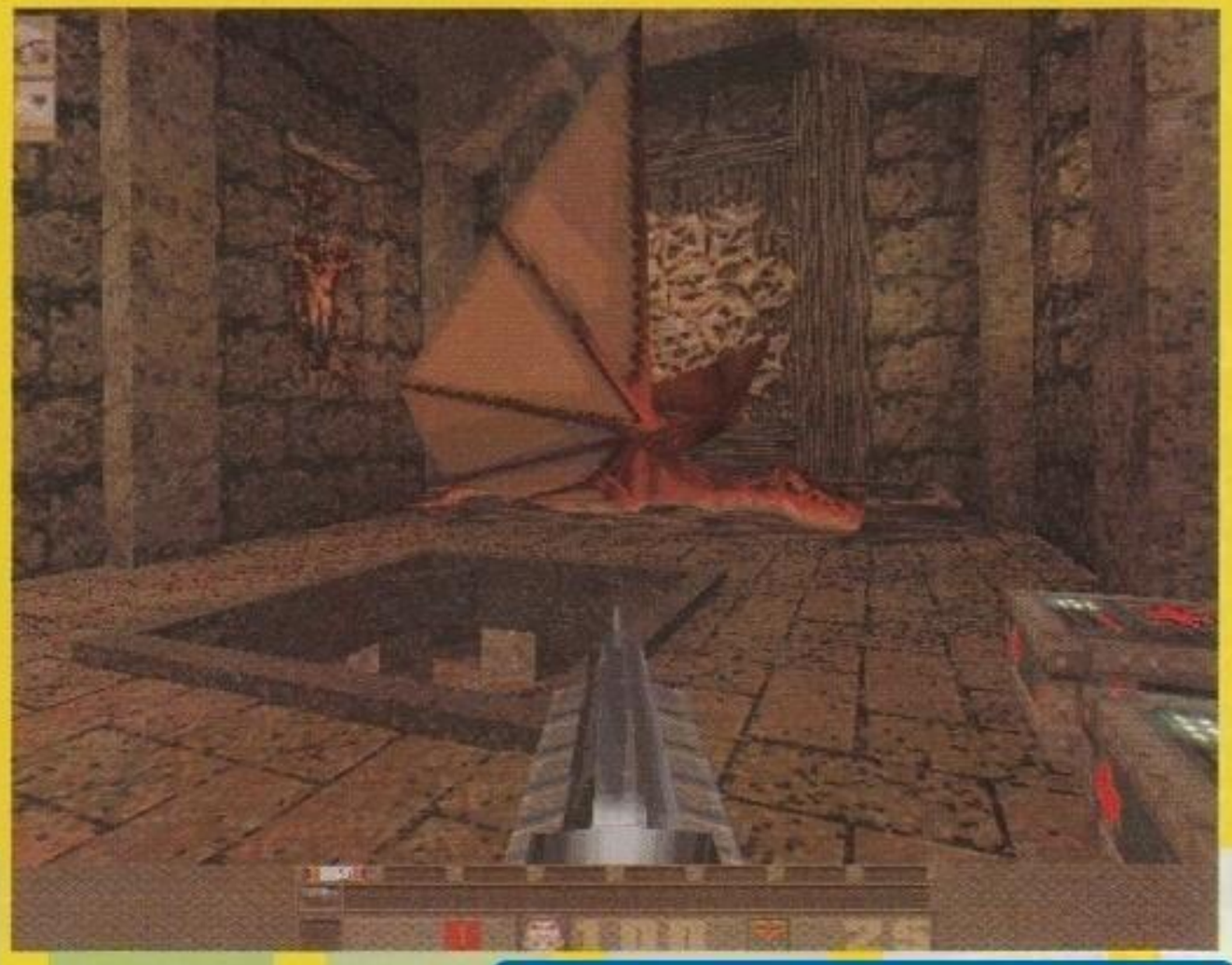
Tra tutti i titoli che gli utenti PC stanno aspettando in questo '96, quello che sicuramente sta creando le maggiori aspettative è *Quake* (o come diavolo si chiamerà), il "seguito" virtuale di *Doom*, il capolavoro indiscusso della id Software.
Le prime voci della lavorazione di un nuovo titolo da parte della software house texana risalgono al 1994, quando la parola "Quake" era solo un nome che comunque prometteva già un futuro capolavoro. Con il passare del tempo, le notizie su questo attesissimo seguito sono andate aumentando esponenzialmente e sono state diffuse delle immagini del gioco, che rivelavano incredibili ambienti in 3D reale e nemici disegnati con poligoni "texturemappati".

Ora, dopo più di anno di ritardi e posticipi, siamo riusciti a vedere la primissima versione di *Quake*, che ci ha letteralmente costretti a inserire questa anteprima a numero praticamente già chiuso.
Come specificato dalla stessa id software, questi tre livelli non sono né un demo, né un programma shareware, né una versione Alpha, ma esclusivamente un prodotto "test" con un codice di programmazione ancora "grezzo". Il programma, infatti, non è stato ancora ottimizzato per i 486 (dove rallenta tremendamente anche in bassa



Il dettaglio con cui sono stati realizzati i mostri, grazie ai poligoni, è veramente incredibile.

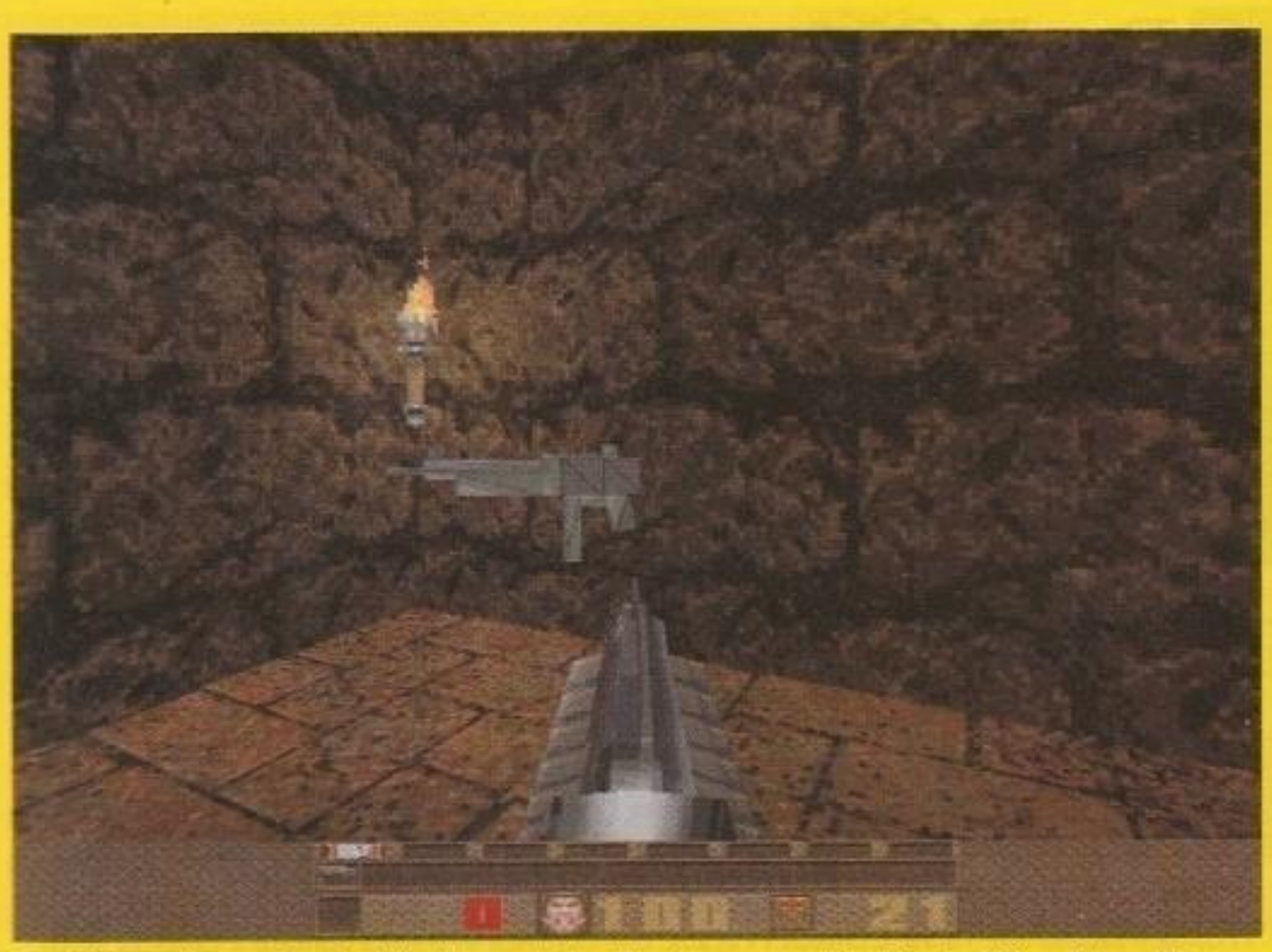




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

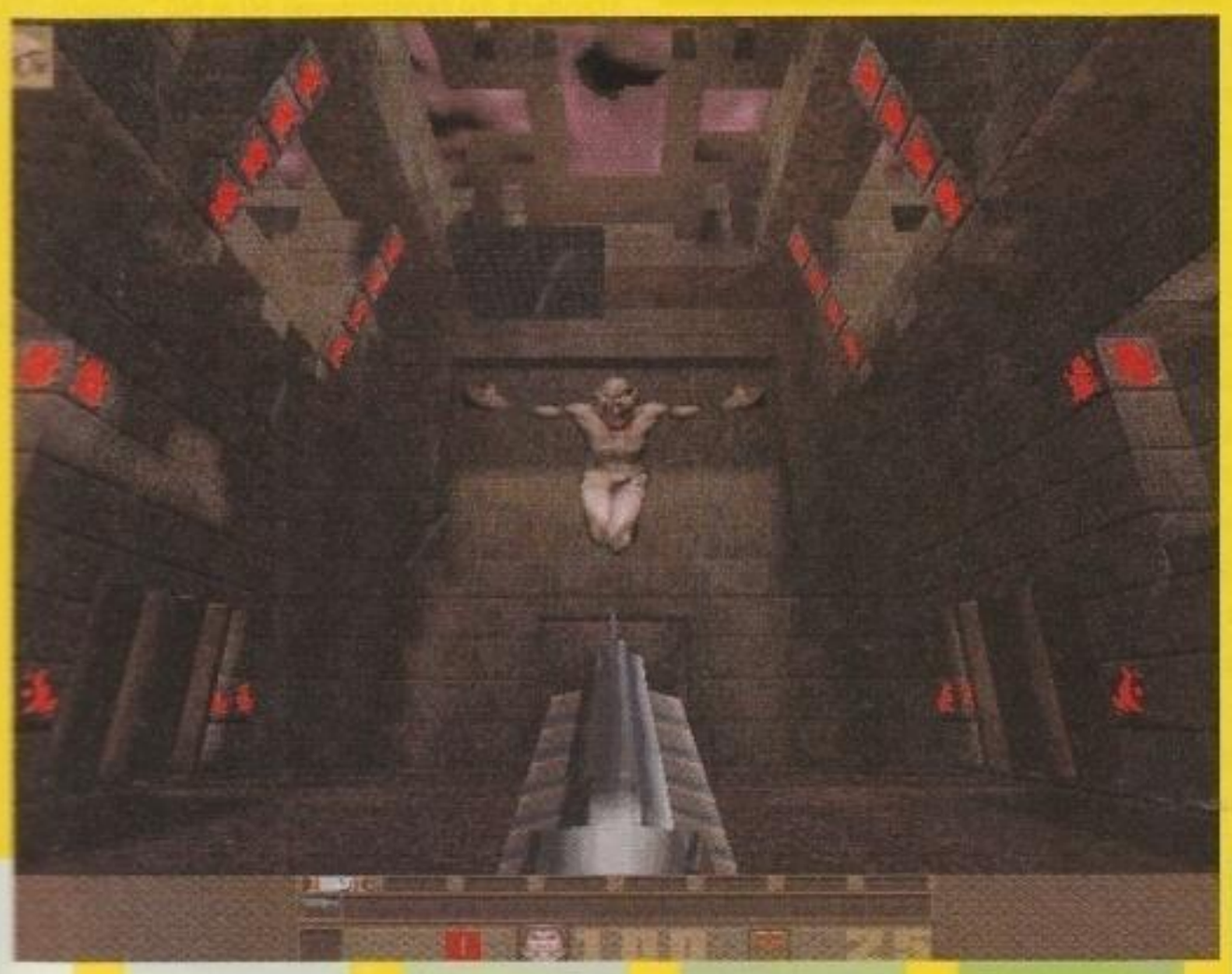
http://www.oldgamesitalia.net/



Tutti gli oggetti presenti nei vari livelli sono stati realizzati per mezzo dei poligoni solidi: un bel cambiamento rispetto al solito uso della grafica bitmap.

risoluzione) ed è stato realizzato per girare su Pentium con 16 MB di memoria RAM. Con questa configurazione, su un processore a 120 MHz, la versione test appare molto fluida fino a una definizione in SVGA di 640x480 (anche se è possibile vederla anche in 800x600 e 1024x768), ma non bisogna prendere questi dati come definitivi, dal momento che lo stato di lavorazione è ancora molto arretrato (il numero della versione è 0.1).
La versione da noi provata comprende esclusivamente tre mappe o livelli, due di ambientazione medioevale e una in stile futuristico, che è possibile giocare solo in "Deatmatch" (cioè testa a testa) via network fino a sei giocatori, anche se le solite "voci di corridoio" affermano che sarà presto disponibile un patch per giocare via modem. All'interno dei tre livelli sono presenti esclusivamente i vari bonus (medi-kit, munizioni e armature) e cinque differenti armi, il tutto realizzato tramite poligoni solidi. Le armi richiamano ancora molto quelle presenti in *Doom* e *Doom 2*, comprendendo il classico fucile, nella versione a singola e doppia canna, la mitragliatrice, il lanciarazzi e, come novità, il lanciagranate, che è dotato di proiettili parabolici a scoppio ritardato. Con un patch, che è possibile reperire solo separatamente dal file originale, si possono però vedere anche i sei mostri inclusi in questa versione test (tra cui orchi, maghi e draghi). La prima cosa che salta all'occhio è che questi nemici non sono realizzati tramite la solita grafica bitmap, ma interamente costruiti con poligoni solidi texturemappati. Il risultato è a dir poco stupefacente, dal momento che il loro realismo, sia nell'aspetto che nelle animazioni, è altissimo e, soprattutto, mai visto fino a ora.
Parlando invece dell'engine grafico e della geometria dei livelli, che sono poi gli aspetti più facilmente valutabili di tutta la versione, bisogna ammettere che la maggior parte delle aspettative sono state rispettate. L'uso che è stato fatto del 3D reale dalla id ha permesso di realizzare dei livelli dalle geometrie inquietanti e assai complicate, ricche di particolari architettonici e di orrorifiche texture. Inoltre, sempre tramite il 3D reale, sono state aggiunte delle caratteristiche del "terreno" che non erano presenti in *Doom*. Per esempio, certe sezioni del primo e del secondo livello sono collegate tramite delle piattaforme mobili sospese nel vuoto, oppure lungo i corridoi è possibile "calpestare" dei mattoni mobili che attivano trappole o che danno l'accesso a zone segrete. Similmente alle più recenti produzioni (*Duke Nuke'm 3D* e *Marathon 2*) è stata anche implementata la possibilità di nuotare sott'acqua e persino sotto la lava (anche se questo causa un'ovvia fine prematura), il tutto migliorato da un ottimo effetto di distorsione visiva. Tra i movimenti del giocatore sono stati, naturalmente, aggiunti il salto e la capacità di guardare verso l'alto e verso il basso, diventati ormai uno standard nei giochi di questo genere.
La parte che appare più incompleta al momento (insieme all'aspetto delle armi, ai loro colpi e alle esplosioni) è, sicuramente, il sonoro, che comprende esclusivamente gli effetti delle armi, dei fondali e le grida del personaggio: le musiche sono, infatti, del tutto mancanti in ogni parte del gioco.
Nel complesso, la nostra impressione su quel poco che abbiamo potuto vedere di *Quake* è sicuramente positiva, ma è, senza alcun dubbio, ancora troppo presto per poter esprimere un giudizio più approfondito. A questo stadio di sviluppo non è possibile affermare il sicuro successo di *Quake*, dal momento che mancano troppi elementi per una valutazione, né si può fare un confronto con il bellissimo *Duke Nuke'm 3D* (recensito su questo stesso numero).
L'unica cosa certa è che la id dovrà ancora lavorare molto per riuscire a creare un prodotto che possa competere (e superare) con l'operato della Apogee/3D Realms. Per avere una risposta a tutte queste domande non ci resta che aspettare l'uscita della versione definitiva, che le ultime notizie danno intorno a ottobre/novembre, con la certezza però che la nostra attesa sarà meno snervante ora che sappiamo cosa stanno preparando i ragazzi della id.







Uno degli effetti più belli nel fondale risiede nel perfetto uso delle fonti di luce.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

ZETA consiglia

Possono sfuggire, di tanto in tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

WARCRAFT 2



Amate i giochi di strategia come *Dune 2* e *Command & Conquer*? Beh, la Blizzard ha raddoppiato il successo ottenuto con *Warcraft* pubblicando il tanto atteso seguito. Grafica in SVGA, nuovi mezzi e 14 missioni vi aspettano in questo wargame da urlo.

FIFA '96

Finalmente è arrivata la versione aggiornata di *FIFA Soccer*, migliorata da un sistema di gioco denominato Virtual Stadium che permette di scendere in campo nel senso letterale del termine.



MARATHON 2



Il seguito del migliore sparatutto 3D per Macintosh. Programmato dalla Bungie Software e disponibile unicamente per il computer della mela, vanta un'ottima ambientazione fantascientifica e un livello qualitativo grafico-sonoro estrememante elevato.

SHANNARA



Ambientata nell'affascinante mondo della serie fantasy di Shannara, questa avventura dell'intramontabile Legend vi terrà inchiodati al monitor per parecchio tempo. Preparatevi a passare notti insonni al fianco di Jak, impavido figlio di Shea, protagonista del libro "La Spada di Shannara".

SU-27 FLANKER

Gli appassionati di simulatori di volo possono contare su un altro gioiello nel panorama dei programmi attualmente disponibili. Dopo il caccia europeo di *EF2000*, potrete ora entrare nella cabina di pilotaggio di un modernissimo Su-27.



FUTURE SHOCK

Sparatutto 3D targato Bethesda Software che utilizza il nuovo 3D X^gine scritto dai coder della casa americana. Con un' ambientazione alla Terminator, una trama ricca di colpi di scena, una grafica curatissima e una giocabilità vincente, *Future Shock* è senza dubbio uno dei migliori ...arsi prima di *Quake*.

http://www.oldgamesitalia.net/

CD-ROM

in televisione



Se siete soliti praticare lo zapping il sabato pomeriggio, tra una puntata dei Simpson e una di 8 Millimetri, non potete non essere capitati nel bel mezzo di CD-ROM Parade, la nuova trasmissione di Italia Uno dedicata interamente alle produzioni su CD più vendute della settimana (siano esse giochi, opere multimediali o titoli per console) in onda il sabato alle 16,30. CD-ROM Parade, che consiste in tredici puntate a cadenza settimanale e che è iniziata lo scorso 3 febbraio, è presentata da Marcy Monetti, aiutata nella presentazione dei titoli dalla voce fuori campo di Stefano Gallarini (che ricorderete di aver visto in Village e Mitico). La trasmissione è inoltre abbinata a una pagina World Wide Web che potete trovare all'indirizzo http://www.cdromparade.it.

UN PESCE

nel computer



La software house inglese OTM, nota fino ad oggi per le sue produzioni per Amiga, pubblicherà questo mese il suo primo titolo per PC, *Piranha*, uno sparatutto a 360° con visuale dall'alto. La grafica a 256 colori del gioco richiederà almeno un 486 a 66 MHz con 4 MB di RAM, altrimenti la velocità delle animazioni scenderà dai ragguardevoli 60 ai più "popolari" 30 frame al secondo. Molto interessanti le opzioni multiplayer, che permetteranno di giocare in tre contemporaneamente, sia in collaborazione che in modalità "deathmatch". *Piranha*, che è stato sviluppato dal gruppo finlandese D-Designs, darà il via a una nuova serie di titoli targati OTM per diversi formati, dall'Amiga al PC, dal 3DO alla PlayStation.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIAMO TUTTI SPORTIVI VOL. 2

Mindscape e Virgin Interactive Entertainment (VIE) scenderanno in campo nel settore dei giochi sportivi con collane dedicate a quello che nello speciale del mese scorso abbiamo definito il "genere più venduto e più giocato". La collana della Mindscape si intitolerà "Mindscape Sports Authority" e sarà il soggetto principale della presenza della casa di software americana all'E3 di Los Angeles a metà maggio, occasione in cui la Mindscape presenterà i titoli della collana, i quali saranno caratterizzati da grafica ultrarealistica e si concentreranno su squadre e sport professionali e di college. Il progetto della nuova collana è stato avviato circa un anno, mentre i titoli sono in sviluppo da circa due anni. Nel 96 la Mindscape lancerà quattro titoli per PC dedicati a baseball, basket, football (americano) e golf. Tutti i titoli saranno basati su licenze, inclusa la presenza di qualche atleta famoso.

Il progetto "sportivo" della VIE è ancora in fase embrionale, ma quantomeno è già noto quale sarà il primo titolo della collana: *NHL Power Play '96*. La casa di software sta comunque esplorando la possibilità di sviluppare altri titoli sportivi: secondo alcune voci circolanti su Internet, la VIE sta sviluppando anche una simulazione di baseball che dovrebbe intitolarsi *The Show*.

Calendario

MARZO

Salone dello Studente: 8-10 marzo. Fiera di Milano (Porta Giulio Cesare), Milano. Scuola, formazione, lavoro: un aiuto per orientarsi nel mondo universitario e post-diploma. Opportunità di lavoro in Italia e all'estero. Per informazioni: Ufficio Stampa Campus, tel. 02/48.15.232.

APRILE

ECTS SPRING '96 - 14-16 aprile. Grand Hall, Olympia, Londra. La fiera europea del divertimento interattivo. Per informazioni, Blenheim Online - Tel. 0044/181.742.28.28

Bit Movie '96: 4-8 aprile. Palazzo del Turismo, Riccione. Concorso internazionale di immagini, animazioni, video, opere multimediali e vrml. Per informazioni: http://www.cli.di.unipi.it/bitmovie oppure tel/fax 0541/64.30.16

FuturShow: 13-17 aprile. Quartiere Fieristico, Bologna. 1° Salone interattivo di informatica, telematica, cibernetica, multimedialità, phototechnology e tecnologia digitale. Per informazioni: Segreteria Organizzativa - Gruppo Sabatini, tel. 051/76.65.48

MAGGIO

E3: 16-18 maggio. Convention Center, Los Angeles. Edizione '96 della fiera internazionale dedicata all'electronic entertainment. Per informazioni: http://www.mha.com/e3 oppure fax 001/617.440.0359

CES Orlando '96: 23-25 maggio. Orange County Convention Center, Orlando. Fiera annuale dedicata ai prodotti, ai servizi e alle tecnologie digitali. Per informazioni: fax 001/703.907.76.92

MEDIARTECH - 29 maggio-3 giugno. Fortezza da Basso, Firenze. Festival e mostra mercato della multimedialità e della telematica. Per informazioni, Sogese - Tel. 055/49.721

Organizzatori: Se la vostra fiera/convegno non è riportata nel Calendario è semplicemente perché non ci avete avvertiti.



WIZARD OF the Coast RILANCIA

Dopo i numerosi rinvii che hanno scatenato l'ira di quanti aspettavano con impazienza la versione digitale di *Magic: The Gathering* curata dalla Microprose, è iniziata a circolare una voce non molto rassicurante secondo cui bisognerà aspettare ancora molto se la stessa Microprose e Wizard of the Coast (la casa che ha inventato e prodotto Magic) non raggiungeranno un accordo. La Wizard ha infatti pubblicato una nuova serie di carte a novembre (la Ice Age), ed è sua intenzione inserirla nel gioco: solo che questo non faceva parte del contratto, e la Microprose ha risposto con un secco no alla richiesta della casa di Magic, visto che ciò allungherebbe i tempi e aumenterebbe i costi di sviluppo del gioco. *Magic: The Gatherin*, in pratica, è già pronto, ma non vedrà la luce fino a quando le due società non raggiungeranno un compromesso.

INTEL ARENA TOSHINDEN

È ormai certo che *Battle Arena Toshinden* vedrà presto la luce sul PC, grazie agli sforzi della Digital Dialect, che ha cercato di realizzare una fedele conversione di quello che può essere considerato uno dei migliori picchiaduro tridimensionali attualmente disponibili. Non solo *FX Fighter* o *Warriors*, quindi: il gioco, distribuito dalla Playmates Interactive Entertainment, dovrebbe uscire entro la fine del mese e già adesso è possibile scaricare una versione freeware al sito WWW della Playmates (http://www.playmatestoys.com). *Toshinden* lasciò tutti a bocca aperta quando uscì per PlayStation un anno fa (mentre la discreta versione per Saturn seguì diversi mesi dopo), soprattutto grazie alle spettacolari inquadrature e alla varietà di mosse di cui disponeva ogni lottatore. Con questo prodotto, il mercato dei picchiaduro per PC potrebbe subire una vera e propria accelerazione, come successe quando *Tekken* e lo stesso *Toshinden* vennero rivelati al pubblico degli utenti PlayStation, e c'è da aspettarsi che l'esempio della Playmates (se darà buoni risultati) venga seguito da altre case.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RITORNI illustri e promesse da mantenere



«L'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI DEVE RENDERSI CONTO CHE ESISTONO LE DIVISIONI RICERCA & SVILUPPO. SILICON VALLEY LO SA BENISSIMO, MA L'INDUSTRIA DELL'INTRATTENIMENTO NON LO VUOLE CAPIRE. IL SUO BUDGET PER LA RICERCA È DI ZERO LIRE»

CHRIS CRAWFORD
GAME DESIGNER

Torna la Revolution Software, la casa che programmò *Lure of Temptress* e *Beneath a Steel Sky*: il prossimo giugno, infatti, la Virgin pubblicherà il suo nuovo titolo, chiamato *Broken Sword*: un'avventura caratterizzata da una presentazione grafica di tutto rispetto, garantita da schermate in alta risoluzione in 640x400 animate a 50 frame al secondo e dallo scorrimento parallattico unito a un "feeling cinematografico" (come afferma orgogliosamente la stessa casa).
L'ambientazione storica - la trama narra di un prezioso manoscritto del XIV secolo che viene trafugato da un gruppo di megalomani intenzionati a dominare il mondo - è completamente opposta a quella dell'altro grosso titolo promesso per i prossimi mesi (questa volta aprile) dalla Virgin, *Resurrection*. Si tratta del seguito di *Cyberia*, lo sparatutto 3D in grafica precalcolata che offriva la stessa libertà di azione di un laser game (ovvero il minimo storico nella storia dei videogiochi). Per *Cyberia 2*, la Virgin promette un nuovo "combat engine" capace di creare furiose battaglie all'ultimo sangue, animazioni realistiche realizzate con la tecnica del motion capture, azione alternata a momenti di ragionamento e orde di nemici capaci di dare del filo da torcere al più abile dei giocatori. Riuscirà a mantenere questa promessa?
Chiude la carrellata dei nuovi arrivi targati Virgin *PBA Bowling*, una simulazione di bowling programmata dalla Bethesda Software (quella, per intenderci, del bellissimo *Future Shock*) che dovrebbe essere in circolazione mentre leggete queste righe. Il genere non è dei più "in voga" e la decisione di farlo girare sotto Windows 95 potrebbe rivelarsi non ottimale, dato che il demo che abbiamo avuto occasione di vedere accusava delle "indecisioni" nelle animazioni.
Infine, i numerosi estimatori del bellissimo *Command & Conquer* saranno lieti di sapere che la Virgin ha pubblicato un data disk, intitolato *Red Alert*, contenente sei nuovi livelli GDI e NOD, più dieci scenari per le partite in multiplayer. Una piccola nota negativa: l'add-on non contiene alcun dispositivo bellico o veicolo nuovo, che invece sicuramente appariranno nel seguito del wargame in tempo reale, *C&C2:Tiberium Sun*.



EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana

Giuseppe Salza
SPAZZATURA
Theoria
£10000
ISBN 88-241-0378-2

Dopo "Cosa ci faccio in Internet?" (apparso lo scorso novembre), abbiamo nuovamente scelto un libro di Giuseppe Salza per una questione di "affinità elettive". La fittissima ragnatela di citazioni, segnalazioni e rimandi di cui è letteralmente infarcita ogni pagina dei suoi scritti, oltre a essere uno stimolante strumento di conoscenza, è la manifestazione di una cultura e di una sensibilità che per molti versi sono comuni alle nostre.
In questo caso il punto di partenza è il trash, ossia la nuova frontiera della cultura pop mondiale. Dare una definizione del trash è un compito al quale l'autore si sottrae fin dall'inizio, semplicemente perché non è possibile incasellare la materia magmatica della "spazzatura" mediatica in una qualche rigida categoria. Ma il libro stesso non è altro che una profonda immersione nella massa cedevole e gorgogliante della spazzatura internazionale: una volta divorate le inebrianti 150 pagine di questo volumetto, ci si ritrova metaforicamente impregnati di strani odori (come gli effluvi di "Polyester" di John Waters, il primo film in Odorama) e impiastricciati di bizzarre sostanze (come il Jell-O, la gelatina che vibra).
"Spazzatura" è suddiviso in tre parti: la prima, intitolata "Visioni", enumera e descrive le fenomenologie del trash cinematografico e televisivo; il punto di riferimento è la produzione americana, ma non mancano alcuni accenni alla spazzatura del Vecchio Continente e italiana in particolare. L'excursus parte dall'immancabile Ed Wood di "Plan 9 from Outer Space" e arriva fino a "Tetsuo" di Shinya Tsukamoto, passando per "Beavis & Butthead". "Virtualità" è il titolo della seconda parte, che è quella che ci riguarda più da vicino: vi si approfondiscono le manifestazioni della cultura trash nell'ambito delle comunità telematiche e presso gli appassionati di videogame. Per il videogiocatore "trashista" «il prossimo livello da raggiungere è più importante di quattro ore di sonno, e un game over è più cruento di uno scippo per strada»: segue un'interessantissima digressione sulla cultura otaku e sul movimento cybersplatter giapponese. La terza e ultima parte è dedicata a quelle che l'autore chiama "possessioni trash", l'improbabile oggettistica della nuova cultura pop: c'è una dottissima disquisizione sulle T-shirt "a messaggio" e un'introduzione al collezionismo trash (ad esempio, di "vomit bags" -nuove- delle compagnie aeree). La chiusura è affidata alla "Guida survival del trashista", che vale da sola il prezzo (peraltro lodevolmente misurato) del libro.
In "Spazzatura" si coniugano perfettamente il grande sforzo di diligenza compilativa con uno stile di scrittura felicissimo: grazie ai suoi meriti Salza guadagna la nostra gratitudine per quanto ha scritto, la nostra fiducia per quanto scriverà e il nostro perdono per aver mandato in stampa "consolles" con due elle (pag. 101).



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

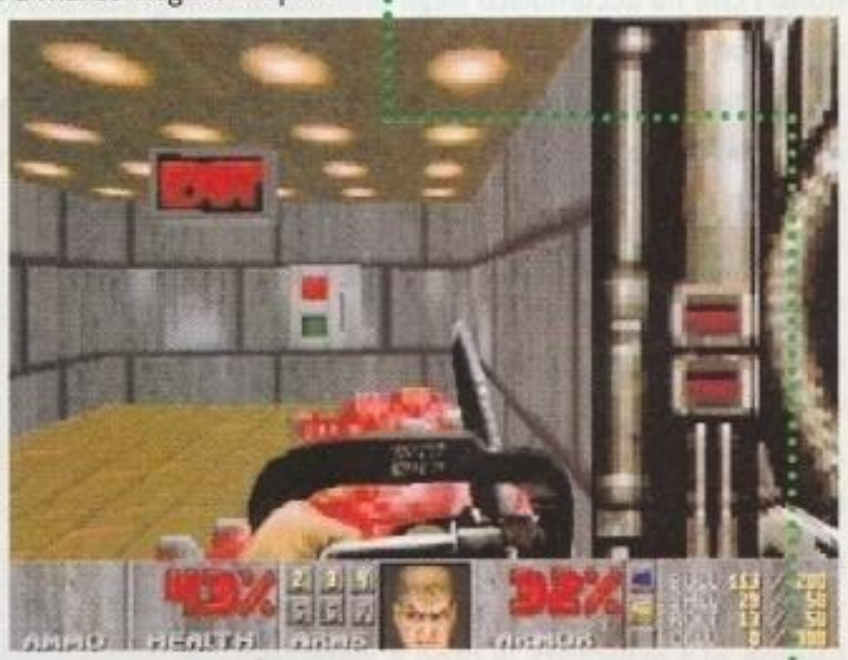
Nuovi giochi per MAC

Gli utenti Mac appassionati di giochi possono guardare al futuro con speranza. Sempre più case stanno infatti convertendo i loro migliori giochi per il computer della mela. Da Blizzard e GT Interactive sono in arrivo *Warcraft II* e *Hexen - Beyond Heretic*. *Warcraft II* è il seguito di *Warcraft: Orcs and Humans*. La battaglia tra orchi e umani continua con alcune novità: possibilità di giocare testa-a-testa con un avversario umano; combattimenti terra, aria e mare; nuove unità e intelligenza artificiale riveduta e corretta. La versione Mac sarà disponibile il prossimo autunno. *Hexen* offrirà invece una migliore risoluzione grafica - 320x200, 640x400 - tasti definibili, supporto di rete e possibilità di giocare livelli fatti in casa. Bisognerà avere almeno 8 Mb di RAM, meglio ancora 16. La data di uscita di *Hexen* per Mac non è stata ancora comunicata.

Un barile di DOOM-COLA

Per la id software *Doom* ha rappresentato una vera e propria gallina dalle uova d'oro. La società texana ha intenzione di far sì che continui ad esserlo nei mesi a venire o, quantomento, fino a che non uscirà la successiva gallina dalle uova d'oro, il cui nome in codice è *Quake* (di cui presentiamo in esclusiva i primi livelli a pag. 12).

Tanto per cominciare, i ragazzi texani hanno annunciato tempi duri per chi ha commercializzato, senza alcun permesso, livelli extra e add-on per i suoi best seller *Doom* e *Doom 2*. Ha già vinto le cause intentate con Precision Software, Softkey International, SAMS Publishing, Waite Group e WizardWorks, ree di aver illegalmente commercializzato prodotti (sia software che pubblicazioni editoriali) basati su *Doom* e continuerà su questa strada per proteggere il suo nome e i prodotti che, nell'attesa di *Quake* (che sarà ancora piuttosto lunga visto che le ultime notizie parlano di ottobre o novembre), pubblicherà nei prossimi mesi. A marzo uscirà una *Id Anthology* contenente, spiega il portavoce Mike Wilson, «tutti i titoli che la id ha realizzato, a partire dalla serie Commander Keen, e probabilmente un libro iconografico e una maglietta». Sempre a marzo negli USA partirà una promozione particolare legata al lancio di una nuova bibita che si chiamerà Kick Kola. La bibita sarà venduta in lattine simili ai barili di *Doom*: i consumatori che acquisteranno due lattine potranno acquistare per 1 dollaro un CD-ROM contenente tutti i prodotti shareware della id, compresi *Doom* ed *Heretic*. «Questa bibita contiene apparentemente il massimo di caffeina consentita per legge. Dovrebbe andare alla grande col nostro softwafre», ha dichiarato Wilson. Ad agosto poi, per chi non ne avrà abbastanza di *Doom* e affini, uscirà negli USA il film basato sul gioco della id (in Italia potrebbe arrivare entro la fine del '96). In parallelo al film partirà una imponente campagna di merchandising che comprenderà cappellini, magliette, miniature e carte. Se tutto va per il meglio, John Romero potrà comprarsi la sua terza Ferrari (sempre che non l'abbia già fatto).





«PUBBLICARE UN TITOLO PER TUTTI I FORMATI COSTA IL 20% IN PIÙ E SI RISCHIA DI SOTTO-OTTIMIZZARLO PER FARLO GIRARE DAPPERTUTTO. LE CASE DI SOFTWARE DOVREBBERO SEDERSI A UN TAVOLO E ACCORDARSI SU UN UNICO STANDARD»

JOHN HAWKINS
VICEPRESIDENTE
PHILIPS MEDIA

VIP
Very•Important•Players



Non tutti sanno che dietro l'uomo di spettacolo **Luca Barbareschi**, diviso tra apparizioni teatrali, televisive e cinematografiche, si nasconde un profondo conoscitore del mondo informatico. La sua società offre consulenza alle aziende e si occupa della creazione di pagine WWW per importanti aziende italiane (come Pirelli e Mondadori), ma uno spazio per il computer, Barbareschi, ce l'ha anche a casa: un PC multimediale che utilizza soprattutto per far girare i prodotti multimediali.

Sul tuo hard disk, non mancheranno i videogiochi...
Non sono un grande amante dei videogiochi, se devo essere sincero. Guardo i CD-ROM perché mi interessano per il mio lavoro di cinema e perché penso che avranno un futuro, ma non sono un patito di giochi. Ho trovato comunque molto divertente *FIFA Soccer*: nonostante odi il calcio, mi appassiono giocandoci perché è fatto da Dio. È una cosa da sballo pazzesco, bellissimo; le numerose inquadrature, i campi e la reazione del pubblico sono impressionanti. Veramente bello.

Altri generi che ti appassionano?
Sono molto belli i giochi di ruolo. C'è questo che ha fatto un mio amico, *Techno Maya*, che è interessante. Ce ne sono parecchio interessanti, io però sono un po' troppo già "vecchio" per i videogiochi, quindi se devo scegliere tra un videogioco e un libro scelgo ancora un libro. Oppure mi diverto a navigare in Internet.

Avrai sentito parlare del fenomeno *Doom*...
Ne ho sentito parlare però purtroppo non l'ho mai provato. È difficile stare dietro a tutto; fortunatamente ho dei "cantinari" pazzi nella mia società che si divertono a smanettare che ogni tanto mi tengono aggiornato. Ci vuole veramente qualcuno che sta lì dalla mattina alla sera, perché è una continua rivoluzione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Atari, la telenovela continua



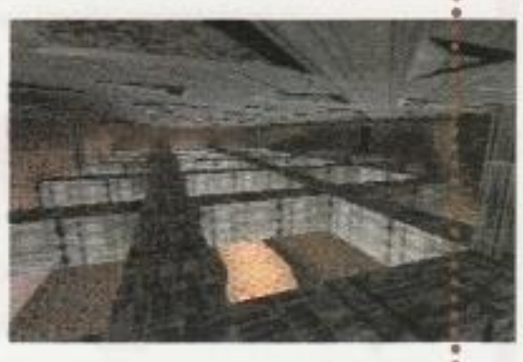
Il mese scorso avevamo riportato le voci su una possibile uscita dell'Atari dal settore dei videogiochi che la società fondata da Nolan Bushnell aveva creato dal nulla negli anni '70 col lancio di *Pong* nei bar e del VCS nelle case.
Forse l'Atari non intende abbandonare il settore dei videogiochi, ma poco ci manca. Infatti, la società dei Tramiel ha deciso una fusione col produttore di disk drive per notebook, JST, investendo nella società la metà dei 50 milioni di dollari che ha accumulato negli ultimi due anni grazie alla cessione di alcune proprietà e alle cause vinte con alcuni concorrenti del settore (ad esempio Sega). Se le autorità finanziarie americane confermeranno la fusione, la nuova società prenderà il nome di JST Corporation, mentre il nome Atari sarà soltanto quello di una divisione della JST, ma continuerà a focalizzare i suoi sforzi sul mercato dell'intrattenimento interattivo.
"Vogliamo che questa divisione arrivi finalmente in pareggio: non possiamo andare in rosso anno dopo anno», ha dichiarato il direttore finanziario August Liguori. «Restiamo nel settore dei videogiochi e continueremo a produrre prodotti d'intrattenimento, siano essi il Jaguar che i videogiochi e i CD-ROM».
Ad di là delle dichiarazioni di intenti (che in questo settore lasciano il tempo che trovano), resta il fatto che l'Atari non ha investito quei 25 milioni di dollari né nella promozione del Jaguar né nella produzione di titoli per la console. Come intendono restare in questo settore è quindi tutto da vedere. Ciò nonostante, alcuni consulenti finanziari hanno accolto favorevolmente la notizia della fusione. «La mancanza di titoli è stato un handicap per il Jaguar, ma investire in nuovi titoli avrebbe significato per l'Atari giocare tutte le sue carte su un solo prodotto», ha dichiarato Julie Schwerin della società di ricerca InfoTech. «Nell'arco di sei mesi-un anno, l'Atari sarà in una buona posizione sia nel settore dei computer che in quello dei videogiochi».

BRACCIO DI FERRO IN TEXTURE MAPPING

Continua la lotta a colpi di texture mapping tra i due principali "colossi" americani, Apogee/3DRealms e id Software. Dopo l'uscita di *Duke Nukem 3D* dei primi e "l'assaggio" di *Quake* dei secondi, la Apogee ha infatti rivelato i suoi piani futuri, primo tra tutti un impressionante sparatutto in 3D reale intitolato *Prey*. La trama è molto interessante e ci può dare un'idea di che cosa ci aspetta nel gioco: il protagonista, dopo essere stato rapito da una razza aliena, si risveglia dopo un lungo sonno e si accorge che il suo corpo è stato "accessoriato" con una serie di innesti biotecnologici. Si troverà, così equipaggiato, in un mondo misterioso, dove sarà preda di una caccia senza tregua da parte di una schiera di creature spaventose dalle quali dovrà fuggire. I livelli di *Prey* utilizzano sapientemente gli stupefacenti effetti luce possibili grazie al nuovo engine per creare un'atmosfera cupa e tetra, che costituirà una delle prerogative del titolo. I nemici saranno costruiti con poligoni in texture mapping (come in *Quake*) e sarà possibile utilizzare sistemi di controllo 3D e caschi per la realtà virtuale domestica.
Il gioco dovrebbe uscire non prima della fine dell'estate e sono previste versioni per PC/Windows 95, Macintosh, PlayStation e Ultra 64.







VAPORWARE

«Il 1995 ha dimostrato come non mai che le case di software non sono capaci di rispettare le date d'uscita»: questa frase, pronunciata da Geoff Heath, direttore generale della Mindscape, descrive in maniera pungente l'attuale situazione del mercato dei videogiochi, e con essa lo scopo di questa nuova rubrica, ovvero tenere d'occhio i ritardi di lavorazione che subiscono le principali produzioni videoludiche. "Vaporware" verrà aggiornata mensilmente riportando ogni ritardo annunciato dalle case e la data di pubblicazione inizialmente prevista.

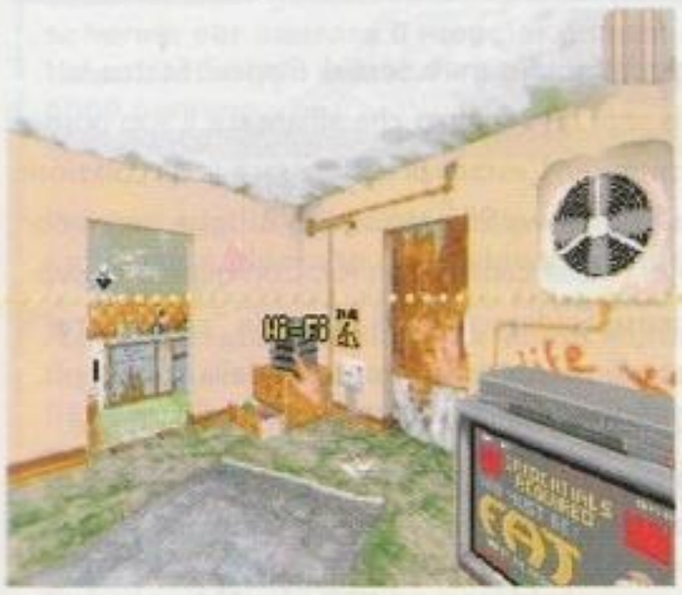
Titolo	Casa di software	Data d'uscita annunciata	Data d'uscita prevista	Mesi di ritardo
Quake	id Software	inverno 95	autunno 96	9
Syndicate Wars	Bullfrog	dicembre 95	estate 96	8
Civilization 2	Spectrum Holobyte	dicembre 95	estate 96	8
Heart of Darkness	Virgin	settembre 95	settembre 96	12
Dungeon Keeper	Bullfrog	dicembre 95	giugno 96	6
Z	Bitmap Brothers	maggio 95	giugno 96	13
F1GP2	Spectrum Holobyte	estate 95	marzo 96	7
Magic: The Gathering	Spectrum Holobyte	primavera 95	giugno 96	13
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	primavera 95	dicembre 96	19
Lands of Lore 2	Virgin	giugno 95	settembre 96	15
Iron Angel	Ocean	primavera 95	aprile 96	11
Terranova	Virgin	ottobre 95	marzo 96	5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un'avventura "normale"



Normality è il titolo di una nuova avventura pubblicata dalla Gremlin che dovrebbe essere disponibile nei negozi già da questo mese. La particolarità del gioco consiste nell'engine tridimensionale utilizzato dai programmatori: infatti, grazie al "motore" grafico True 3D, il giocatore si muove nel mondo di *Normality* con una completa libertà di movimento: può abbassarsi, saltare, correre e raccogliere gli oggetti, come in *Duke Nukem 3D* per intenderci, solo che non sono richiesti solamente buoni riflessi e coordinazione ma anche una buona dose di ragionamento e spirito da avventuriero. Le animazioni sono realizzate tramite la tecnica del "motion capture" per assicurare un buon realismo, e gli scenari sono ricchi di particolari e sopperiscono in buona parte alla non eccelsa qualità degli ambienti poligonali, che di solito non si sposano bene con il genere adventure.



I COLONI

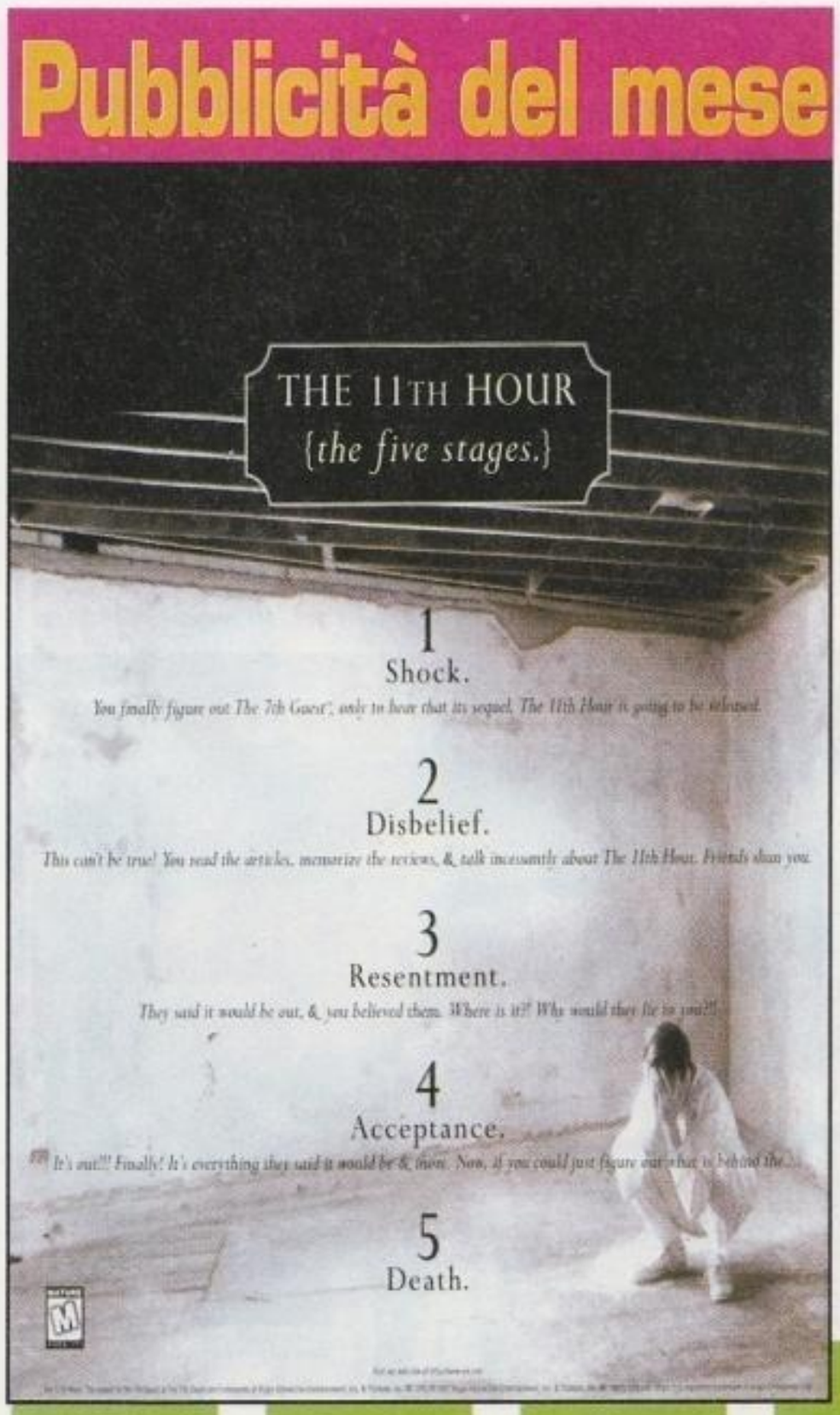
TORNANO ALLA CARICA



A maggio torneranno finalmente i coloni di *Settlers*! La Blue Byte torna infatti alla carica con il seguito del famoso gioco di strategia, che si è imposto a fianco di giganti come *Sim City* o *Civilization*. In *Veni, Vidi, Vici* - questo il sottotitolo di *Settlers II* - troverete culture dimenticate, civiltà da combattere e continenti da esplorare. Quindi, preparatevi anche voi a estrarre la spada e a colonizzare un nuovo impero!



Pubblicità del mese



The 11th Hour

Questa pubblicità della recente produzione firmata Trilobyte descrive i cinque stadi attraverso cui un giocatore di *The 7th Guest* passa al suo sequel, *The 11th Hour*. Questa la traduzione:

1 - Shock. Finalmente risolvi *The 7th Guest*, per poi scoprire che il suo seguito sta per essere pubblicato.

2 - Incredulità. Non può essere vero! Leggi tutti gli articoli al riguardo, impari a memoria le recensioni e ne parli incessantemente con tutti. I tuoi amici ti evitano.

3 - Risentimento. Dicevano che sarebbe uscito e tu gli hai creduto. Dov'è? Perché dovrebbero mentirti?

4 - Approvazione. È uscito!!! Finalmente! È tutto quello che avevano detto che sarebbe stato e molto di più. Ora, se solo riuscissi a scoprire che cosa c'è dopo la...

5 - Morte.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FLIPPER fai da te

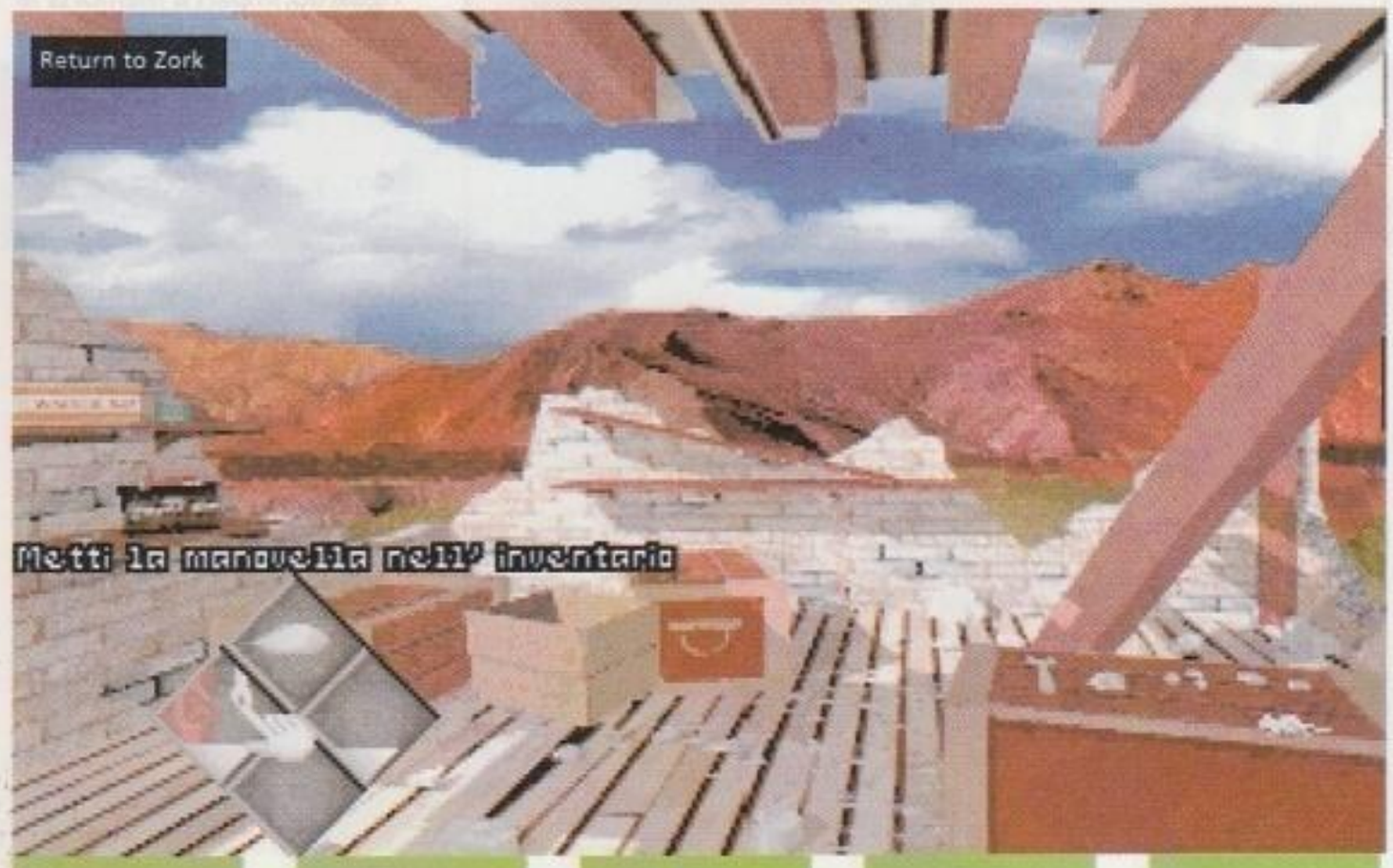
Quale software house vi viene in mente se parliamo di simulazioni di flipper? Esatto, la 21st Century Entertainment, una casa che da anni non fa altro che affiancare il suo nome alle scintillanti biglie d'acciaio simulate sul computer. L'estate prossima sarà in circolazione l'ultima sua creazione, un editor di flipper per Windows 95 e Windows 3.1 che uscirà con il nome - ben poco fantasioso, a dirla tutta - di *Pinball Construction Kit*. Con questo nuovo prodotto (che sarà programmato dalla londinese Spidersoft) sarà possibile "assemblare" il proprio flipper attingendo dalla libreria di oggetti contenuta nel pacchetto. Secondo quanto affermato dai responsabili della Spidersoft, saranno disponibili 64 tavoli diversi, ognuno con un'ambientazione differente, 32 bumper, 24 kicker, un centinaio di immagini grafiche varie, 30 tipi di luci, 30 effetti sonori, 4 drop target e numerosi altri oggetti con i quali sarà possibile divertirsi per un sacco di tempo. Ovviamente non mancherà il pannello di configurazione dell'inerzia della pallina, con il quale sarà possibile agire direttamente sulla giocabilità delle partite.

MI SPIACE NON POTER CREARE UNA SIMULAZIONE DEL MONDO REALE. SFORTUNATAMENTE, SIAMO COSÌ LIMITATI DAI TOOL A NOSTRA DISPOSIZIONE CHE CI RIFUGIAMO SEMPRE NEL FANTASY O NELLA FANTASCIENZA.

WARREN SPECTOR, DESIGNER DELLA ORIGIN

ZORK: il telefilm

«Cosa c'è stasera in TV?»
«Zork.»
Questo dialogo potrebbe tra breve diventare realtà. La Activision ha infatti siglato un accordo con la Threshold Entertainment - la società di produzione del film "Mortal Kombat" - per lo sviluppo di un telefilm basato sulla serie di *Zork*. L'accordo rappresenta il primo passo della nuova strategia della Activision che intende espandere il suo marchio in altri settori dell'entertainment. È la prima volta che da un gioco per computer viene sviluppata una serie televisiva. «La serie Zork è basata su un mondo fantastico poliedrico e intrigante, con personaggi ben definiti, un umorismo intelligente e misteriosi intrecci. Pensiamo che possa funzionare molto bene con diversi media, a partire dalla televisione", ha dichiarato Larry Kasanoff della Threshold.



SIERRA ON SALE

In quella che è stata definita la più grossa acquisizione nella storia dell'intrattenimento interattivo, la società americana CUC International ha comprato la Sierra On-Line e la Davidson & Associates con una serie di operazioni azionarie per un totale di 2,2 miliardi di dollari (ovvero più di 3500 miliardi). Il nome della Sierra lo conoscete tutti (o almeno dovreste), mentre per gli altri due è d'obbligo una breve presentazione. La CUC è una delle più grosse società mondiali di direct marketing e club di associati (sulla falsariga del Club del Libro, per intenderci), mentre la Davidson & Associates è una casa di software attiva nel settore dei programmi educativi. La CUC intende coinvolgere le due società nello sviluppo di una "destinazione" online ("sito" è ormai fuori moda, NdR) che dovrebbe partire entro i prossimi dodici mesi. La decisione della CUC è stata così spiegata dal suo direttore generale, Walter A. Forbes, che aveva una carica nel consiglio d'amministrazione della Sierra: «Crediamo che i PC e le piattaforme interattive siano i futuri motori di crescita per come i consumatori accederanno alle informazioni e faranno i loro acquisti». Secondo Forbes le acquiizioni «combinate coin i progetti della CUC per il mercato elettronico… ci consentiranno di allargare il nostro raggio d'azione… così da creare una delle più avvincenti aree nel mondo interattivo». In autunno la CUC presenterà il nome della sua "destinazione online", che conterrà tutti i servizi che la società offre oggi attraverso i suoi club di associati.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BREVI

Gli operatori di servizi-online giapponesi sono stati esortati a cancellare dai loro server un gioco shareware che simula l'orribile attentato a base di gas nervino condotto l'anno scorso nella metropolitana di Tokyo da una setta religiosa. Secondo quanto riportato dal quotidiano *The Japan Times*, i giocatori devono collocare contenitori di gas nervino in punti strategici sullo schermo per causare il maggior numero possibile di vittime. L'attentato causò 12 morti e l'intossicazione di 5000 persone.

Fino ad oggi la diffusione della realtà virtuale "domestica" è stata bloccata dagli elevati costi dei "caschi", ma le cose potrebbero cambiare entro breve. La Virtual i/o, rappresentata in Italia dalla Giunti Multimedia, ha infatti presentato una versione a basso costo delle sue "cuffie" per PC, oltre a una nuova versione collegabile alle nuove console a 32-bit e/o al televisore.

Il CD Plus (noto anche col nome "tecnico" di Enhanced Music CD) ha cambiato nome: ora si chiama CD EXTRA. Il cambiamento deciso da Philips e Sony è dovuto a ragioni promozionali e di marketing. In questo modo, secondo le due società, il formato risulterà più facilmente distinguibile da altri formati audio e multimediali.

La Bandai Digital Entertainment ha annunciato che lancerà il Pippin (il cui nome completo è Pippin Atmark), la console multimediale basata sul sistema operativo del Macintosh, il 22 marzo in Giappone. Secondo l'agenzia MMWire la macchina sarà dotata di 4 titoli e un modem. La Bandai prevede di vendere 200.000 unità entro il marzo 97 e 300.000 unità sul mercato internazionale nel primo anno di disponibilità. Al momento del lancio satranno disponibili 71 titoli che a giugno diventeranno 157. La BDE ha inoltre annunciato che lancerà un servizio di accesso a Internet per gli utenti giapponesi, e a questo scopo ha anche siglato un accordo con la Sun Microsystems per utilizzare il software Java.

L'Interplay ha siglato un accordo con la S3, produttrice della famiglia di schede acceleratrici S3 ViRGE. *Descent II* sarà il primo di una serie di titoli (tra cui gli imminenti giochi sportivi) che utilizzerà, nel corso dei prossimi due anni, la scheda ViRGE consentendo di creare giochi 3D con una migliore risoluzione e colori più vivi.

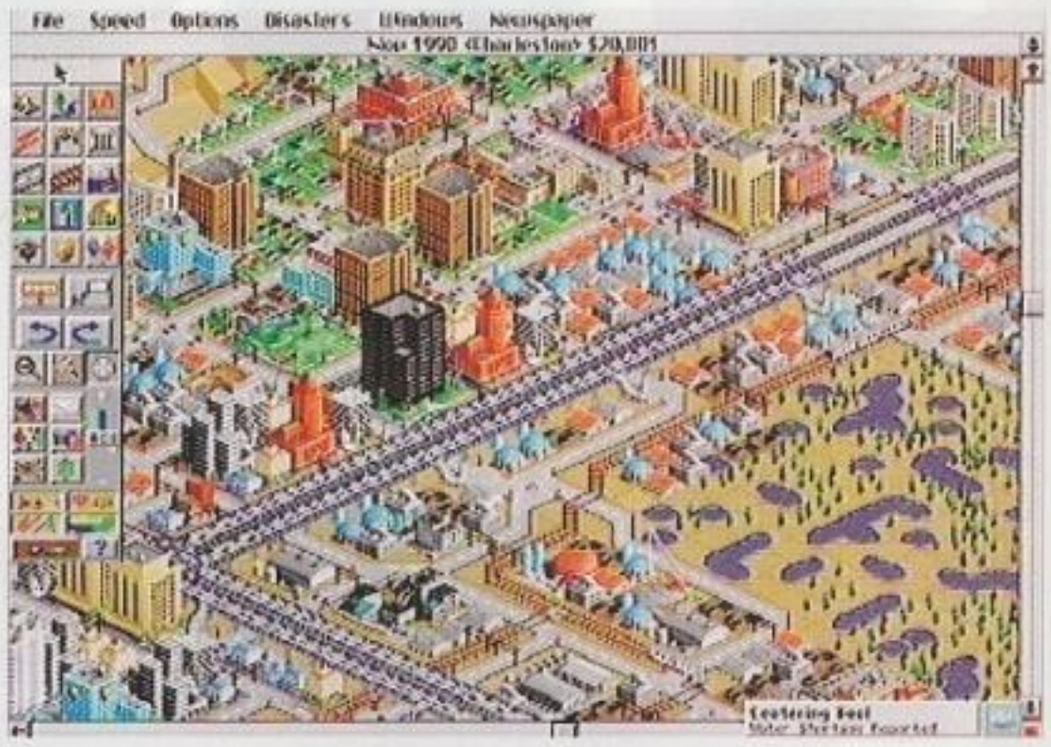
Due ex direttori della Origin, Ken Demarest (produttore di *BioForge*) e Zack Simpson (direttore tecnico), si sono messi in proprio e stanno lavorando allo sviluppo di un gioco di strategia per PC intitolato *Netstorm*., nel quale sarà possibile combattere, stringere alleanze, fare commerci, spiare e vendere segreti. La caratteristica principale del gioco è che sarà "Internet compatibile". «Sarà molto più appagante giocarlo via Internet», spiega Demarest. «Un computer non cerca vendette e anche se simulasse delle emozioni non sono vere. Giocare contro altra gente è tutta un'altra cosa».

L'Acclaim si appresta ad entrare nel mercato dei coin-op con un gioco intitolato *Batman Forever* e basato sull'omonimo film della Warner Bros. Nel gioco di combattimento, sviluppato dalla Iguana Entertainment, i giocatori possono scegliere di interpretare Batman o Robin nel tentativo di impedire che Gotham City cada nelle grinfie di Due Facce o l'Enigmista.

Aspiranti sindaci

sui banchi di scuola

"Esemplare": questo il giudizio espresso dalla California Software Clearinghouse - una organizzazione con sede nella California State University a Long Beach che si occupa della classificazione del software per conto delle istituzioni scolastiche - al riguardo di *Sim City 2000*, il più recente simulatore di città della Maxis. In particolare, nella relazione della CSC si legge che *Sim City 2000* «è uno strumento didattico eccellente che incoraggia l'apprendimento cooperativo e la risoluzione dei problemi.» Al riguardo del titolo, Sam Poole, presidente della Maxis ha dichiarato: «*Sim City 2000* è così divertente che i ragazzi non si accorgono di imparare. Ogni anno, negli Stati Uniti, centinaia di migliaia di ragazzi sono "esposti" a *Sim City* e *Sim City 2000* in classe. Gli insegnanti amano *Sim City 2000* perché insegna e approfondisce preziosi studi sociali e scientifici; ai ragazzi invece piace perché è divertente.». I videogiochi sono quindi anche utili?



C'era una volta...

5 anni fa

Vedeva la luce la prima versione per computer (più precisamente, per Amiga) di *Lemmings*, il "rompicapo dinamico" della Psygnosis destinato a fare storia negli anni a venire. Il gioco consisteva nel portare da un punto all'altro di una lunga serie di intricati livelli un gruppo di piccoli lemming, attribuendo loro delle capacità (c'erano lemming scalatori, costruttori di ponti, paracadutisti, minatori, ecc.) in grado di fargli superare gli ostacoli. La serie proseguì nel tempo, fino ad acquistare la terza dimensione nel recente *3D Lemmings*.

La Sony interrompeva il rapporto che la legava con Matsushita e Sanyo nel supporto dello standard MSX, macchina destinata a morte prematura per via della scasa attenzione riservatela dal pubblico. Il computer MSX era nato dall'intesa tra diverse multinazionali decise a costituire uno standard informatico, grazie al quale le società implicate nel progetto potevano mettere in vendita modelli diversi sia sul lato estetico che su quello delle prestazioni, ma tutti compatibili tra di loro.

Veniva data per certa la notizia che il Super Famicom, la console a 16 bit della Nintendo a quel tempo non ancora distribuita ufficialmente in Italia, potesse venire presto equipaggiato con un CD-ROM. Oggi, a distanza di cinque anni, ancora non si è visto nulla di tutto questo, ma una specie di lettore CD-ROM per il Nintendo 64 dovrebbe finalmente divenire realtà a novembre di quest'anno. Chi vivrà vedrà...

10 anni fa

Wordstar Amnesty è il nome di un'iniziativa lanciata nel marzo del 1986 dalla Micropro - nota software house inglese che ha pubblicato, tra l'altro, il word processor Wordstar - mirata alla lotta alla pirateria. In pratica, la casa offriva ai possessori di una copia pirata di Wordstar la possibilità di registrarsi pagando 40 sterline circa, cifra decisamente inferiore al prezzo del programma. Secondo le stime della stessa Micropro, le copie pirata in circolazione erano cinque volte quelle originali.

Usciva *Revs*, il gioco di corse di Formula 3 per Commodore 64 firmato da Geoff Crammond e pubblicato dalla Firebird. Il titolo, considerato il "papà" di *F1 Grand Prix*, permetteva di guidare una monoposto in soggettiva - con un metodo di guida un po' macchinoso ma comunque molto completo - e consisteva in due soli circuiti inglesi (Brands Hatch e Silverstone). Nonostante alcune imperfezioni, però, *Revs* può essere considerato il primo vero simulatore di guida.

In Francia veniva avviato un esperimento per lo sviluppo dei giochi via cavo. Quattro titoli (due veri e propri videogiochi e due educational) di qualità grafica allora impensabile su sistemi casalinghi erano stati presentati alla mostra IMEDIA; il sistema prevedeva tre diverse metodologie di trasmissione: via rete telefonica commutata, via rete videotex e via rete digitale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FIFA

FIFA 96 SOCCER



EA SPORTS

by CTO

IL PALLONE NELLA TESTA

Con l'ausilio della tecnologia Virtual Stadium™, vivrai in prima persona le emozioni della partita. I giocatori si muovono con movimenti altamente realistici grazie alla tecnologia EA SPORTS™ MotionDesign™ e Silicon Graphics.
12 Campionati Internazionali incluso il Campionato Italiano, Torneo e Playoff.
Realismo totale: eleganti pallonetti, rovesciate spettacolari, uno-due velocissimi, e salvataggi in extremis.

MANUALE E SOFTWARE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NBA LIVE 96



LA TUA PALLONE

LA TESTA NEL PA

EA SPORTS

by CTO

C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte, 7/F
Zola Predosa (Bo)
Tel.051/6167711

NBA Live 1996 ti coinvolge con il suo realismo avveniristico. Il campo tridimensionale permette la visualizzazione della partita da molteplici angolazioni e rende questo nuovo NBA un fuoriclasse sia nella grafica che nella gicabilità. Tecnologia Virtual Stadium™ con diverse angolazioni di ripresa.
Un totale di 29 squadre con due nuove formazioni: i Vancouver Grizzlies e i Toronto Raptors. Possibilità di creare i giocatori con le relative prestazioni personali e di aggiornare le statistiche.

MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERSO NEL TEMPO

Dopo l'ennesimo exploit di *Fade to Black*, la Francia torna alla ribalta con un titolo che promette di essere migliore di qualsiasi altra avventura dinamica in tre dimensioni. Dai creatori di *Little Big Adventure*, sta per arrivare *Time Commando*.

In un momento del mercato dei videogiochi per PC, in cui il Full Motion Video sta giocando un ruolo fondamentale nella realizzazione delle avventure grafiche, i prodotti che seguono il filone inaugurato da **Alone in the Dark** hanno passato un momento piuttosto "buio", che ha visto la sua fine questo mese solo con l'uscita di *Time Gate* della infaticabile Infogrames. Un'altra casa di software francese, la Adeline (diventata famosa con la realizzazione di *Little Big Adventure*), ha però annunciato l'uscita, prevista per l'inizio di questa estate, di un titolo che deve molto, almeno concettualmente, ai prodotti della già citata Infogrames e della Delphine: *Time Commando*.

ALONE IN THE DARK

Questo titolo della Infogrames ha rappresentato una vera e propria rivoluzione nel mondo delle avventure, generando ben tre seguiti e un gran numero di titoli che, partendo da quella idea di base, ne hanno sviluppato la potenzialità. Interessante notare che il primo titolo della serie, all'epoca, era stato sviluppato dai membri attuali della Adeline Software.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



TORNA LA PICCOLA GRANDE AVVENTURA

Tra i progetti della Adeline è in cantiere la realizzazione di un seguito per il loro grande successo *Little Big Adventure*. Al momento le informazioni a disposizione sono piuttosto scarne. Quella che potete vedere in questo box è l'unica immagine mostrata dalla Software House. Il solo dato noto al momento risiede nella realizzazione dei fondali, che ruoteranno interamente in 3D reale come le più recenti avventure dinamiche. Certo si tratta di un bel progresso rispetto al 3D isometrico utilizzato dall'originale *LBA*, ma la cosa più importante, ancora impossibile da sapere, è se sarà mantenuto il perfetto bilanciamento tra avventura e arcade che aveva decretato il successo del primo episodio.





Come è possibile notare, i nemici sono stati realizzati in alta risoluzione con un ottimo uso di poligoni e texture-mapping.

La prima cosa che salta subito all'occhio guardando le immagini in queste pagine (che sono riferite al gioco ancora in piena fase di sviluppo) è l'incredibile grafica con cui sono stati realizzati i fondali. Al posto degli usuali poligoni, la scelta per la realizzazioni delle ambientazioni di *TC* è caduta sulla grafica renderizzata, su cui sono "applicati" gli sprite poligonali in alta definizione, con l'aggiunta di texture mapping. I fondali possono ruotare e scrollare (non rimangono fissi, cioè, come avveniva nel titolo della Infogrames *Alone in the Dark*), anche se sono prelevati direttamente dal CD e non calcolati in tempo reale.

Sicuramente, però, uno degli aspetti più accattivanti di questo nuovo titolo della Aldeline risiede nella trama alquanto originale ed elaborata, che porterà il giocatore a interagire con una quantità di ambientazioni "temporali" differenti. La vicenda di *Time Commando* si svolge, infatti, in un periodo non precisato del nostro futuro. Tutto ha inizio con la richiesta della Federazione Europea di un centro di addestramento militare che sfrutti la realtà virtuale per generare diversi universi e situazioni di combattimento, in cui i futuri ufficiali dovranno calarsi per allenamento. Tra tutti i diversi gruppi industrial-militari che hanno proposto il progetto, la società Ortega riesce a vincere l'appalto, proponendo il progetto "Historical Tactical Center" (Centro Tattico Storico), realizzato grazie alla tecnologia Time Blaster. Questo sistema, basato sulla fisica dei tachioni (un tipo di particella subatomica), permette di creare, all'interno dei microprocessori, delle "sfere" di contenimento in cui il tempo si trova accelerato. Grazie a questo fattore, i computer che si occuperanno della realizzazione dell'H.T.C possiedono delle incredibili capacità di calcolo, in grado di generare, in tempo reale, dei veri e propri universi virtuali basati sulle situazioni storiche del passato.





http://www.oldgamesitalia.net/

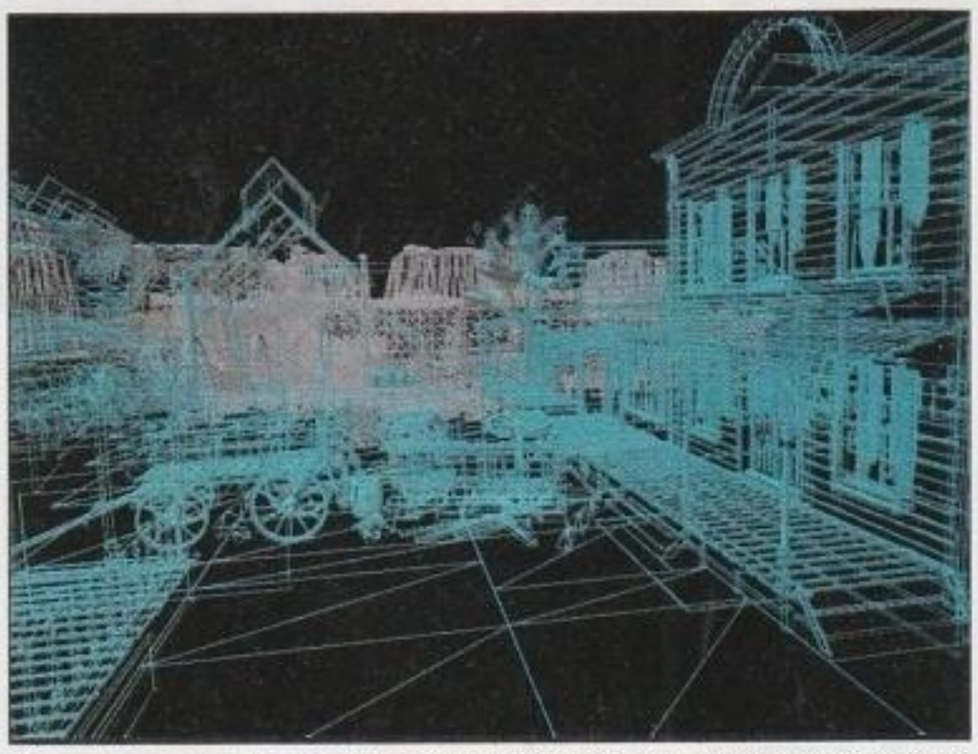
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

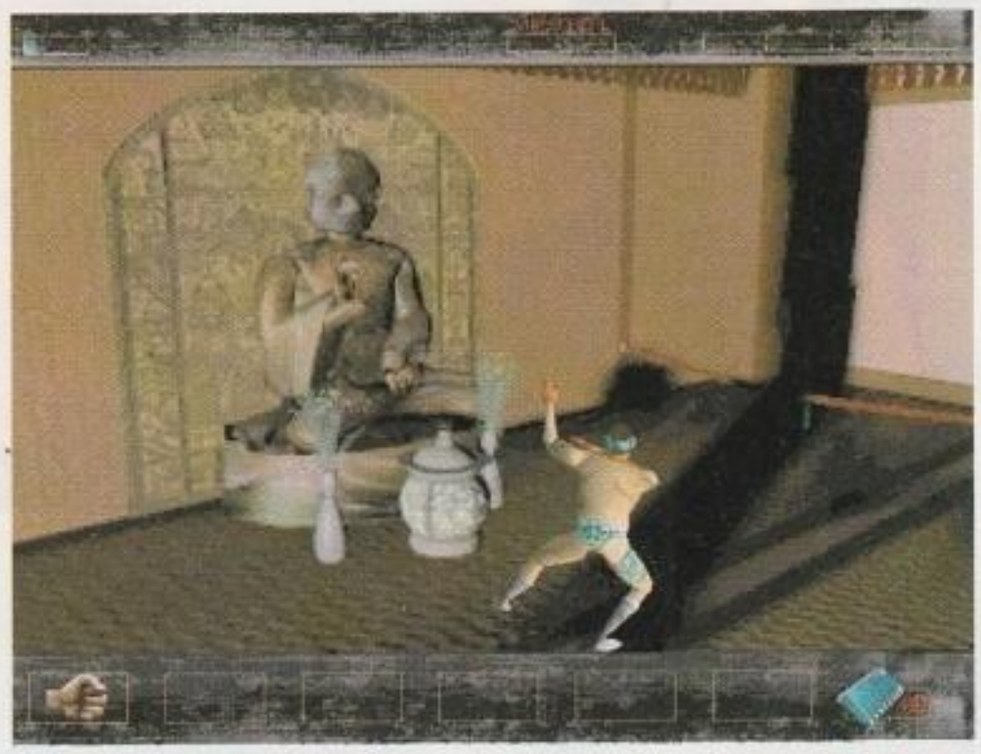
Tuttavia, durante la preparazione della fase finale del progetto (quella che avrebbe dovuto renderlo operativo al 100%), non tutto va come previsto. Una società concorrente della Ortega, la Sawn Corporation, ha infatti mandato una talpa nell'equipe di sviluppo dell'H.T.C., che ha potuto inserire nel sistema un virus intelligente mutante, senza che nessuno sospettasse nulla. Ma, al momento di eseguire i controlli definitivi (l'intelligenza artificiale dei nemici e il loro aspetto tridimensionale), l'allarme avvisa l'equipe di sviluppo che la "sfera" di contenimento è divenuta instabile e si sta espandendo, ingoiando il computer, il laboratorio e tutta l'equipe del progetto.

Mentre l'inevitabile sta avvenendo, Stanley Opar, agente tecno-temporale impiegato alla sezione S.A.V.E. (il servizio che si occupa della prevenzione dei virus), viene distolto dal suo lavoro (in realtà sta giocando al suo gioco preferito, *Alone in the Big Adventure*...) a causa dell'attività frenetica all'Historical Tactical Center. Entrato nel luogo dove prima era presente il laboratorio di sviluppo, lo spettacolo che si apre davanti ai suoi occhi è incredibile: la sfera di contenimento, ormai terminata la sua incontrollata espansione, è l'unica cosa presente all'interno del centro. Stanley, stupidamente, allunga una mano toccando la superficie della sfera e, senza potersi attaccare a nulla, viene risucchiato al suo interno, entrando in tunnel che sembra non avere mai fine.

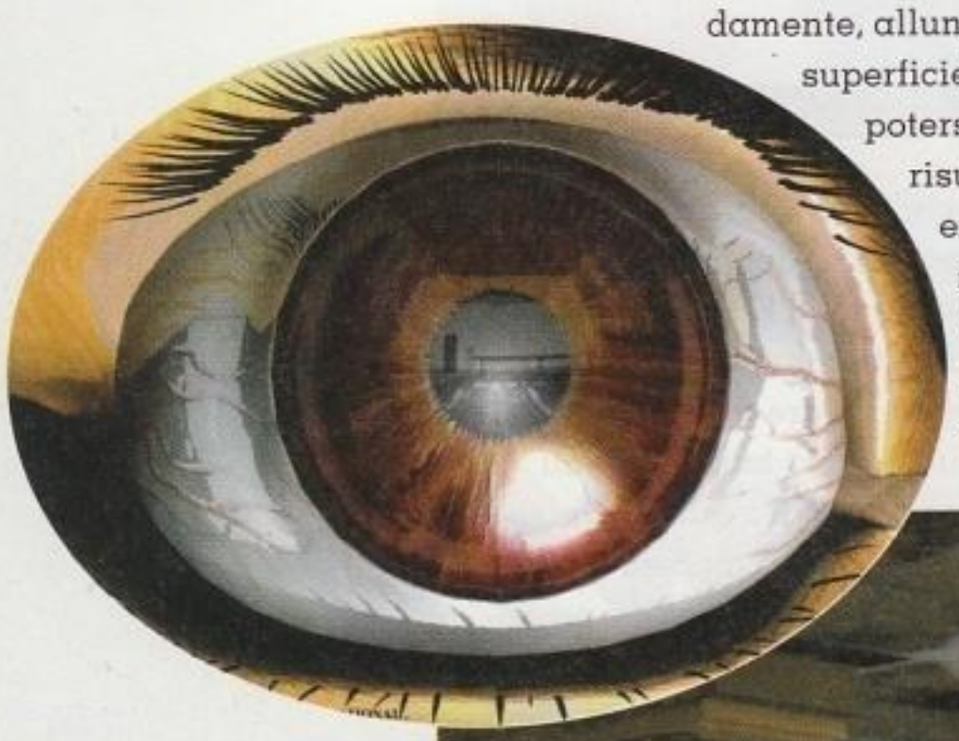
È inutile dire che lo scopo del giocatore, al

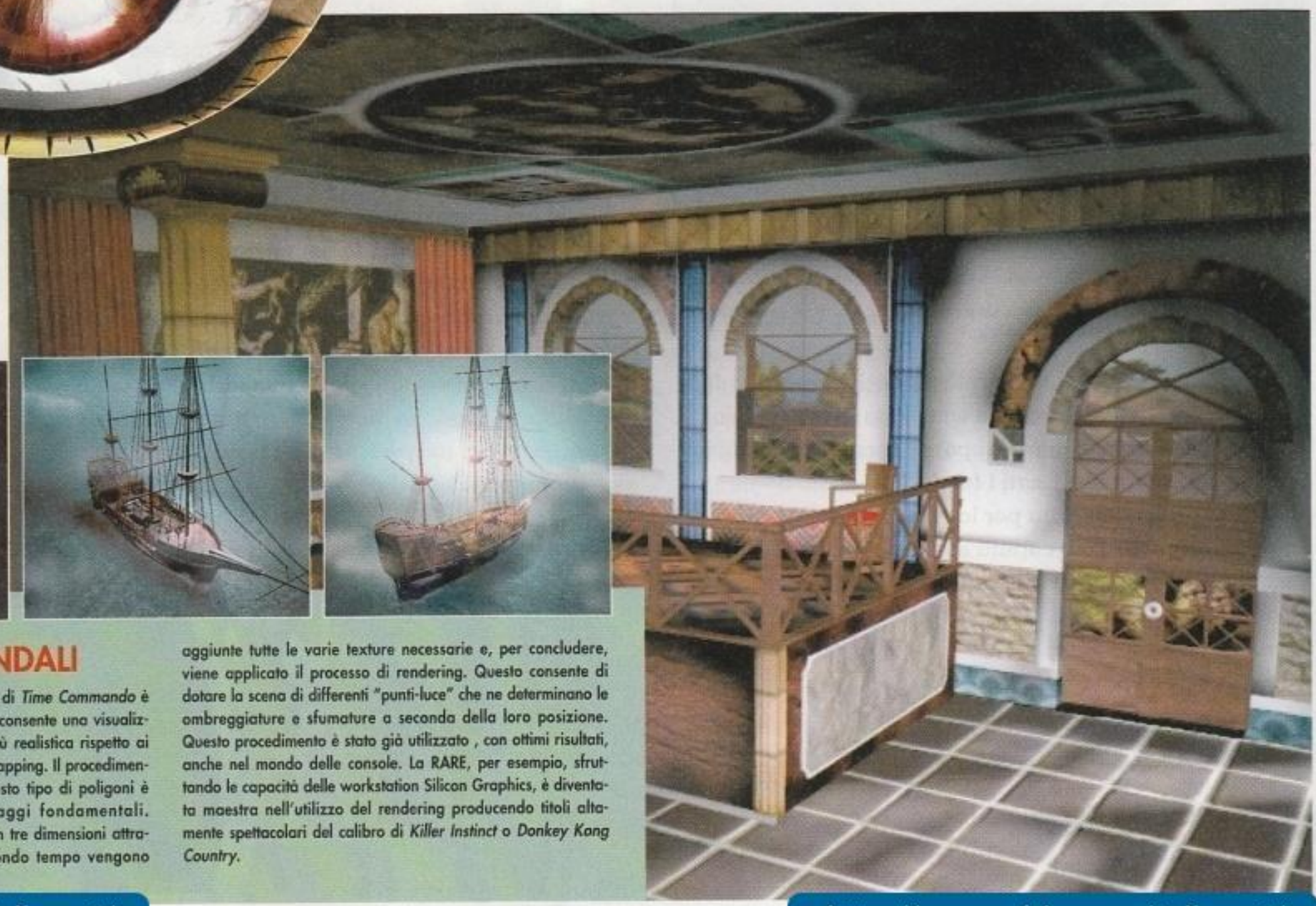


L'accuratezza con cui sono stati realizzati i fondali è veramente incredibile; tutto grazie all'ottimo uso dei poligoni in Wireframe.



Il livello del Giappone antico è molto carico di atmosfera: dai templi buddisti ai duelli contro gli abili samurai.







LA REALTÀ NEI FONDALI

Come già detto, per realizzare i fondali di *Time Commando* è stata scelta la grafica renderizzata, che consente una visualizzazione degli ambienti estremamente più realistica rispetto ai "normali" poligoni ricoperti di texture-mapping. Il procedimento che consente la realizzazione di questo tipo di poligoni è essenzialmente diviso in tre passaggi fondamentali. Innanzitutto, viene realizzata la figura in tre dimensioni attraverso l'uso del wireframe, in un secondo tempo vengono aggiunte tutte le varie texture necessarie e, per concludere, viene applicato il processo di rendering. Questo consente di dotare la scena di differenti "punti-luce" che ne determinano le ombreggiature e sfumature a seconda della loro posizione. Questo procedimento è stato già utilizzato , con ottimi risultati, anche nel mondo delle console. La RARE, per esempio, sfruttando le capacità delle workstation Silicon Graphics, è diventata maestra nell'utilizzo del rendering producendo titoli altamente spettacolari del calibro di *Killer Instinct* o *Donkey Kong Country*.

http://www.oldgamesitalia.net/

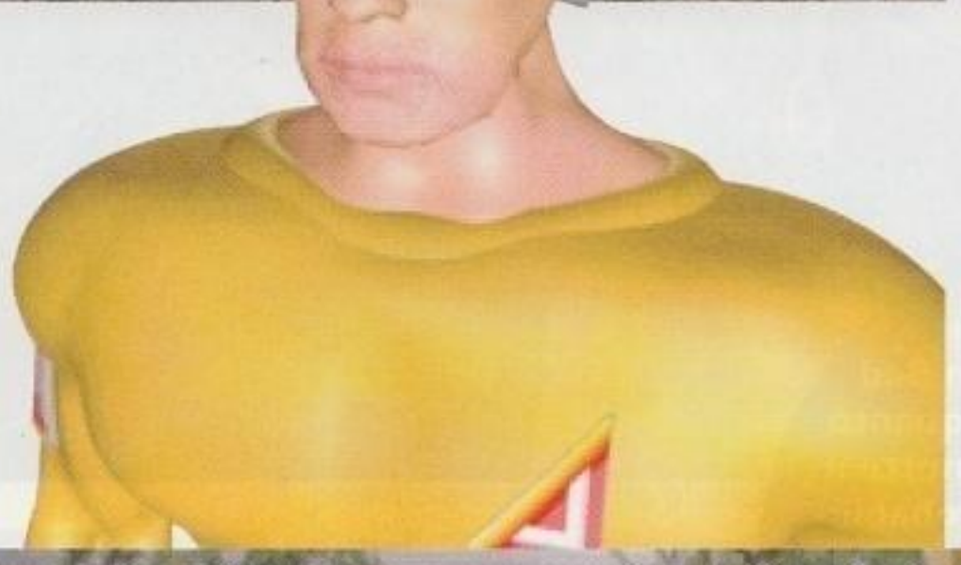
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









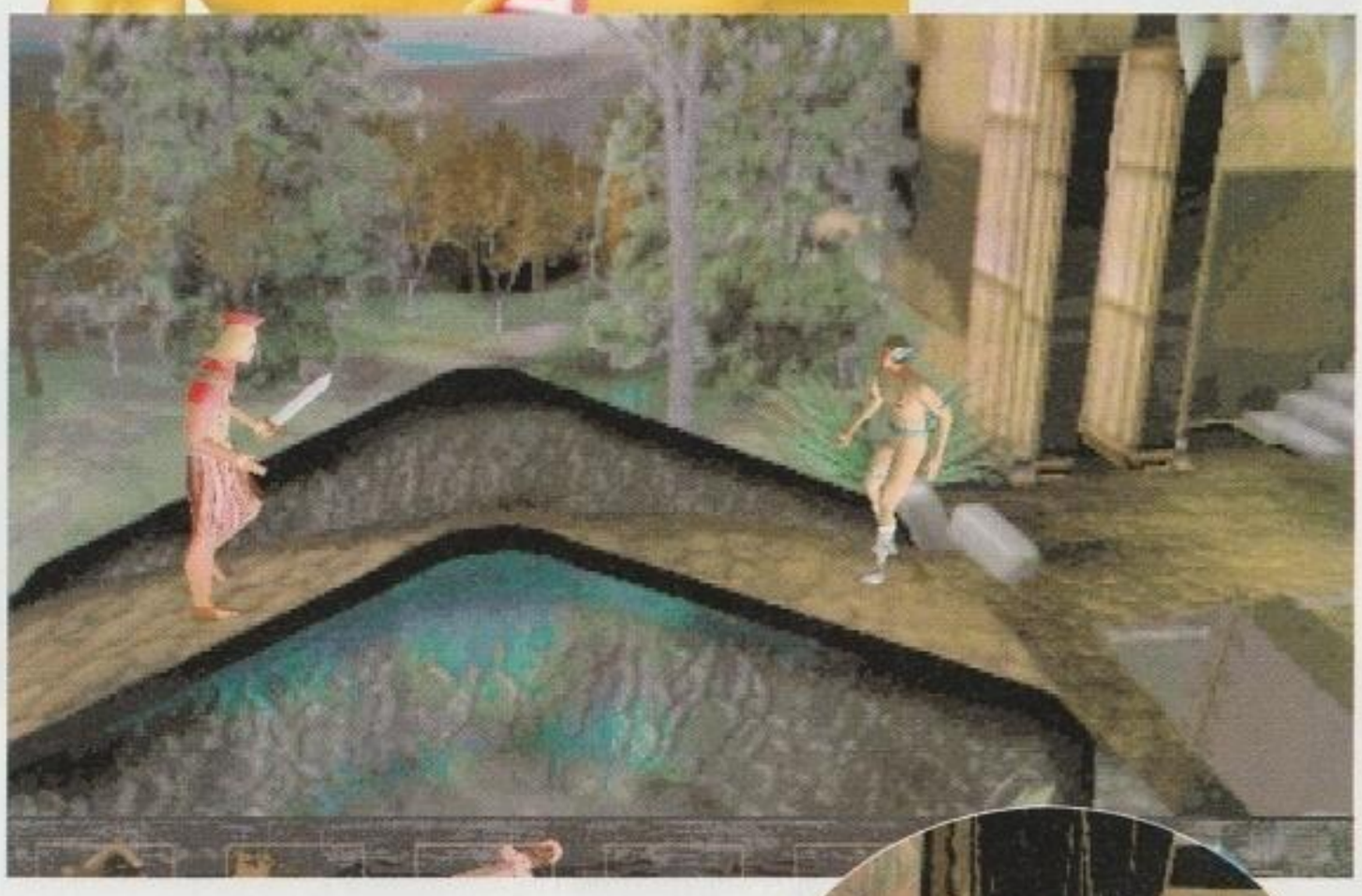
FADE TO BLACK

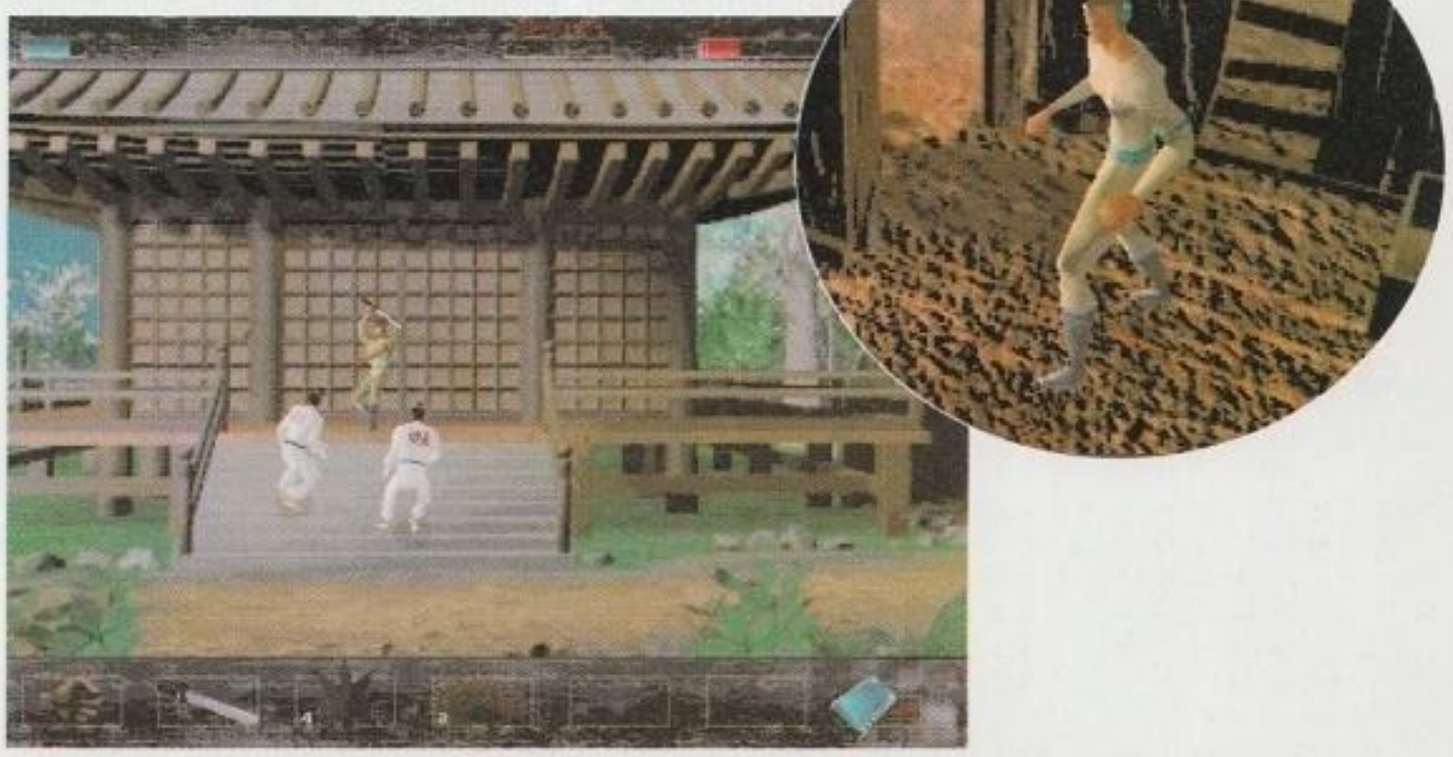
In effetti, questo titolo della Delphine, seguito del tanto osannato *Flashback*, era nettamente sbilanciato verso l'aspetto del combattimento. L'eliminazione dei nemici era, infatti, l'impegno principale del gioco. La ricerca degli oggetti e il loro utilizzo occupava una parte marginale, dal momento che il ritrovamento di questi ultimi era preceduto, comunque, dai più letali scontri a fuoco.

comando dell'ingenuo Stanley, sarà quello di esplorare le varie "riproduzioni" temporali degli ambienti di ogni epoca alla ricerca del processore principale del computer, fine ultimo del gioco. All'interno di ogni mondo, ovviamente, gli incontri con i nemici e le armi utilizzate dal protagonista saranno strettamente dipendenti dalla collocazione cronologica del livello. Per esempio, nel mondo preistorico le uniche armi a disposizione del protagonista saranno clave e sassi, che serviranno per affrontare uomini di Neanderthal e tigri dai denti a sciabola. Al momento le ambientazioni realizzate sono solamente cinque: la già citata preistoria, il medioevo, il giappone antico e il classico "Old West", ma la versione definitiva dovrebbe comprendere ulteriori scenari.

Per quel che riguarda la dinamica di gioco, *Time Commando* è certo più facilmente riconducibile a **Fade to Black** che ad *Alone in the Dark*. Per quello che abbiamo potuto vedere, la parte arcade è infatti nettamente predominante rispetto a quella di ricerca e utilizzo degli oggetti. Se la Adeline riuscirà a mantenere alta la qualità della grafica, assicurando una buona giocabilità, sicuramente *Time Commando* sarà un successo e confermerà che le software house francesi sono le migliori sviluppatrici di avventure dinamiche esistenti oggi al mondo.

Carlo Barone





A seconda del periodo storico in cui si trova, Stanley avrà a disposizione diversi tipi di arma. In Giappone, naturalmente, potrà utilizzare la classica spada.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEI ZAMPE PER UN'AVVENTURA



L'Acclaim tenta la strada delle avventure con *Bad Mojo*, un incredibile quanto originale titolo che mette il giocatore negli improbabili panni di uno scarafaggio. Tante locazioni da visitare, intricati puzzle da risolvere e nessuna interfaccia di controllo per un nuovo genere di gioco tutto da scoprire.

Bad Mojo è il primo risultato tangibile del recente accordo stretto tra l'Acclaim e la **Pulse Interactive** per la pubblicazione - sotto il rinomato marchio della casa di *Mortal Kombat* - dei titoli futuri della software house californiana. Si tratta di un prodotto bizzarro previsto per il mese prossimo in versione PC CD-ROM e MAC CD-ROM distribuito dalla Halifax, che la stessa Acclaim definisce "mystery game", un curioso tentativo di creare un ibrido a metà tra l'avventura e l'arcade.



Il giocatore veste i panni di Roger Samms, un appassionato di insetti che ama in particolar modo gli scarafaggi. In una notte piovosa, quando Roger si trova nel suo appartamento preparandosi a partire per una "lunga vacanza" lontano dalla vita caotica della grande città, succede qualcosa che cambierà la sua semplice vita: una misteriosa "scarica" magica scaturita da un medaglione trasferisce il suo spirito nel corpo di uno scarafaggio, mentre le sue spoglie umane rimangono distese a terra, inermi. Da quel momento starà al giocatore riuscire a capire che cosa è successo e come potrà ritornare nella sua forma originale.

Strisciando su pavimenti sporchi e umidi, esplorando armadi, tubature e angoli nascosti, il giocatore dovrà quindi fare i conti con tutti i problemi che incontrano gli scarafaggi ogni giorno, come predatori affamati di insetti e trappole di ogni genere, volute e non dall'uomo.

La grafica è per la maggior parte costituita da ambienti precalcolati in computer graphic e ottime animazioni in 3D, affiancate da alcuni filmati digitalizzati recitati da attori professionisti (il protagonista, tra l'altro, ricorda in maniera impressionante Jim Carrey, sia per quanto riguarda l'aspetto fisico che per il suo modo di comportarsi...) che aumentano la profondità del gioco con un tipico feeling cinematografico. Non esiste interfaccia e non ci sono comandi, si utilizzano soltanto le frecce direzionali, e tutto avviene in maniera molto semplice - come nella vera vita di uno scarafaggio - come ci ha spiegato Vincent Carrella, direttore creativo di *Bad Mojo*: «Non ci piacciono le interfacce e vogliamo che i nostri giochi siano il più semplice possibile. Le nostre produzioni devono essere coinvolgenti, e il giocatore deve credere di vivere un'esperienza vera, non di giocare; è per questo che in *Bad Mojo* non c'è un interfaccia: dopotutto uno scarafaggio non ha nessun inventario!».

Questo approccio quantomeno originale permette quindi di entrare subito nel vivo dell'azione senza indugi: ben pochi giochi fino ad ora erano riusciti a coniugare così bene un'immediatezza di gioco con una profondità e un'atmosfera così profonda e coinvolgente. Fin dal primo minuto di gioco sembra di trovarsi davvero a vagare per delle sudicie stanze di un



Da destra a sinistra, William R. Woodward, presidente della Pulse Entertainment, Vincent Carrella, direttor[illegible]

PULSE INTERACTIVE

Fondata nel 1994 da un gruppo di professionisti del mercato digitale provenienti da Silicon Valley, la Pulse Interactive ha "inglobato" lo scorso settembre la Drew Pictures, che ricorderete per *Iron Helix*, un gioco di strategia/avventura che vendette più di mezzo milione di copie.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





appartamento trotterellando su sei zampe, infilandosi in barattoli, esplorando in lungo e in largo un materasso, camminando sulle interiora di un pesce, passeggiando sui componenti di una vecchia radio a valvole e facendosi trasportare da una balena (!). E la stessa semplicità si riscontra anche quando si ha a che fare con i puzzle: non più scacchiere su cui ragionare per ore o porte da aprire con una formula magica, perché in *Bad Mojo* tutto quello che si deve fare è ciò che può effettivamente fare un vero scarafaggio, come spingere mozziconi di sigarette o esaminare attentamente il cadavere di un topo... e le interminabili schermate che costituiscono l'immensa area di gioco contengono montagne di oggetti apparentemente di nessuna utilità che sono lì per qualcosa: niente è lasciato al caso.



Bad Mojo rappresenta quindi un promettente genere di avventura completamente nuovo, che non tende in alcun modo a "deviare" il giocatore con decine di oggetti da usare e combinare tra loro, dialoghi inconcludenti, comandi astrusi e sequenze video che forzano il "giocatore" a diventare "spettatore"; è lo stesso Vincent Carrella che spiega il motivo di tale scelta: «Credo che *Bad Mojo* possa spingere altri sviluppatori a creare nuovi giochi caratterizzati da un ambiente molto più dettagliato: il pubblico vuole prodotti sempre più realistici, non dei semplici lungometraggi su computer. Il pubblico vuole "entrare" nelle esperienze che noi programmatori cerchiamo di creare».

Probabilmente state pensando che qualcuno abbia già avuto l'idea di creare un'avventura semplice da giocare ed estremamente coinvolgente: è vero. Qualcuno ci ha già provato e ci è riuscito piuttosto bene. Carrella confessa che sono stati proprio questi precedenti che hanno in qualche modo suggerito l'idea di *Bad Mojo*: «I giochi che ci hanno ispirato sono *Myst* e *The 7th Guest*, due titoli molto coinvolgenti, pieni di atmosfera, quasi delle esperienze reali. Alla gente sono piaciuti molto (e questo è quello che vogliamo fare noi: far divertire la gente...), e quindi abbiamo cercato di "catturare" quel feeling che li rendeva così speciali».

Paolo Verri







In *Bad Mojo* il giocatore controlla uno scarafaggio dall'alto, attraverso una moltitudine di schermate ambientate in un sudicio appartamento di San Francisco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

STELLAR

Una nuova stella brilla nel mondo della Fantasi
Il suo nome é Stellaris, il più grande parco gioc
del mondo! Un complesso gigantesco che
estende per chilometri, una città nella citt
un immenso paese dei divertimenti da
forma suggestiva di stella a nove punt
Dieci padiglioni, dieci spettacol
attrazioni, dieci viaggi nel fantasti
che portano i visitatori di tutte le età
dove nessuno era mai stat
W



CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi**
- **Alla pagina 578 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

BATTLE ISLE 3
Shadow of the Emperor

Intrighi, politica e sete di potere minacciano la stabilità. Occorrerà usare abilità strategiche e logistiche per tenere alto il morale delle truppe e guidare l'armata attraverso venti diverse campagne per raggiungere la vittoria finale. **WIN**

ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

SACIS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAYMAN

© 1995 Ubi Soft © 1995 LudiMédia

CD-ROM PC

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SACIS
INTERNATIONAL

zione e umorismo nell'esplorare 6 mondi diversi nel tentativo di liberare gli Electoons e far evadere il rande Protoon. Con astuzia e abilità Rayman acquista poteri speciali, scopre passaggi segreti, sfugge trappole e nemici. Oltre 60 livelli di gioco, più di 50 personaggi, una grafica sbalorditiva e animazioni di una fluidità mai realizzata prima su PC: sino a 60 frames al secondo!. WIN

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

CD ROM PC

5 FL 10 PAK Collector's Ed.	64.900
5 FL 10 PAK VOL.4	79.900
ABSOLUTE ZERO Italiano	99.900
ACROSS THE RHINE	119.900
ACTION PACK	59.900
ACTUA SOCCER Italiano	89.900
ADVANCED CIVILIZATION USA	109.900
AIR POWER Italiano	84.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	69.900
ALIENS Italiano	89.000
ALLIED GENERAL	89.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
ANVIL OF DAWN	79.900
APACHE LONGBOW Inglese	69.900
APACHE LONGBOW Italiano	89.900
ASCENDANCY Inglese	69.900
ASCENDANCY Italiano	99.900
ASSAULT RIGS	99.900
ATARI 2600 ACT.PACK Win'95	49.900
AWARD WINNERS GOLD ED.	49.900
BALOR OF THE EVIL EYE	94.900
BATTLE ISLE 3 Shadow Emp.	79.900
BATTLEGROUND: ARDENNES	99.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	99.900
BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
BICYCLE BRIDGE	29.900
BIG RED RACING	99.900
BIOFORGE (Economico)	69.900
BLACK KNIGHT Marine Strike	99.900
BLITZKRIEG	19.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BOARD & STRATEGY GAMES	24.900
BRAIN DEAD 13	69.900
BRIDGEMASTER CHAMPION.	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BUREAU 13	39.900
BURIED IN TIME	89.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	79.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	69.900
CHAMP. MAN. 2 FRANCE	69.900
CHAMP. MAN. 2 GERMANY	69.900
CHAMP. MAN. 2 ITALIA Ing	69.900
CHAMP. MAN. 2 SCUDETTO Ita	99.900
CHESS CHALLENGE	69.900
CHESS MANIAC NAT.LAMPOON	29.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHESSNET 3	24.900
CIV NET	99.900
CIVILIZATION	39.900
COLONIZATION Dos	119.900
COLONIZATION Windows	129.900
COMIX ZONE	99.900
COMMAND & CONQUER Ing	99.900
COMMAND & CONQUER Ita	119.900
COMMAND Aces of the Deep	84.900
COMMODORE 64 ACT PACK W95	29.900
CONGO The Movie	99.900
CONQUEROR	79.900
CREATURE SHOCK Italiano	49.900
CRUSADER NO REMORSE Ita	109.900
CYBERMAGE Italiano	84.900
CYBERSPEED	74.900
CYCLONES Italiano	39.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK FORCES	79.900
DARK SEED II USA	119.900
DARKER	84.900
DEATHDAY	29.900
DELUXE CASINO PAK	79.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DIE HARD 2	29.900
DISCIPLES OF STEEL	49.900
DOOM + BATTLEBOOK	39.900
DOOM II	69.900
DOOM ACCESSORY PACK #3	49.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	59.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM I/II COLLECTION	24.900
DOOM SCENARI	26.500
DOOM TOOLKIT	29.900
DR. DRAGO'S MADCAP + PAD	59.900
DRAGON LORE USA	49.900
DRAGON LORE Italiano	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	49.900
DREAMWEB	49.900
DRUID Daemons of the Mind	79.900
DUKE NUKEM II	19.900
DUNGEON MASTER II	84.900
EARTHWORM JIM Win'95	69.900
EASTERN MIND Tong Nou	109.900
ECCO THE DOLPHIN	99.900
EF2000 Italiano	109.900
EMPIRE II The Art of War	99.900
ENTOMORPH	79.900
EUROPE I SCENERY 5.0	69.900
EVOCATION Oltre il Sogno	119.000
EXPECT NO MERCY	79.900
EXTREME PINBALL	79.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED.	39.900
FADE TO BLACK Italiano	109.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	49.900
FIFA SOCCER 96 Italiano	89.900
FIGHTER DUEL	79.900
FINAL APPROACH	39.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	99.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Italiano	49.900
FLEET DEFENDER & SCEN.	49.900
FLIGHT LIGHT	59.900
FLIGHT OF AMAZON QUEEN Ita	79.000
FLIGHT SIM. FLIGHT SHOP 5.1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Ing	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Ita	109.900
FLYING Power Pack	39.900
FRANKENSTEIN	99.900
FREDDY PHARKAS	49.900
FRONT PAGES FOOTBALL 96	134.900
FRONTIER Elite II	29.900
FRONTIER FIRST ENC. Ing	59.900
FRONTIER FIRST ENC. Ita	99.900
FULL THROTTLE Ita Parlato	119.900
FULL TILT PINBALL Win'95	69.900
FURY 3	79.900
GADGET	89.900
GAMBLERS HEAVEN	24.900
GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX Inglese	39.900
GRAND PRIX Italiano	49.900
GRAND PRIX MANAGER	99.900
GREAT NAVAL BATTLES IV	84.900
GRETZKY NHLPA ALL STARS	99.900
HARDBALL 4	39.900
HARPOON II DeLUXE	89.900
HARRIER SUPERVGA	39.900
HELL A CYBERPUNK THR. Ita	119.900
HELL Inglese	29.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HYPER 3D PINBALL	94.900
ICE & FIRE	99.900
INDIANA JONES	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INDYCAR RACING 2 Inglese	79.900
INDYCAR RACING 2 Italiano	99.900
INHERIT THE EARTH	64.900
INORDINATE DESIRE	69.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT	64.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	59.900
JACK THE RIPPER	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER	29.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24.900
KASPAROV / BRIDGE	39.900
KING ARTHUR'S KORT DeLUXE	29.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	54.900
KING'S QUEST VII Inglese	49.900
KING'S QUEST VII Italiano	99.900
KLIK & PLAY GAME PACK	12.900
KNIGHT MOVES Win'95	69.900
KYRANDIA 2 Legend of	29.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	64.900
	39.900
LASER MATCH RACING	109.900
LAST DYNASTY Italiano	119.900
LEGIONS Italiano	89.000
LEMMINGS & OH NO MORE	29.900
LEMMINGS 2 the Tribes	29.900
LEMMINGS 3D	109.900
LINKS	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LION	59.900
LOADSTAR	69.900
LOCUS	99.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Italiano	99.900
LOST EDEN Italiano	99.900
LUNICUS	49.900
MAD DOG McCREE	24.900
MAD DOG McCREE 2	49.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2 Italiano	99.900
MAGIC CARPET Plus	79.900
MAGIC CARPET Hidden Worlds	39.900
MARCO POLO	59.900
MARINE FIGHTERS	69.900
MARIO'S GAME GALLERY	69.900
MASTER LEVELS OF DOOM	69.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MASTER OF ORION	39.900
MECHWARRIOR II	99.900
MECHWARRIOR II Expansion	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	94.900
MEGADOOM ADVENTURES	29.900
MEGAPACK 3 COMPILATION	84.900
MEGAPACK 4 COMPILATION	79.900
MEGARACE	29.900
MEGATRAVELLER 1	19.900
METAL MARINES Italiano	69.000
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	49.900
MICROMACHINES 2	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit.	69.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB COMPILATION	39.900
MILLENNIA	79.900
MISSION CRITICAL	99.900
MONOPOLY	109.900
MORTAL COIL	79.900
MORTAL KOMBAT 2	49.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING TRACK PACK	39.900
NAVIGATOR 5	39.900
NAVY STRIKE Inglese	79.900
NAVY STRIKE Italiano	99.900
NBA JAM Tournament Edition	84.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Italiano	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 Inglese	79.900
NETWORKS A4 Italiano	99.900
NEW ZEALAND 5.0	59.900
NFL COACHES CLUB FOOTB.	29.900
NHL '96	109.900
NHL HOCKEY	49.900
NIGHT TRAP	69.900
NOVASTORM Italiano	99.900
OVERLORD	39.900
PACIFIC ISLANDS	39.900
PANIC IN THE PARK	99.900
PANZER GENERAL Italiano	89.000
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	79.900
PGA TOUR GOLF '96	79.900
PHANTASMAGORIA Inglese	99.900
PICTURE P. GOLF C.D'ALENE	39.900
PICTURE P. GOLF HARBOUR	59.900
PICTURE P. GOLF Italiano	99.900
PINBALL WARRIORS	89.000
PINBALL WORLD CUP	29.900
PITFALL Win'95	94.900
PLAYER MANAGER 2 Italiano	99.900
POLICE QUEST 4 Open Season	39.900
POLICE QUEST SWAT Inglese	79.900
POLICE QUEST SWAT Italiano	119.900
POOL CHAMPION	79.900
POWER DOLLS	79.900
POWER,CORRUPTION & LIES	79.900
POWERHOUSE Italiano	89.900
PREMIER MANAGER 3	29.900
PREMIER MANAGER 3 DeLUXE	49.900
PRIMAL RAGE	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	109.900
PRO PINBALL THE WEB	59.900
PSYCHIC DETECTIVE	119.900
PYROTECHNICA	39.900
QUARANTINE	29.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	39.900
RALLY Italiano	49.900
RAPID ASSAULT	69.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAVENLOFT STONE PROPHET	79.900
RAYMAN	79.900
REBEL ASSAULT	49.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
RED GHOST USA	99.900
REELECT JFK	49.900
RENEGADE Italiano	59.000
RETRIBUTION	59.900
RETURN TO ZORK Italiano	99.900
RIDDLE OF MASTER LU	79.900
RING CYCLE	69.900
ROAD WARRIOR Quarant. II Ita	79.900
ROBOT CITY	119.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	109.900
SAM & MAX	49.900
SCHIRATTI COMMANDER	89.900
SCIENCE SLEUTHS	59.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf	59.900
SCREAMER	69.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900
SHANNARA	79.900
SHELLSHOCK	99.900
SHIVERS	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	109.900
SILENT SERVICE II + 50 GAMES	29.900
SILENT STEEL	119.900
SIM CITY	49.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM ISLE Inglese	59.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM TOWER Italiano	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Ita	89.900
SLIPSTREAM 5000	29.900
SPACE ACE	69.900
SPACE PIRATES	39.900
SPACE QUEST VI (Economico)	49.900
STAR RANGERS	59.900
STAR TREK A Final Unity Ita	119.900
STAR TREK Judgment Rites	109.900
STEEL PANTHERS	89.900
STONEKEEP Inglese	89.900
STONEKEEP Italiano	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STUNT DRIVER	29.900
SU-27 FLANKER Inglese	89.900
SUPER COACH	59.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SUPERSPORTS 5 PACK	59.900
SYNDICATE	49.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TANK M1A1 ABRAMS	29.900
TEAM YANKEE	39.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TEN PAK COMPILATION	99.900
TERMINATOR 2029 DeLUXE	59.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK	109.9
THE 11th HOUR Inglese	79.9
THE 11th HOUR Italiano	99.9
THE 7th GUEST	39.9
THE 7th GUEST/DUNE Italiano	99.9
THE BEAST WITHIN (Gabriel Kn.2)	99.9
THE CHAOS ENGINE	49.9
THE DIG Inglese	89.9
THE DIG Italiano	99.9
THE HIVE Win'95	119.9
THE MARTIAN CHRONICLES	99.9
THE PAGEMASTER	99.9
THE PATRICIAN	39.9
THE POWER ZONE	99.9
THE RAVEN PROJECT Inglese	59.9
THE RAVEN PROJECT Italiano	79.9
THE SKIN GAME AT BIGHORN	69.9
THEME PARK	49.9
THIS MEANS WAR!	79.9
THUNDERSCAPE	79.9
TIE FIGHTER COLL. Inglese	69.9
TILT	79.9
TOMCAT ALLEY	89.9
TOP GUN	99.9
TORIN'S PASSAGE Inglese	74.9
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.9
TOTAL DISTORTION	99.9
TOWER	119.9
TWENTY WARGAME CLASSICS	79.9
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	119.9
UFO Enemy Unknown Italiano	99.9
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.9
ULTIMA VII COMPLETE	39.9
ULTIMA VIII PAGAN	49.9
ULTIMATE DOOM+SCREEN S.	64.9
ULTIMATE FANTASY	49.9
ULTIMATE SOCCER MAN. Ita	89.9
UNDER A KILLING MOON Ingl	74.9
UNDER A KILLING MOON Ita	149.9
USA EAST SCENERY 5.0	89.9
USA WEST SCENERY 5.0	89.9
USS TICONDEROGA	79.9
V FOR VICTORY 4 PACK	69.9
VETTE!	29.9
VIRTUA CHESS Italiano	89.9
VIRTUAL KARTS	89.9
VIRTUAL POOL	99.9
WAR IN THE GULF	39.9
WARCRAFT II Tides of Darkness	89.9
WARCRAFT II Italiano	99.9
WARHAMMER Shadow Horned	84.9
WAR COLLEGE	99.9
WARLORDS II DeLUXE	89.9
WARRIORS Inglese	39.9
WARRIORS Italiano	79.9
WEREWOLF Vs COMANCHE Ita	99.9
WING COMMANDER ARMADA	49.9
WING COMMANDER III Italiano	129.9
WING COMMANDER IV Italiano	119.9
WING NUTS	99.9
WINGS OF GLORY Italiano	89.9
WINGS OVER EUROPE	99.9
WINPAK DELUXE Win'95	49.9
WIPE OUT	79.9
WITCHAVEN	69.9
WOLF Italiano	89.9
WOLFSBANE	69.9
WOODRUFF & Schnibble Azimut	49.9
WORMS	89.9
WU KUNG	69.9
WWF WRESTLEMANIA	89.9
X WING ENHANCED	49.9
ZEPHIR	59.9
ZEPPELIN	39.9
ZONE RAIDERS	79.9



MILANO via S. PROSPERO 1 *MM1* CORDUSIO

PERGIOCO PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI *MM1* LIMA

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 *Q.re* PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

PERGIOCO Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUOCO INCROCIATO

La casa di *King's Quest*, *Leisure Suit Larry* e *Torin's Passage*, dopo aver sconvolto il pubblico con il terrificante *Phantasmagoria*, continua la sua parentesi di violenza con quattro titoli bellici, lontani anni luce dai simpatici personaggi partoriti dalle geniali menti di Roberta Williams e Al Lowe.

Due simulatori di volo, uno di sottomarino e uno di scontri tra mech rappresentano il "cuore" delle prossime uscite della Sierra, software house americana capitanata da Ken Williams, famosa soprattutto per le sue indimenticabili, in passato affiancate da una misera percentuale di titoli, per così dire, "duri". A partire da *Phantasmagoria*, la casa ha quindi seguito una linea più decisa, aumentando la percentuale di titoli violenti, che oggi come oggi vanno per la maggiore.

Il primo di questi è *Silent Thunder: A-10 Revenge*, seguito di *A-10 Tank Killer*, simulatore di volo uscito nel 1990 in versione PC e apparso due anni più tardi sull'Amiga. Il titolo originale, pur non essendo caratterizzato da una particolare e accattivante veste grafica, poteva contare su un ottimo sistema di interazione con le truppe di terra alleate e su una giocabilità immediata. Ora, a più di un

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lustro di distanza, nulla, a parte forse lo stesso **velivolo** protagonista, sembra essere rimasto uguale: lo scenario è composto da un numero elevatissimo di poligoni e ogni oggetto, sia esso una postazione missilistica, un carroarmato o una base militare, ha un look molto realistico e si colloca perfettamente nel paesaggio naturale, tra enormi vallate verdi, fiumi scroscianti e profondi canyon.

La software house garantisce un'immersione totale, grazie alle rivoluzionarie (sempre secondo quanto affermato dai responsabili del progetto) tecnologie software: BMFE (BitMap Frame Editor) e TED (Terrain EDitor) sono gli strumenti principali con i quali i programmatori hanno raggiunto l'elevato standard grafico del programma che potete vedere nelle immagini di queste pagine.

Il giocatore veste i panni di Jack Haggart, un eroico pilota al quale è stata affidata una pericolosa quanto delicata missione: eliminare tre boss criminali che rischiano di mettere in crisi la pace mondiale; tre minacce per altrettante zone del globo, Corea del Nord, Colombia e Medio Oriente, che nel gioco prenderanno forma in 24 missioni, ambientate nei rispettivi "habitat".

Entro la fine del mese, dovrebbe essere disponibile la versione Windows 95, mentre a maggio uscirà quella in SVGA, compatibile sia con il nuovo sistema operativo di Bill Gates che con Windows 3.1.

Sempre in tema di aerei, ma in tutt'altro contesto storico, la Sierra ha annunciato l'uscita di *Red Baron 2*, maturazione naturale di quel simulatore di volo ambientato durante la Prima Guerra Mondiale che riscosse un notevole successo cinque anni fa. Il gioco, che uscirà non prima di novembre in versione Windows 95, richiederà almeno un Pentium a 60 MHz, 8 MB di RAM e una scheda grafica SVGA equipaggiata con 1 MB di memoria: queste richieste sono rese necessarie dalla grafica in 640x480 a 256 colori che rappresenta uno dei maggiori cambiamenti, come nel caso di *Silent Thunder*, rispetto al titolo originale. Quasi immutato il sistema di gioco: è possibile scegliere tra 12 diversi tipi di **missioni** intraprese da ciascuna delle 4 nazioni in gioco (Germania, Francia, Inghilterra e Stati Uniti) oppure sfidare in un duello aereo uno dei gloriosi assi del passato. Il modello di volo è migliorato notevolmente rispetto a quello del titolo originale, e con *Red*



VELIVOLO

L'A-10A è una micidiale macchina da guerra americana, pericolo numero uno per i carri armati iracheni della Guerra del Golfo. Soprannominato Warthog (facocero), è caratterizzato da un'elevata manovrabilità alle basse velocità ed è equipaggiato con un mortale cannoncino rotante da 30 mm capace di sparare alla velocità di 4.200 giri al minuto.



MISSIONI

Le missioni saranno generate da un potente engine, che assegnerà a ogni squadrone (sia alleato che nemico) nel raggio delle 150 miglia della mappa un compito ben preciso, basato su fatti storici reali: bombardamenti, voli di ricognizione e missioni offensive di ogni tipo avvengono secondo un preciso schema e seguono l'evolversi della situazione.



In *Fast Attack* dovremo comandare l'equipaggio di un sottomarino nucleare classe Dallas (SSN 688).





Gli appassionati del volo simulato riconosceranno subito in questa immagine il seguito di *Red Baron*, il simulatore ambientato durante la Prima Guerra Mondiale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Baron 2, garantisce la Sierra, sembrerà di trovarsi veramente alla cloche degli instabili aereoplani con cui si è combattuta la Grande Guerra.

Notevole anche la tecnologia relativa all'intelligenza artificiale, grazie alla quale, con un sistema che ricorda quello di *Falcon 3.0*, vivremo in un vero e proprio teatro di battaglia virtuale, in cui il computer gestirà dozzine di situazioni differenti, a cui potremo o meno partecipare.

Il terzo gioco in lavorazione è *Earthsiege 2: Skyforce*, un agguerritissimo rivale di *Mechwarrior 2* dell'Activision che mette il giocatore ai comandi di un mech super-equipaggiato con i quali dovrà affrontare una razza aliena che vuole invadere il pianeta. Tornano quindi i pericolosi Cybrid di *Earthsiege*, solo che questa volta il protagonista potrà fare affidamento su nuovi dispositivi bellici dalla potenza devastante, come ad esempio il nuovo laser da 500 GW, capace di polverizzare un nemico in un istante! Ma le novità non finiscono qui: grazie al Razor (una mezzo progettato appositamente per la superificie lunare su cui avvengono i combattimenti), sarà possibile sfruttare la conformazione del terreno per sferrare attacchi di sorpresa e per difendersi dai colpi nemici... in più, per un periodo limitato, si potrà persino volare, il che permetterà di attaccare senza correre troppi rischi.

Skyforce vedrà la luce alla fine del mese in versione Windows 95 e sarà seguito da quella compatibile con Windows 3.1 a maggio. Entrambe le versioni supporteranno la grafica in alta risoluzione 640x480 a 256 colori e richiederanno come minimo un 486 a 66 MHz per girare.

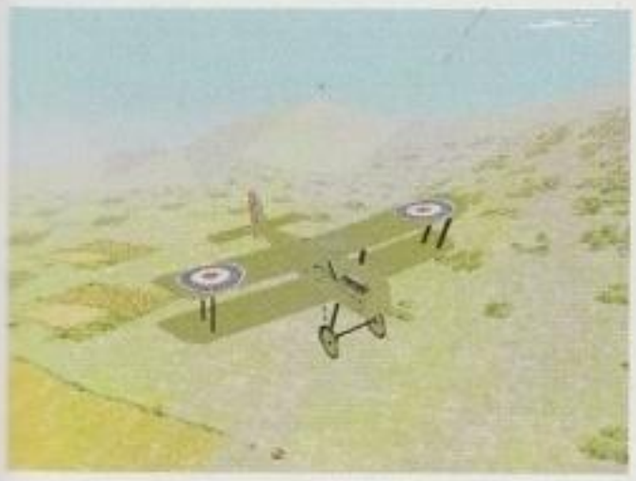
Sempre per marzo, è previsto *Fast Attack*, un simulatore di sottomarino nucleare in SVGA. Le missioni contro la marina della Corea del Nord, contro quella russa e contro i terroristi del Medioriente metteranno a dura prova le doti di comando del giocatore, che si troverà a capo dell'equipaggio di un sottomarino classe Dallas. Sarà possibile scegliere se imbarcarsi in un'azione diplomatica nel mare Adriatico piuttosto che in una bellica nel Canale della Manica, se procedere nella propria carriera in modo tranquillo e senza troppi rischi oppure se tentare il tutto per tutto e affrontare le situazioni più rischiose.

Il gioco non richiederà semplicemente un'abilità a livello bellico: soprattutto saranno necessarie spiccate doti di leader e bisognerà sapere agire in un ambito diplomatico, dopotutto basterebbe un'incomprensione con un incrociatore in missione di pattugliamento per scatenare un vero e proprio conflitto. Se pensate di essere le persone giuste per ricoprire tale incarico non dovete fare altro che aspettare un paio di settimane: il reclutamento inizia alla fine del mese.

Derek Dela Fuente



Earthsiege 2 ha sicuramente le carte in regola per diventare un hit. Ma sarà migliore di *Mechwarrior 2*?





Un'immagine di distruzione tratta da *Silent Thunder*. Le nuove routine scritte dai programmatori per la generazione del terreno promettono di lasciare a bocca aperta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

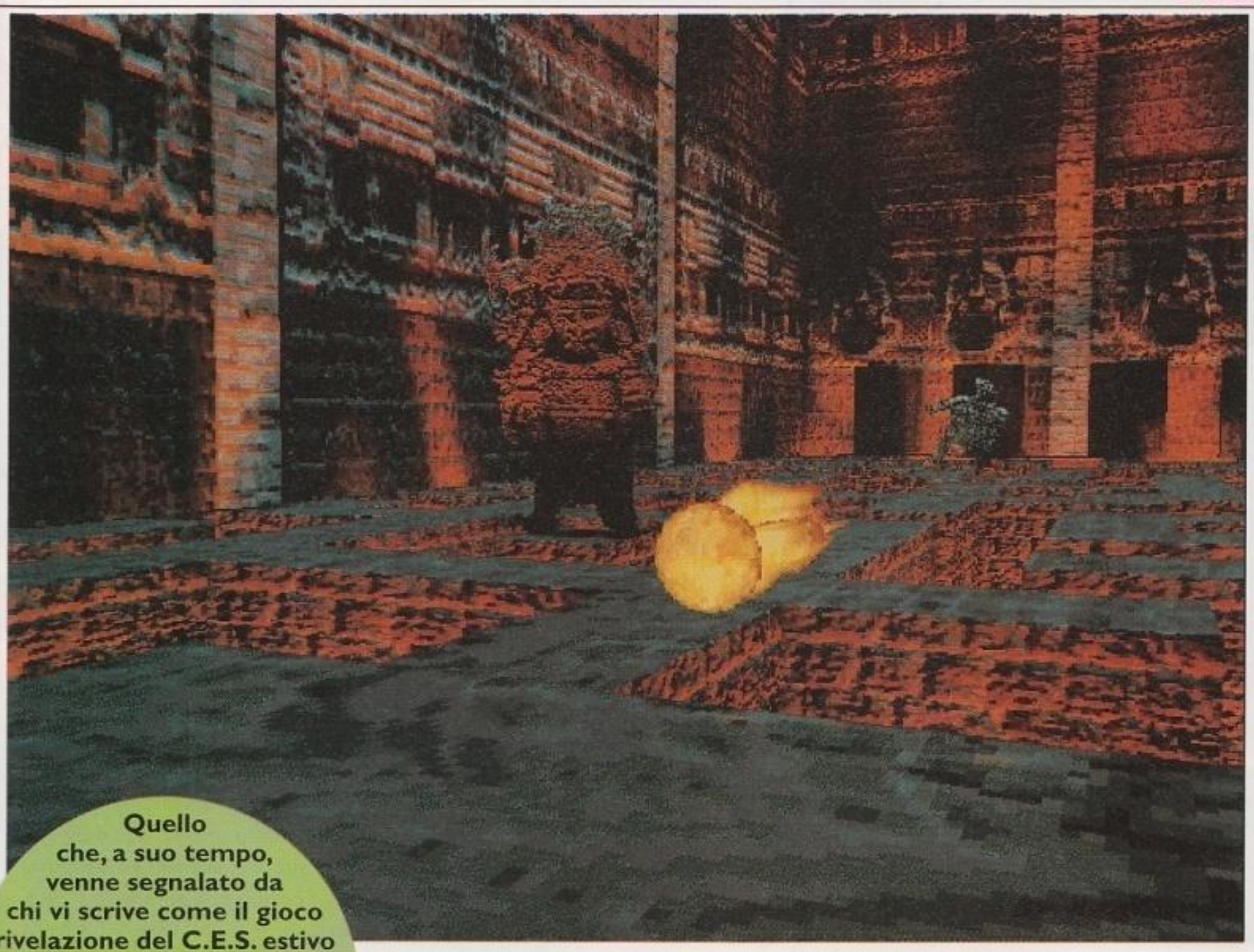
NON APRITE QUEL VASO!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









Quello che, a suo tempo, venne segnalato da chi vi scrive come il gioco rivelazione del C.E.S. estivo '94 sta per trovare un seguito, grazie agli sforzi della Access, casa americana che ce la sta mettendo tutta per realizzare il "film interattivo definitivo".

È indubbio che la storia dei videogiochi, negli ultimi cinque anni, sia stata caratterizzata da una continua ed esasperata rincorsa alla tecnologia più stupefacente. Il campo di battaglia in cui, una volta, ci si scambiavano bordate a colpi di giocabilità e fantasia è stato invaso da dozzine di prodotti che tentavano (e spesso riuscivano) di sedurre l'acquirente con ore di full-motion video o di sequenze renderizzate su potenti workstation Silicon Graphics.

Si tratta di un'epoca non ancora conclusa, e anche nelle pagine di questo numero di ZETA potete trovare recensioni di diversi prodotti che, più o meno, potrebbero essere definiti dal videogiocatore veterano "tutto fumo e niente arrosto". Prodotti difficili da valutare, che più di una volta ci hanno messo in imbarazzo al momento di esprimere un giudizio definitivo.

Il motivo di questa premessa è semplice: ci troviamo a parlare del seguito di quel titolo che, forse primo nel suo genere, era riuscito a fondere gli elementi tipici dei film con quelli più propriamente appartenenti al mondo dei videogiochi. *Under A Killing Moon* fu un passo avanti significativo per il divertimento interattivo e valse numerosi premi di pubblico e critica alla Access, una casa che aveva da tempo fatto delle **innovazioni** tecnologiche una bandiera. Nei panni di Tex Murphy, detective del 21° secolo, dovevamo risolvere un fitto mistero muovendoci all'interno di ambienti "virtuali", in cui una grafica dalla qualità assimilabile a quella di *7th Guest* si sposava a un engine grafico simile a quello di *System Shock*, grazie al quale potevamo muoverci liberamente alla ricerca di indizi, alzando e abbassando lo sguardo, accucciandoci, girando la testa e così via.

Per il 1994 si trattava di un miracolo, in anticipo sui tempi delle altre software house e, probabilmente, anche sul parco macchine disponibile all'epoca, visto che per poterlo apprezzare appieno era necessario un Pentium 90 (un lusso per una ristrettissima elite). Le cose, da allora, si sono evolute non poco, ma l'engine della Access a quasi due anni dalla prima uscita, è ancora pimpante come non mai e, di conseguenza, i programmatori non hanno ritenuto necessario migliorarlo in maniera significativa per *The Pandora*



Chris Jones si fa sparare da un nemico di Tex Murphy. La tecnica utilizzata è quella del chroma-key, ormai standard per questo genere di produzioni.



INNOVAZIONI

La Access dichiara di essere stata la prima software house ad avere introdotto le seguenti evoluzioni tecnologiche nel mondo dei videogiochi:

- Grafica "VGA only"
- Avventure "talkie"
- DOS Extender
- Personaggi digitalizzati con parlato sincronizzato al movimento delle labbra
- Grafica "SVGA only"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Directive, la nuova avventura di **Tex Murphy**. Si sono limitati a uno snellimento delle routine grafiche, che ora sono più veloci a parità di configurazione, oltre a inserire numerose texture animate negli ambienti, che contribuiscono a rendere la scena ancora più credibile.

La trama è imperniata su due avvenimenti misteriosi nella storia del nostro pianeta. Si tratta della scomparsa della civiltà Maya e dell'UFO che, secondo tutti i più importanti ufologi, si sarebbe abbattuto a **Roswell**, nel Nuovo Messico, nel 1947.

Tex viene assunto dall'eccentrico Gordon Fitzpatrick per scovare il suo vecchio amico Thomas Malloy, che una volta lavorava nella base militare vicina a Roswell. Dopo alcune peripezie, Tex riuscirà nell'impresa e Malloy gli confermerà che, effettivamente, a Roswell era davvero precipitato un UFO. A quanto pare, l'esercito americano si era impadronito di diversi reperti, poi utilizzati nella Terza Guerra Mondiale come armi dalla potenza terrificante. Malloy aveva lavorato alla base come esperto di linguistica per decifrare la scrittura geroglifica degli alieni, fallendo per anni e anni nel tentativo. Ora, però, sembra essere finalmente giunto a una svolta, ma non farà in tempo a parlarne con il nostro eroe perché verrà assassinato prima.

L'avventura, a questo punto, entrerà nel vivo, e vedrà Tex impegnato nella ricerca di una serie di scatole, spedite da Malloy a un certo numero di amici, al cui interno si trovano i pezzi di un congegno (denominato Pandora) che riprodurrà un messaggio olografico destinato a svelare il mistero di Roswell. Da qui alla penisola dello Yucatan (sede dell'antica civiltà Maya), il passo sarà breve e, probabilmente, farà versare qualche lacrimuccia agli amanti di Peter Kolosimo.

La realizzazione di *Pandora Directive* ha coinvolto più di 20 attori, fra cui troviamo nomi abbastanza ricorrenti nelle produzioni americane di telefilm e film per la televisione: Barry Corbin ("MASH", "Wargames"), Kevin McCarthy ("Racconti della cripta", "L'ululato", "L'invasione degli ultracorpi"), Tanya Roberts ("007 - A View To A Kill", "Charlie's Angels") e altri ancora. Il regista, Adrian Carr, proviene da un lungo periodo di gavetta trascorso lavorando alla post-produzione di numerosi film di Hollywood, oltre ad aver diretto l'episodio pilota e altri quattro della serie regolare dei "Power Rangers" (non sappiamo se considerarla un'esperienza altamente qualificante...); riguardo a *Pandora Directive*, ha dichiarato: «Inizialmente ero deluso dalle possibilità del computer, mi trovavo con questi set pregenerati e li trovavo abbastanza limitanti, poi ho capito che si poteva far muovere al loro interno una sorta di "telecamera virtuale", e a quel punto è stato quasi come girare un film normale».

Dal punto di vista della giocabilità, alla Access hanno tentato, nella realizzazione di *Pandora Directive*, di accontentare tutti i tipi di giocatori: saranno disponibili, infatti, due modalità di gioco differenti - la prima, chiamata "Entertainment", metterà a disposizione del giocatore un help in linea completo e presenterà enigmi e puzzle di facile risoluzione; la seconda, detta "Game Players", sarà rivolta, come suggerisce il nome, ai videogiocatori veri e propri che, oltre all'evolversi della trama, vogliono anche gustarsi i problemi tipici di ogni buona avventura. Non è ancora possibile capire se questa soluzione riuscirà nel suo intento, certo è che nel titolo precedente i designer erano riusciti a coniugare la spettacolarità con la giocabilità, speriamo, perciò, che non abbiano abbandonato la retta via... lo verificheremo nei prossimi mesi.

Andrea Minini Saldini

TEX MURPHY

Sembra impossibile, in una produzione di questo livello, ma il ruolo del protagonista è interpretato dall'autore stesso del gioco. Chris Jones, vice presidente della Access, corona in questo modo la sua decennale passione per il cinema. Si tratta, a detta di Chris, di una scelta affettiva (legata alla profonda conoscenza del personaggio da parte del suo autore), anche se aveva suscitato qualche critica, all'epoca di *UAKM*, per via delle doti recitative del buon Chris, per la verità non proprio eccelse.



Chris Jones, Producer

ROSWELL

Questa sperduta località del Nuovo Messico è stata protagonista, nell'estate del 1947, di uno dei più controversi episodi legati allo studio degli UFO. Secondo numerosissime testimonianze, infatti, un oggetto volante non identificato sarebbe precipitato nei dintorni di Roswell, per poi essere recuperato dall'esercito degli Stati Uniti, insieme ai corpi di due alieni. Recentemente è stato diffuso (in Italia su Raidue) un filmato che, in teoria, si riferirebbe alle autopsie condotte sui corpi dei due extraterrestri. La scienza ufficiale ne ha, comunque, smentito categoricamente



Gli interni di *Pandora Directive* sono ancora più ric- quelli ammirati in *UAKM*.



La stessa scena vista da una prospettiva differente, notate come cambi l'immagine della città all'esterno



L'interfaccia quando si vuole interagire con l'ambiente. Pratica, anche se non proprio modernissima

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ON
E 2 GIOCATORI
EGAMENTO SERIALE
GIOCATORI IN RETE!

Assault Rigs

Tutti i nomi, i marchi, e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari

PER CYBERMANIACI

by C.T.O.

C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte, 7/F
Zola Predosa (Bo)
Tel.051/6167711

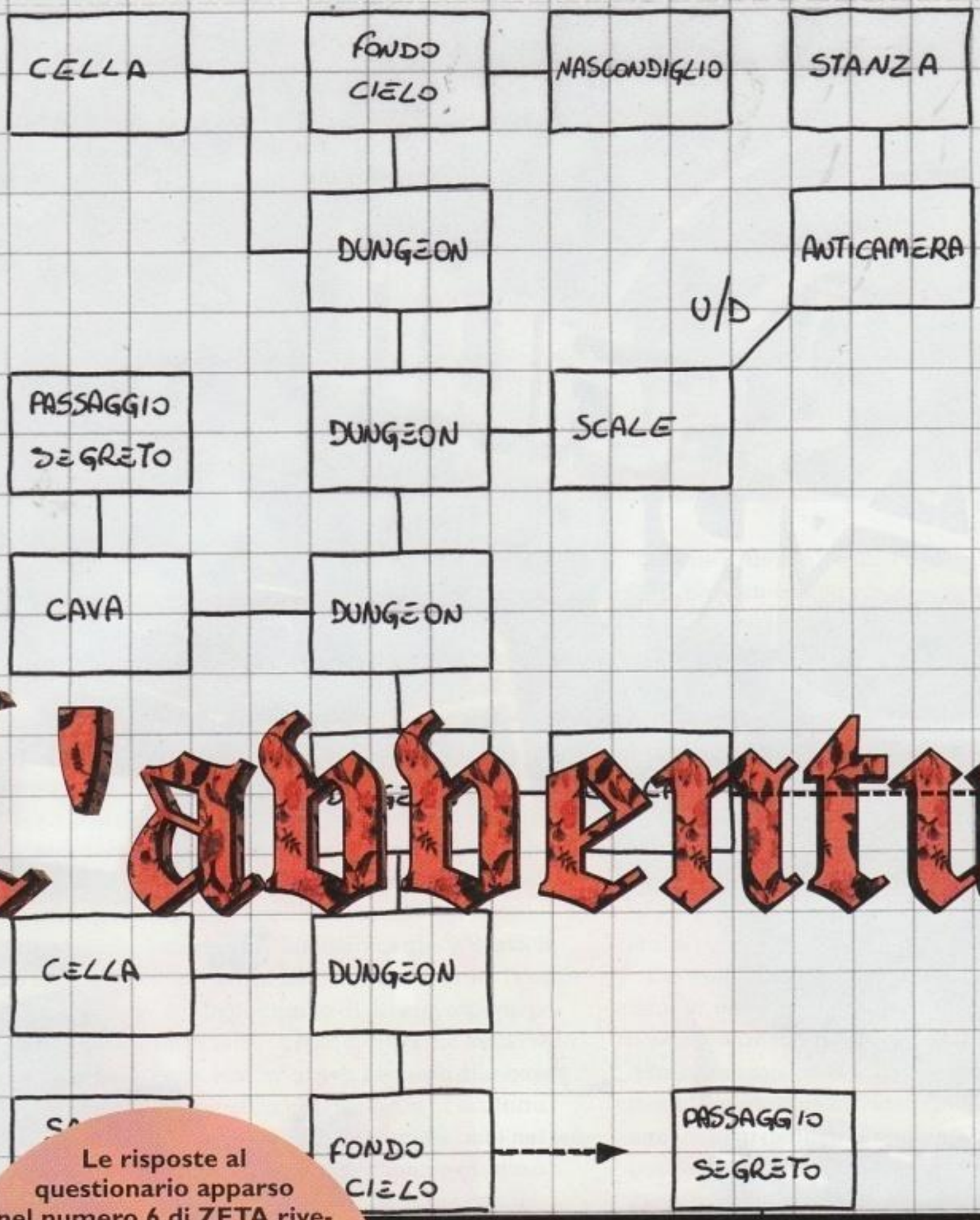
Assault Rigs è "LA" esperienza cyberspaziale per grillettodipendenti. Un'area di combattimento computerizzato dove le leghe di campioni si danno battaglia per montagne di denaro sporco!
Hai il controllo di ZamCam Assault Rigs - la più alta concentrazione di armi del pianeta.

MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'avventura

Le risposte al questionario apparso nel numero 6 di ZETA rivelavano in modo inequivocabile che i nostri lettori preferiscono di gran lunga i giochi d'avventura. Se rifacessimo oggi la stessa domanda otterremmo la stessa risposta o scopriremmo che il genere più amato dai giocatori è definitivamente scomparso per sempre, seppellito da sei CD di full motion video?

Il bello dei videogiochi è che possono offrirci una vastissima gamma di "modi" di divertimento. Possiamo addentrarci in oscuri dungeon, immedesimarci in novelli Rambo elettronici, risolvere casi di omicidi, viaggiare nello spazio, indagare su misteri horror, pilotare bolidi di formula e così via. E' stato quindi naturale che parallelamente all'evoluzione dei videogiochi, che dal semplice e geniale *Pong* sono diventati ormai delle vere opere d'arte e d'ingegno, il pubblico di videogiocatori si sia diviso in schiere di appassionati molto eterogenee, ognuna delle quali privilegia un particolare genere di intrattenimento videoludico.

Tra i vari "generi", uno di quelli che da diversi anni attira maggiormente il pubblico è quello delle avventure. Definire questo genere ormai è molto complesso, poiché le varianti e i sottogeneri - dalle avventure testuali di Scott Adams ai cosiddetti film interattivi della Sierra - sono tantissimi, forse troppi. È più semplice elencare cosa un "avventuriero" cerchi in un'avventura.

In primo luogo, una sfida: non ha scopo giocare se non ci sono enigmi da superare. Questi enigmi devono essere logici, divertenti e vari e preferibilmente non devono basarsi su puzzle di logica matematica, come i circuiti di *Bioforge*, le combinazioni numeriche di *Star Trek: 25th Anniversary* o i controlli di *The Dig*.

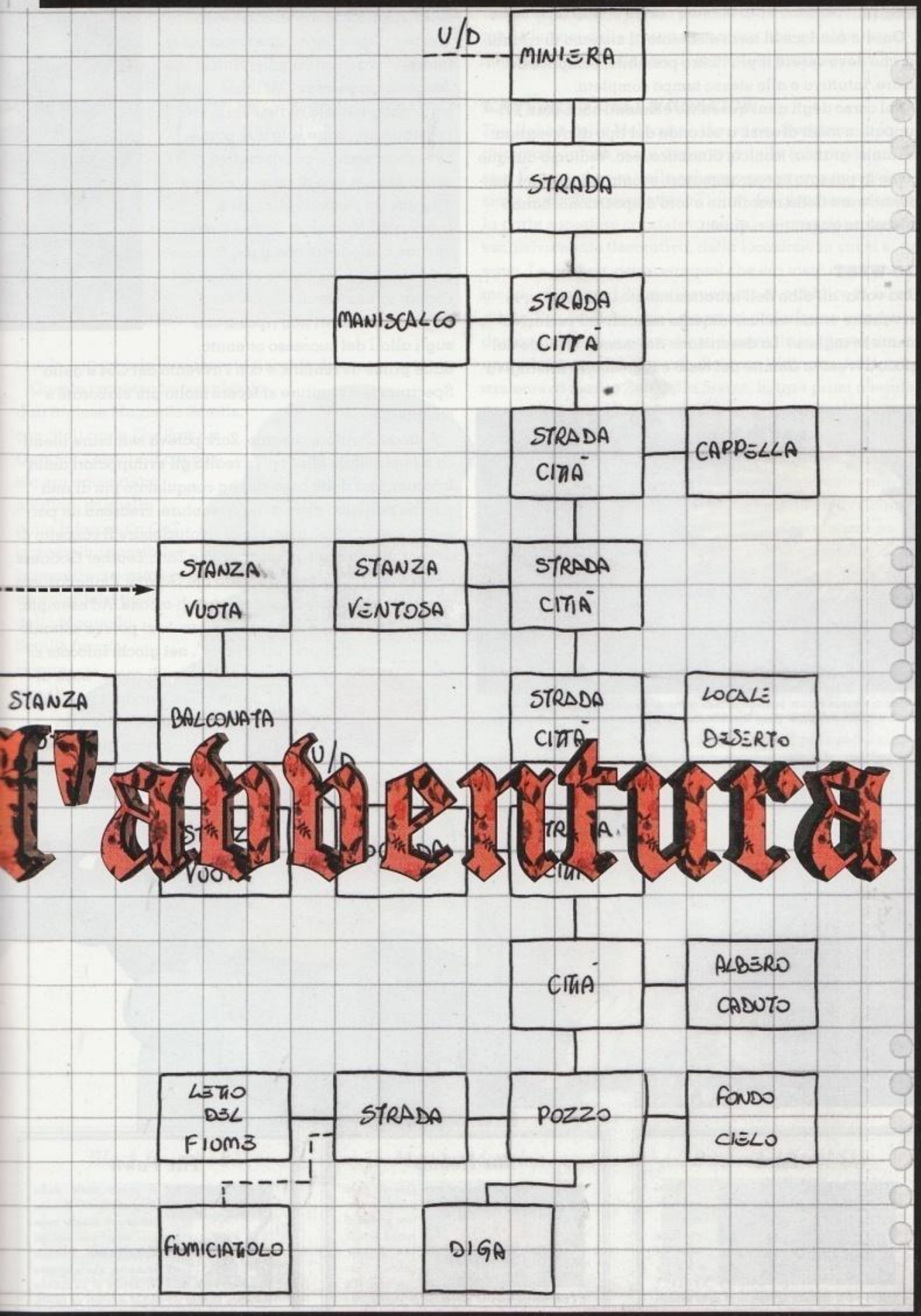
In secondo luogo, un'avventura deve possedere una trama interessante, degna di un libro o di un film di buon livello, un'atmosfera affascinante e, possibilmente, dei personaggi ben caratterizzati. Ad esempio, *Hook* era un po' troppo scialbo per destare un vero interesse, mentre *Noctropolis* riusciva, grazie alla sua atmosfera "gothic-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

l'avventura



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dark", a controbilanciare un sistema di controllo non eccelso.

Questo conduce al terzo elemento, il sistema di controllo, che deve essere il più libero possibile, semplice da usare, intuitivo e allo stesso tempo completo.

Nel corso degli anni questi tre elementi sono stati sviluppati in modi diversi, a seconda del tipo di avventura: testuale, grafica, iconica, dinamica, ecc. Vediamo dunque come in passato i programmatori, scontrandosi con i limiti hardware della macchine a loro disposizione, hanno miscelato questi tre requisiti.

PARSER

Il termine "parser" indica la porzione di codice che permette a un'avventura testuale di decifrare una frase inserita dal giocatore. Per esempio, rende comprensibile al programma indicazioni come "open door", "get red shoe", "unlock padlock" e così via, collegando tra loro verbo e oggetto della frase. I parser più elaborati, quelli Infocom e Magnetic Scrolls, permettevano al giocatore di utilizzare frasi molto complesse e lunghe, come "get all potions but not the red one".

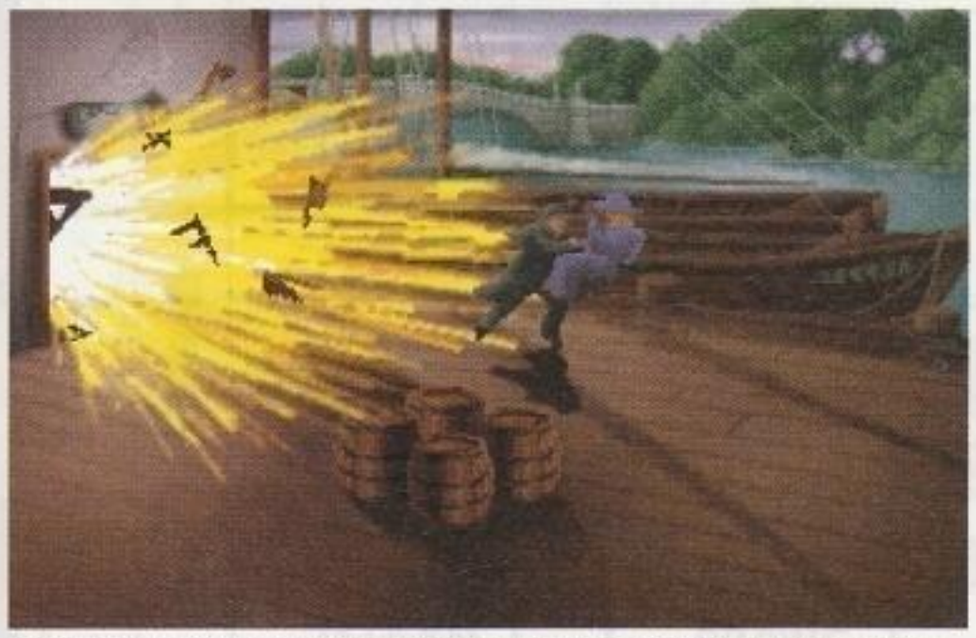
GO WEST

Una volta, all'alba dell'intrattenimento informatico, le avventure erano esclusivamente testuali (ed esclusivamente in inglese). La descrizione del mondo virtuale del gioco avveniva tramite del testo e il giocatore interagiva con il mondo virtuale utilizzando una serie di parole, o input, come «Go West» o «Open Door», che il computer interpretava grazie a una routine denominata **parser**. All'inizio, i parser erano piuttosto rudimentali: era possibile utilizzare solo due parole, ovvero un verbo e un sostantivo, senza nessun tipo di preposizione o articolo. Un esempio per tutti è *Impossible Mission* di Scott Adams (da non confondere con il più famoso platform per C64), uscito ai tempi dell'ormai mitico Vic-20.

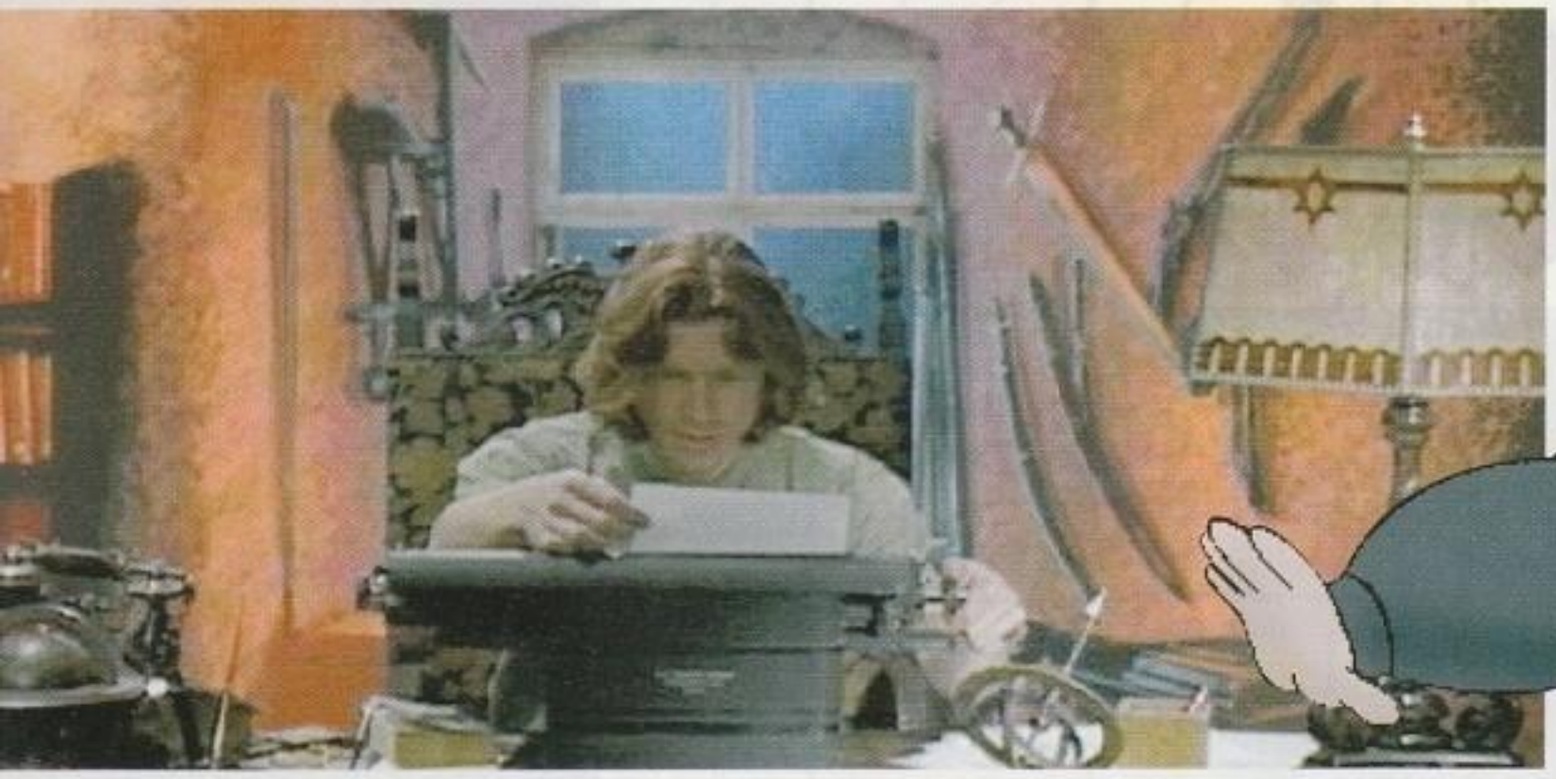


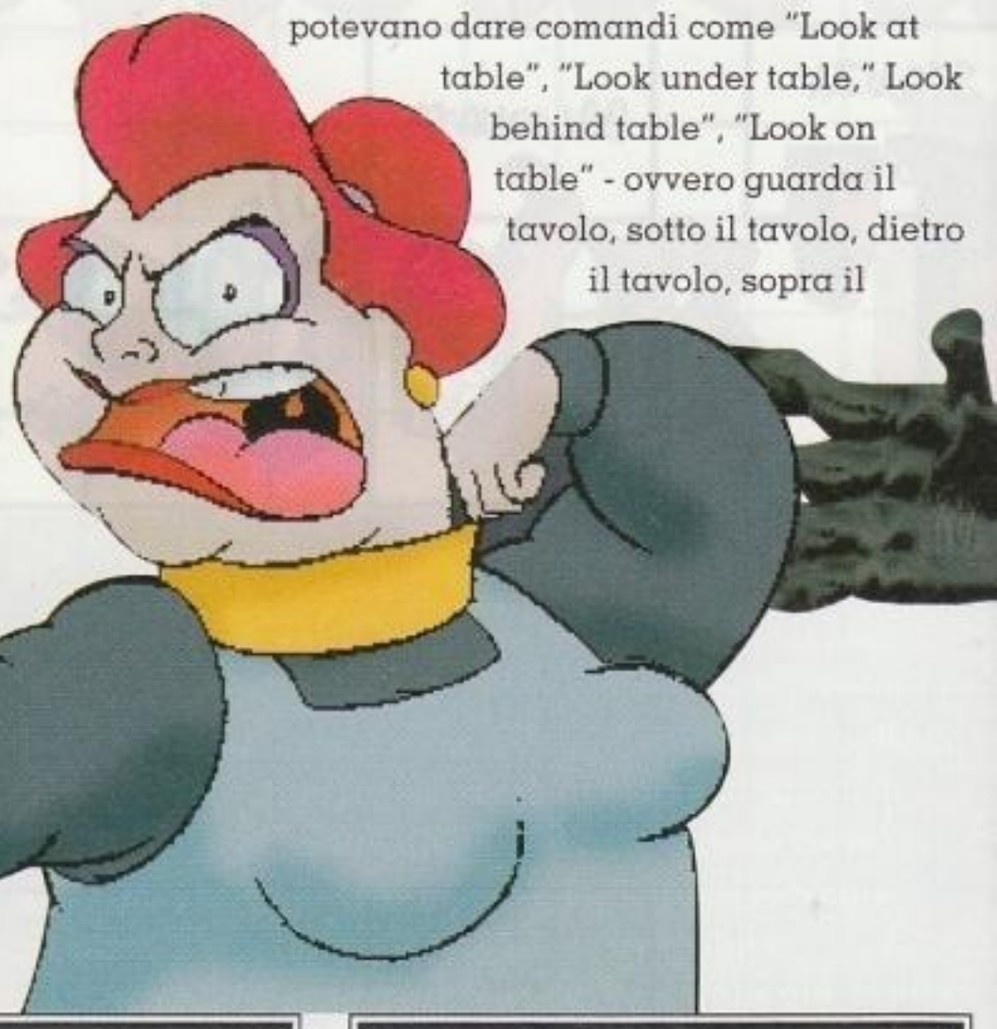
I programmatori non riposarono sugli allori del successo ottenuto dalle prime avventure, e con l'avvento del C64 e dello Spectrum le avventure si fecero molto più elaborate e complesse.

A un osservatore casuale, *Zork* poteva sembrare identico a *Impossibile Mission*. In realtà gli sviluppatori della Infocom, una delle case che ha conquistato più di una pagina nell'albo d'oro delle avventure, crearono un parser "quasi umano" in grado di rivoluzionare il concetto di avventura testuale. In giochi come *Zork*, *Leather Goddess of Phobos*, *Hitchhikers Guide to the Galaxy*, *Planetfall* era possibile effettuare qualsiasi tipo di azione. Ad esempio, mentre prima per esaminare un tavolo si poteva soltanto digitare "Look table", nei giochi Infocom si potevano dare comandi come "Look at table", "Look under table," Look behind table", "Look on table" - ovvero guarda il tavolo, sotto il tavolo, dietro il tavolo, sopra il



Sherlock Holmes è stato protagonista di numerose avventure, la migliore delle quali, a nostro avviso, è stata *Sherlock Holmes and the Case of Serrated Scalpel*.



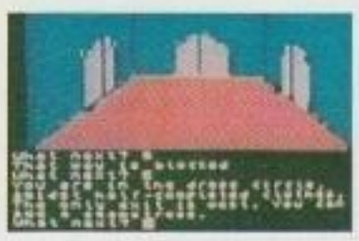


Zork



Chi non si ricorda la famossissima frase "West of white house"? Questo titolo dimostrò la superiorità della Infocom nelle avventure testuali: era possibile impartire dei comandi molto completi, come "drink all potions except the red one". La trama era degna di un romanzo di Tolkien e ricca di colpi di scenta.

The Hobbit



Questa è la prima avventura grafica di tutti i tempi: *The Hobbit*, uscito per Spectrum 48K e C64, permetteva al giocatore di esaminare i paraggi attraverso una finestra che rappresentava graficamente quello che prima veniva descritto solo testualmente. Le azioni, però, venivano impartite attraverso il solito parser.

The Pawn



Il primo titolo della Magnetic Scrolls divenne nel giro di qualche mese un "must" per tutti gli appassionati. Il vostro compito, quale ignaro visitatore di un mondo fantastico abitato da Knight montati su cavalli senza gambe, maghi furfanti e pupazzi di neve pericolosissimi, era di disfarvi di un misterioso bracciale che vi impediva di tornare a casa. Davvero imperdibile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



tavolo - ottenendo ovviamente risposte diverse.

Questo processo fu completato dall'inglese Magnetic Scrolls, con titoli come *The Pawn* e *Guild of Thieves*, il cui parser era addirittura migliore di quello della Infocom (in *GoT* era persino possibile insegnare a parlare a un volatile). I titoli della Magnetic Scrolls furono comunque il canto del cigno delle avventure testuali (o meglio grafico-testuali). In quello stesso periodo altre case stavano gettando le basi delle nuove avventure, che sarebbero passate alla storia col nome di avventure grafiche.

L'AVVENTO DELLA GRAFICA

The Hobbit della Melbourne House per Spectrum fu la prima avventura in cui apparvero delle schermate grafiche. La parte bassa dello schermo conteneva una descrizione testuale e permetteva l'input del giocatore, mentre la parte superiore consisteva nella raffigurazione grafica, esclusivamente decorativa, della locazione in cui ci si trovava. La grafica, certo, era quel che era visto che eravamo nei primi anni 80, ma il successo di pubblico fu incredibile. Era evidente che i giocatori preferivano trovarsi davanti a un disegno anche rudimentale piuttosto che a una schermata di solo testo. Roberta Williams, fondatrice assieme al marito Ken della Sierra, fu tra i primi a rendersene conto e con *King Quest I* (anno di grazia 1985) fece fare al genere avventura un ulteriore passo in avanti. Invece di affidare l'azione esclusivamente agli input testuali, il giocatore poteva anche spostare realmente per lo schermo il protagonista, preoccupandosi di avvicinarlo agli oggetti o farlo uscire fisicamente dalla locazione.

Nel 1987, l'uscita di *Maniac Mansion* della Lucasfilm (questo era al tempo il nome della LucasArts) segnò una vera e propria rivoluzione. Il giocatore non controllava più le proprie azioni attraverso input testuali inseriti tramite la tastiera, ma con una serie di verbi (posti in una finestra in basso) che poteva utilizzare sugli oggetti presenti nella schermata grafica che rappresentava il mondo virtuale. Grazie all'oculata scelta di verbi, era possibile effettuare



La parola agli autori

Cosa ne pensano gli autori di avventure dei film interattivi? E dei giochi alla *Monkey Island*? E come saranno le avventure del futuro? Abbiamo rivolto queste e altre domande a due famosi produttori che hanno firmato due delle migliori avventure degli ultimi anni, *Kyrandia 3* e *Beneath a Steel Sky*. Le risposte di Rick Gush della Westwood e Charles Cecil della Revolution ci confortano: finché qualcuno riterrà che l'interattività e la giocabilità sono ancora le componenti essenziali di un gioco d'avventura potremo guardare al futuro con speranza.

1
Perché avventure molto vecchie, come *Monkey Island* o le prime *Quest* della Sierra sono ancora oggi apprezzate dai nuovi giocatori?

1 Rick Gush
Penso che la maggior parte di questi vecchi titoli conservi ancora molto dell'appeal iniziale: è difficile da descrivere, ma rimangono delle ottime storie, con interfacce semplici e con trame piene di piacevoli sorprese.

1 Charles Cecil
I giochi citati possiedono effettivamente una giocabilità maggiore di quelli odierni. Molti dei tradizionali autori di avventure hanno commesso un grosso errore nel tentativo di aumentare il "valore di produzione" di un gioco. Con l'avvento del supporto ottico si è ritenuto che le "avventure grafiche" sarebbero state rapidamente sostituite dai cosidetti "film interattivi". Giochi come *7th Guest* o *Under a Killing Moon* hanno rispettivamente introdotto intricate sequenze pre-renderizzate caricate da CD o veri attori in ambienti 3D. Ritengo che non siano riusciti a garantire sufficiente giocabilità. In particolare, penso che la Sierra stia esagerando nel perseguire questa direzione.

2
Che cosa pensate della nuova generazione di avventure come *Phantasmagoria*, *Daedalus Encounter* o *Gabriel Knight 2*, chiamate "film interattivi" a causa dell'uso esteso del FMV?

2 RG
Penso che siano degli ovvi personaggi video incollati sopra mondi smaccatamente non video. Non riesco a vederli come personaggi reali in cui immedesimarmi. Un personaggio animato, fatto come si deve, mi coinvolge di più.

2 CC
Non è compito mio criticare la concorrenza, ma ho giocato sia *Phantasmagoria* che *Daedalus Encounter* e ho notato che più aumenta la qualità del FMV, più diminuisce la giocabilità. Diciamo che non mi hanno impressionato molto.

3
Come saranno le avventure del futuro? Dovremo aspettarci che l'elevata qualità grafica sarà ancora più importante?

Black Cauldron



La prima di una lunga serie di avventure della Sierra, *Black Cauldron*, precursore dei dei numerosi King's Quest si dimostrò una rivoluzione nel campo dei videogiochi: il personaggio si muoveva su dei fondali colorati e le sue azioni erano decise attraverso un parser testuale, che però era decisamente molto limitato rispetto a quello Infocom.

Maniac Mansion



La Lucasfilm si impose sul mercato con questo titolo. I ragazzi di *Maniac Mansion* erano ignari del fatto che avrebbero per sempre rivoluzionato il mondo delle avventure che, ancora oggi, mentre la LucasArts sta tentando delle strade nuove (e pericolose...) esistono ancora delle case che riutilizzano l'engine di *Maniac Mansion*.

Beneath a Steel Sky



La Revolution si è distinta con *Beneath a Steel Sky* dalle altre case software che si limitavano a "copiare" lo SCUMM, utilizzando un sistema denominato con il "Living Theatre" che permetteva ai personaggi dell'avventura, oltre al protagonista, di avere una vita privata: andavano al lavoro, a casa, a gironzolare, ecc.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Monkey Island



Guybrush Threepwood, chi non lo conosce? Il comico protagonista dei due *Monkey Island* ha fatto sognare quasi tutti gli avventurieri e, bisogna dire, che nonostante siano passati diversi anni dall'uscita del primo *Monkey Island*, rimane tra i giochi più apprezzati dai possessori più recenti di PC.

Kyrandia



Quando la Westwood ha pubblicato un gioco, si è sempre trattato di un capolavoro: è successo per *Eye of Beholder*, per *Dune 2*, per *Command & Conquer* e lo è stato per i tre *Kyrandia*. Nel primo guidavata l'immancabile principe, nel secondo episodio la bella maghetta (indimenticabili i suoi repentini cambiamenti di abito!) e nell'ultimo addirittura il cattivone più cattivone, Malcolm in persona.

Alone in the Dark



La Infogrames ha seguito una strada tutta sua per le avventure, sin dai tempi di *Future Wars* e poi con *Cruise for a Corpse*, fino a imboccare la strada dei tre *Alone in the Dark*, in cui un personaggio in 3D si muove su degli sfondi tridimensionali. In questo stesso numero troverete la recensione dell'ultima avventura della Infogrames, *Time Gate*, che si è dimostrata all'altezza dei suoi predecessori.

SCUMM

Ron Gilbert della Lucasfilm (ora LucasArts) scrisse questo codice per permettere al programma di *Maniac Mansion* di interpretare le istruzioni del giocatore. A tutti gli effetti, lo SCUMM rimpiazzò il pasrser delle avventure tastuali. La LucasArts continuò a utilizzare lo SCUMM fino alla produzione di *Sam & Max Hit the Roas*, quando iniziò a servirsi di un nuovo engine, che sfruttava un'interfaccia "punta e clicca".

una serie inesauribile di azioni, come smontare un lavandino, riparare una radio, ecc. La genialità di questa "invenzione" ludica - resa possibile dalla creazione di un linguaggio di programmazione denominato **SCUMM** (Script Utility for Maniac Mansion) - fu la semplificazione dell'interfaccia utente: la tastiera veniva abolita del tutto e per giocare bastava essere in grado di puntare e cliccare. Una cosa che potevano fare tutti e che tutti, in un certo senso, fecero. Improvvisamente, migliaia di giocatori appassionati di picchiaduro, sparatutto e giochi di piattaforme si accorsero dell'esistenza del genere delle avventure, finora relegato a un manipolo di strenui appassionati. Il genere delle avventure grafiche o dinamiche divenne altrettanto improvvisamente di moda e in breve tempo uscirono decine di avventure "ispirate" al motore della LucasArts.

GABRIEL KNIGHT 2

Il seguito del fantastico *Gabriel Knight*, come avrete letto il mese scorso, non si è rivelato all'altezza delle aspettative: nonostante la quantità di FMV, dialoghi digitalizzati, sonoro da urlo racchiusa nei suoi sei CD, ha fallito nella parte più importante, ovvero la giocabilità vera e propria Se volete conoscere le opnioni dei lettori che ci hanno scritto a questo proposito, Tiziano Toniutti ha riservato uno spazio apposito nella sua posta.



MEMORIA DI MASSA

La situazione si cristallizzò fino all'avvento del CD-ROM, il quale rese possibile immagazzinare una quantità prima impensabile di dati sul supporto ottico. All'inizio, questa memoria di massa fu utilizzata per dare delle voci ai personaggi delle avventure già uscite, ovvero per creare le versioni "talkie" di titoli come *Indiana Jones IV* o *Sam & Max Hit the Road*. Tuttavia il passo verso avventure dotate di grafica digitalizzata o immagini video era breve e non ci volle molto prima di veder apparire i cosiddetti "film interattivi", come *Lost in Time* della Coktel Vision.

A differenza di quanto avvenne con *Maniac Mansion*, questa, diciamo così, rivoluzione non portò a cambiamenti sostanziali nella struttura di gioco o nell'interfaccia, ma sicuramente contribuì ulteriormente ad allargare lo stuolo di appassionati del genere.

I limiti di queste avventure furono evidenti fin da subito: scarsa interattività, scarsa libertà di azione, interazione con i personaggi praticamente inesistente. In pratica, nel tentativo peraltro riuscito di raggiungere un "pubblico di massa",





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Myst



Questa è forse l'avventura più discussa nella storia dei videogiochi: una buona metà degli avventurieri l'ha amata alla follia, ai limiti della passione sfrenata; l'altra metà l'ha odiata, ritendola troppo poco interattiva e, sotto un certo punto di vista un "ante litteram" dei film interattivi come *Phantasmagoria*.

Sam & Max Hit the Road



La LucasArts ha tentato con questo titolo di seguire, sotto un certo punto di vista, la strada imboccata dalla avventure via icona della Sierra. Per controllare il protagonista di quest'avventura e il suo simpatico pard avrete infatti a disposizione una serie di icone al posto dei verbi del precedente engine SCUMM.

Little Big Adventure



La "piccola grande avventura" rappresenta un altro tentativo di sfruttare a fondo il supporto ottico, senza però utilizzare ore e ore di filmati FMV. Un'area di gioco enorme, grande quanto un pianeta! Il sogno di ogni avventuriero! Purtroppo l'unico titolo che riprende questo sistema di gioco sembra essere il seguito, che promette veramente bene!



Uno dei primi film interattivi, *Daedalus Encounter*, racchiudeva "ante litteram" tutti i pregi e i difetti di questo genere: attori famosi, ma interattività limitata.

le avventure vennero semplificate al massimo, eliminando i pochi comandi verbali(usa, esamina, apri, ecc.) e fornendo al giocatore un semplice puntatore che gli permetteva, a seconda dell'oggetto selezionato, di effettuare l'azione più logica. Per esempio, cliccando su una persona si inizia un dialogo, mentre su una porta si tenta di aprirla. E se si vuole osservare una persona, invece che parlarle? Oppure, esaminare una targa sulla porta, invece che aprirla? Non è possibile.

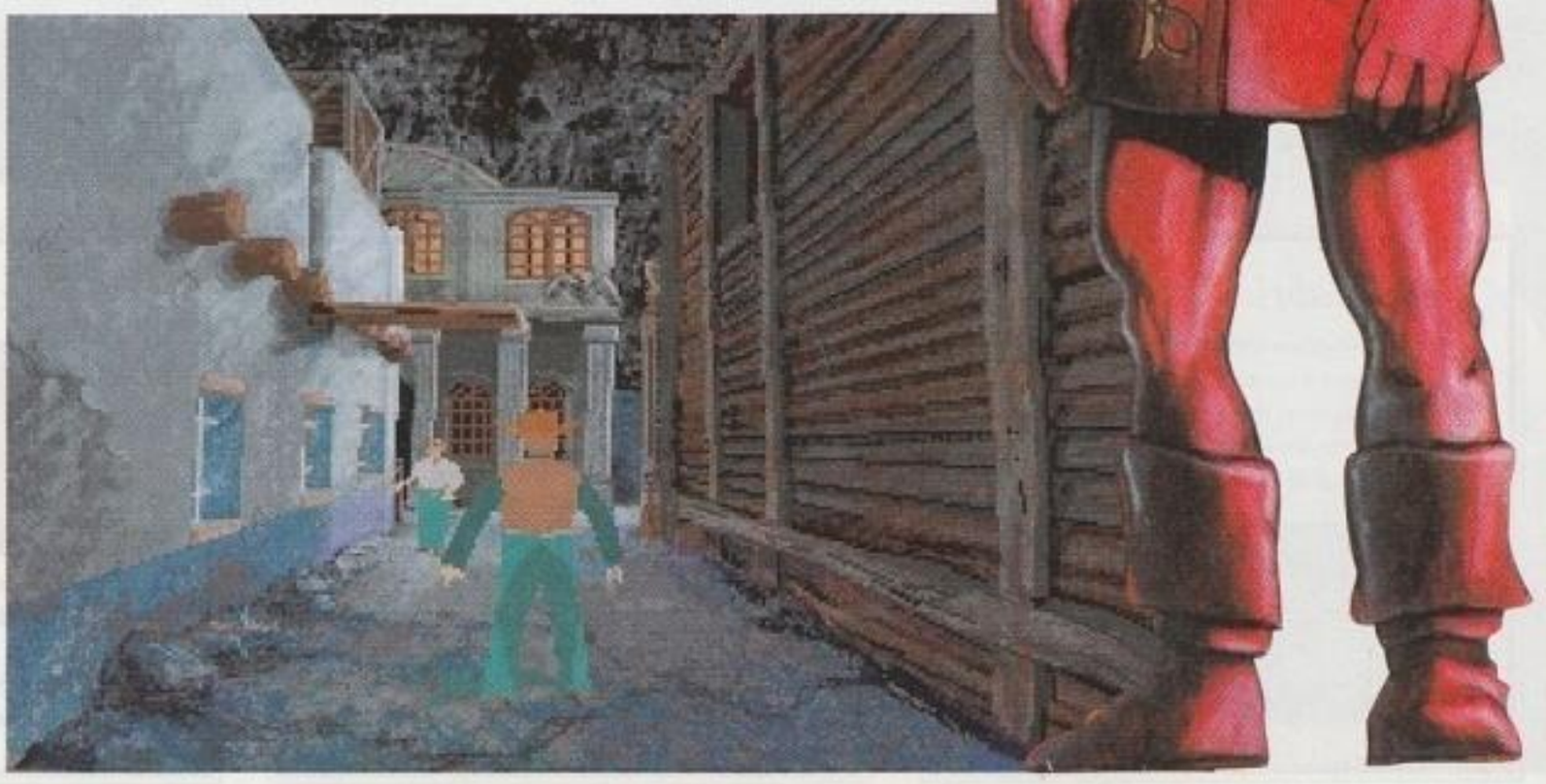
Questa è la situazione in cui ci troviamo a tutt'oggi. Se escludiamo la Legend, che programma ancora avventure con parser testuale per "pochi intimi" e qualche altra casa che crea avventure che sono dei semplici, seppur ben fatti, cloni di *Monkey Island*, come *Simon the Sorcerer*, *Discworld* o il più recente *Touché*, le maggiori case di software produttrici di avventure si sono arenate in una secca da cui non sarà facile uscire, i "film interattivi".

FILM INTERATTIVI? NO, GRAZIE!

Giochi come*Phantasmagoria*, *Daedalus Encounter* o **Gabriel Knight 2** sono stupendi dal punto di vista della realizzazione tecnica, eccezionali da quello grafico e audio, ma mancano di solidità proprio nel "cuore" delle avventure, ovvero nella creazione di un mondo virtuale entro il quale si possa interagire in piena libertà. Ad esempio, trovandosi in una casa in cui si sospetta abitino dei vampiri, un giocatore potrebbe decidere di prendere dell'aglio dalla cucina per premunirsi da un eventuale attacco oppure, in un cimitero, un altro giocatore potrebbe - anche soltanto per curiosità - voler leggere le lapidi. Se invece un'avventura permette di eseguire soltanto quelle azioni che, salvo pochissime eccezioni, hanno uno scopo ai fini del gioco, è evidente che verrà a mancare la sensazione di trovarsi immersi in un mondo da esplorare e ci si troverà costretti a muoversi secondo degli schemi precostituiti, su binari







RG
Penso che man mano che scemerà il fascino per il FMV, la capacità di narrare storie ritornerà a diventare importante, sia nei giochi in FMV che in quelli animati.

CC
Penso che il genere delle avventure subirà un'evoluzione piuttosto che una rivoluzione. Un'elevata qualità grafica è ormai essenziale, ma deve essere indissolubilmente legata al gioco stesso. Non è più tollerabile inserire bellissimi filmati senza che abbiano alcun legame col gioco.

4
Che direzione prenderà la vostra softwarehouse nel prossimo futuro? Seguirete la srada di avventure come *Gabriel Knight 2*?

RG
Al momento stiamo preparando un'avventura basata sul film "BladeRunner", in cui utilizzeremo dei personaggi video, ma ci piace pensare che percorreremo una strada nuova. Siamo molto contenti di come si stanno sviluppando la trama e la giocabilità, e riteniamo di aver trovato un modo per utilizzare al meglio le sequenze video.

CC
Pensiamo di continuare a sfruttare la tradizionale raffigurazione animata. I giochi con attori in carne ed ossa non mi convincono. Non ne ho ancora trovato uno decente...

5
Pensate che le vecchie avventure (come la serie di *Zork*, *Zak McKracken*, ecc.) fossero troppo difficili da completare? E pensate che le avventure più recenti siano troppo semplici?

RG
Senza dubbio. In generale, le avventure di oggi preferiscono l'impatto grafico alla giocabilità. Questa è solo una fase. La trama e la giocabilità rimarranno sempre gli elementi essenziali di una buona avventura.

CC
Penso che le vecchie avventure fossero indirizzate soprattutto a un ristretto gruppo di avventurieri. Oggi che il mercato si è allargato è giusto ridurre la complessità degli enigmi. *Full Throttle* però ha esagerato in ciò: non era sufficientemente impegnativo.

6
Descrivete l'avventura dei vostri sogni, quella che potreste creare utilizzando un Pentium a 150 MHz, un lettore ottico a sestupla velocità, 32 MB di RAM, un sacco di spazio su hard disk, ecc.

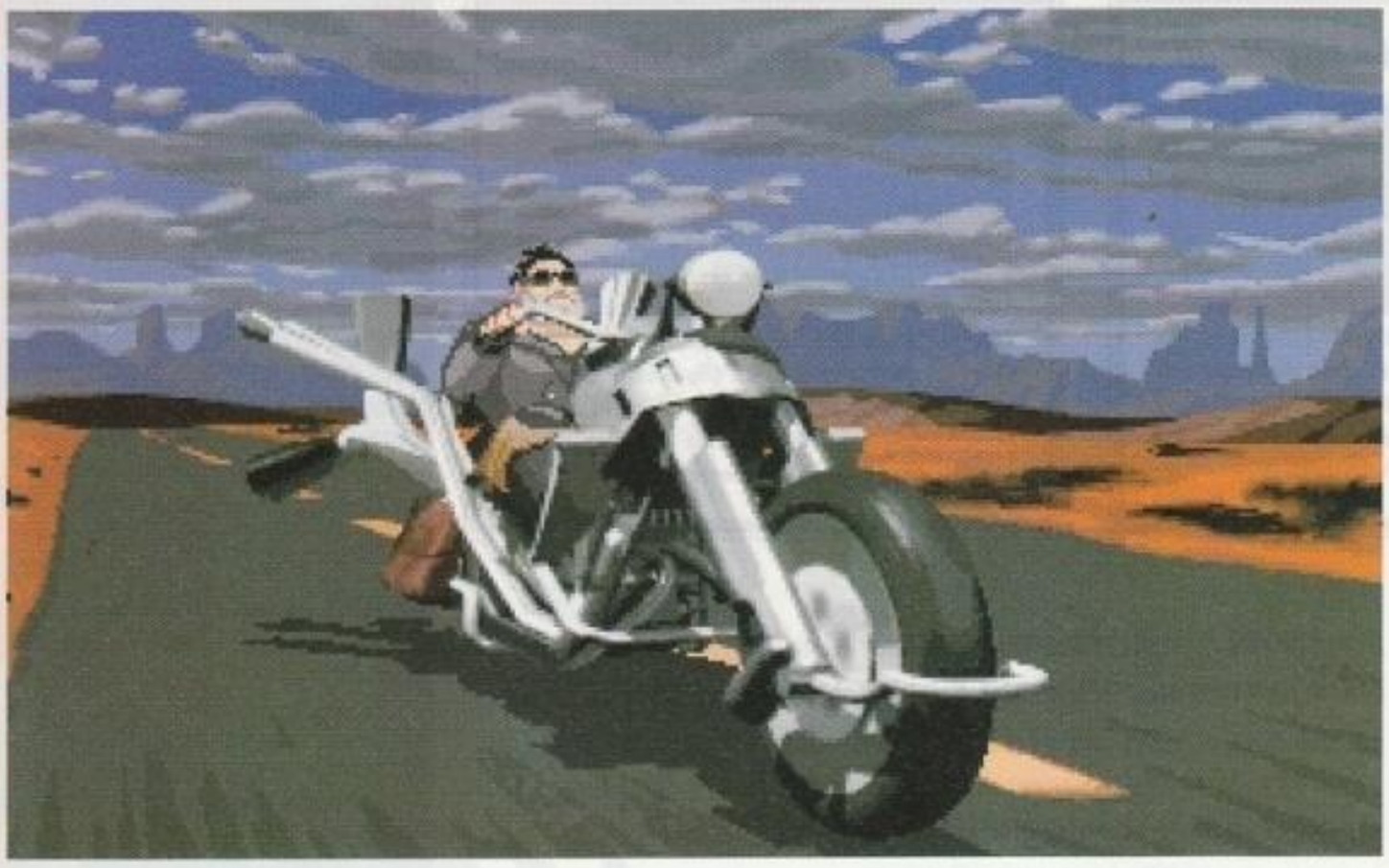
RG
Mi piacerebbe creare una serie di giochi umoristici non lineari ambientati in un mondo mitico, in cui è supportato il gioco in rete e via Internet, seguiti da film, libri, ecc.

CC
Attualmente stiamo sviluppando un'avventura, *Broken Sword*, a stretto contatto con la Virgin e attenderemo le recensioni sulla stampa specialistica per vedere se abbiamo realizzato un sogno...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



definiti dagli sviluppatori e non dal giocatore.

Per esempio, se in *Phantasmagoria* entrate in una stanza e gli unici elementi attivabili dal puntatore sono uno specchio, un tappeto e un caminetto, potete essere certi che questi tre oggetti hanno una particolare importanza nel risolvere un dato enigma. Diventa quindi troppo semplice capire cosa fare, semmai il problema è come farlo, ovvero come far capire al computer che volete agire in un determinato modo. Questo stesso problema, ad esempio, si ritrova in *The Dig*. Si capisce benissimo, soprattutto se chi gioca ha una certa esperienza, cosa bisogna fare, ma il difficile, paradossalmente, è capire come il programmatore ha previsto che il giocatore debba agire. Incredibile, ma vero.

Come è altrettanto incredibile che l'avvento delle nuove tecnologie ha portato a una regressione invece che a un'evoluzione. Il colpevole è facilmente individuabile: si chiama Full Motion Video (**FMV**). Teoricamente in un gioco in FMV ogni opzione a disposizione del giocatore dovrebbe avere un'apposita sequenza video. Più sono le opzioni a disposizione del giocatore, più sono le sequenze video da girare. Questo significa enormi costi di produzione poiché le opzioni possibili in un normale gioco possono essere centinaia. È per questo, per rifarci all'esempio precedente di *Phantasmagoria*, che in quella stanza possiamo esaminare solo tre oggetti.



Ciò significa, in definitiva, che un gioco in FMV deve offrire un numero limitato di opzioni e, di conseguenza, una limitata libertà d'azione.

Questo non vuol dire che non sarà mai possibile unire video e interattività in un connubio soddisfacente, ma semplicemente che ci vorrà del tempo. Un paio d'anni fa, nella sua newsletter, "Interactive Entertainment Design", Chris Crawford, game designer e teorico dell'interattività, scriveva: «In tempi lunghi, il problema è tecnicamente risolvibile: basterebbe essere in grado di generare "al volo" le immagini video. In altre parole, il software richiama una scena e ordina: vogliamo il personaggio Tal dei Tali vestito da cavalleriZZo, in sella al suo cavallo da battaglia. Gli scudieri sono a sinistra. Il fondale è un incrocio di sentieri in una foresta, in un pomeriggio d'autunno. Ora elabora il tutto e fallo girare».



Fantascienza? Difficile dirlo. Resta il fatto che, ad ogni modo, fino a che ciò non sarà possibile, dovremo accontentarci di quello che passa il convento, ovvero dei tentativi - purtroppo a volte veramente patetici - di integrare video e interattività nonostante le possibilità tecniche non lo consentano pienamente.

A questo punto qualcuno si chiederà perché le case di software continuano a percorre la strada delle avventure in FMV anche se è irta di ostacoli insormontabili e viene osteggiata



FMV

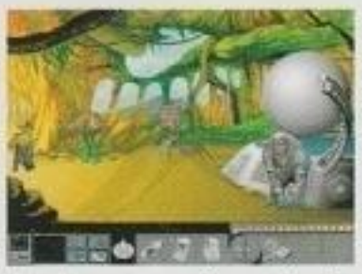
Ormai quasi tutte le avventure racchiudono almeno una decina di filmati full motion video, che sembrano diventati indispensabili non solo per questo genere di giochi, ma anche per giochi di ruolo, simulazioni e giochi di corse.
Fino a qualche tempo fa erano relegati nel caratteristico "francobollo" di Windows 3.1, ma oggi, grazie alla potenzialità dei processori Peniutm, è possibile vedere i filmati anche a pieno schermo, come ad esempio in *Daedalus Encounter*.

Gabriel Knight

Di tutte le avventure della Sierra, a noi sembra la migliore. Il vostro compito è quello di risolvere una catena di macabri delitti voodoo, raccogliendo indizi, interrogando e, nel tempo libero, concedendovi una paio di flirt amorosi.



S. T. TNG: A Final Unity



La Spectrum Holobyte ha raccolto l'eredità dei due *Star Trek: 25th Anniversary* della Interplay in maniera più che degna, con un'avventura in alta risoluzioni dotata di un'ottima interfaccia e una trama avvincente che ha per protagonisti Picard e soci della Next Generation.

Phantasmagoria



Il primo "film interattivo" della Sierra è stato accolto con pareri contrastanti: alcuni lo hanno definito un nuovo genere e esaltato come la nuova frontiera della grafica. Altri, gli avventurieri più intransigenti, si sono rifiutati persino di giocarci. Non ci resta che aspettare e vedere se nel futuro riusciremo a vedere una vera avventura in FMV.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli enigmi più comuni

Chi ha giocato a molte avventure si sarà accorto che certe situazioni ricorrono abbastanza spesso, anche se bisogna riconoscere ai programmatori che la soluzione di questi enigmi è spesso molto differente.

LE PORTE: nelle prime avventure, soprattutto della Infocom, l'area di gioco era molto piccola (relativamente a quella delle avventure attuali, che magari coprono un'intera città), e quindi i programmatori si inventavano una serie di engimi e puzzle da superare per aprire le porte della parte iniziale del gioco. La soluzione più classica era quella di cercare una particolare chiave, magari attacata sotto un tavolo o nascosta in un libro finto. Più di recente, Indiana Jones stesso ha dovuto aprire una sacco di porte nelle sua avventure targate Lucasfilm, soprattutto nella seconda, in cui doveva ricorrere addirittura a dei robot in pietra per scardinare un portale davvero cruciale. Un consiglio generale: guardate nella toppa: se la chiave è inserita dall'altra parte della porta, mettete un foglio per terra, infilate un oggetto sottile (come un ago, un pressa tabacco da pipa, ecc.) nella toppa per far cadere la chiave e riprendetevi il foglio da sotto la porta. Una delle porte più originali da aprire? Quella iniziale di *Future Wars*, in cui era necessario mettere un secchio pieno d'acqua su una parte e suonare il campanello per far uscire il capoufficio, bagnarlo completamente e cacciarlo dal suo ufficio.

IL DARE/L'AVERE: la maggior parte degli enigmi delle avventure, di tutte le avventure, da *Zork* a *The Dig* è basata sul principio del "dare per avere", ovvero trovare l'oggetto giusto per ottenere in cambio quello che desiderate. Le noccioline di *Zak McKracken*, i primi tre oggetti da trovare in *Full Throttle*, il vestito di *Flight of the Amazon Queen* sono solo alcuni esempi. Normalmente, non è difficile scoprire di cosa avete bisogno, ma come e dove trovarlo...

I MOSTRI: quasi ogni avventura ha i suoi mostri. Possono essere persone davvero cattive, come i quattro colpevoli di *Moonmist*, alieni comici e irriverenti, come quelli di *Zak McKracken*, o extraterrestri decisamente più cattivi. I mostri più orribili e difficili da superare sono però quelli "veri", come le creature cthuliane di *Alone in the Dark*, *Shadow of the Comet* o *Prisoner of Ice*. Normalmente, per liberarsi di questi mostri, basta dotarsi di un fucile di un calibro sufficientemente grosso. Spesso, però, la soluzione è molto più arzigogolata: in *Future Wars* si "gasava" un'intera astronave aliena con una pillola velenosa messa nella presa d'aria, opportunatamente aperta con una provvidenziale monetina. Altrimenti bisogna ricorrere a ogni genere di oggetto specifico che tutti gli avventurieri dovrebbero conoscere: aglio e croci cattoliche per i vampiri, pallottole d'argento per i lupi mannari, e così via. Altri mostri vanno eliminati in modi più originali: chi poteva immaginare che la mentina per l'alito di *Simon the Sorcerer* serviva per distruggere il mefistofelico pupazzo di neve? Infine, come dimenticare il cavaliere sul cavallo "without legs" di *The Pawn*?

IL PRECIPIZIO: dalla notte dei tempi, i precipizi sono uno degli ostacoli maggiori delle avventure. A volte si trova un'anima pia disposta, più o meno coercitivamente, a costruire un ponte, come nel primo *Kyrandia*. Oppure, come in *King's Quest IV - Perils of Rosella*, bisogna trovare un'asse sufficientemente lunga. Il protagonista di *Beneath a Steel Sky* deve invece saltare da un grattacielo all'altro, moderna versione del baratro, per raggiungere la stazione di polizia, e per questo motivo deve trovare, anzi fabbricarsi, un grappino. Il solito Indiana Jones se la cava con un ponte invisibile (d'altra parte, basta aver visto il film...).

LA CASSAFORTE: in ogni avventura che si rispetti troverete almeno una cassaforte. Chi può dimenticarsi della cassaforte di *Maniac Mansion*, che poteva essere aperta leggendo la combinazione con un telescopio ultrapotente? Anche in *Guild of Thieves* troviamo delle cassaforti, anche se sono dalla nostra parte: infatti hanno il compito di costudire i manufatti rubati dal nostro eroe. In *Full Throttle* la cassaforte, a conferma della semplicità di questa avventura, era violabile scegliendo una tra di mezza dozzina di combinazioni già pronte.

I LABIRINTI: anche se appartengono maggiormente ai Giochi di Ruolo, i labirinti sono comunque presenti in modo massiccio anche nelle avventure. Chi ha giocato all'ormai quasi dimenticato *Asylum* ne sa qualcosa, visto che vantava un'area di gioco rettangolare di oltre quattrocento quadretti di lato. Spesso la cosa migliore è abbozzare una mappa, anche se immancabilmente, le prime volte, sbaglierete quasi sicuramente. Personalmente, divido i labirinti in "congrui" e "incongui". Nei primi, ogni volta che andate a est, ad esempio, per tornare indietro dovrete andare a ovest. Ovviamente questi sono i labirinti più semplici da "mappare" e risolvere: ne sono un esempio lo stesso *Asylum*, i due labirinti-foreste di *Return to Zork* e il labirinto finale di *Alone in the Dark*. Nel secondo caso, le cose si complicano: se andate a est e poi a ovest, normalmente non vi trovate nella locazione iniziale. L'unico modo per venirne a capo è armarsi di una dose extra di pazienza, un pomeriggio libero (e possibilmente una notte insonne) e salvare ogni volta che compite un passo. In questo modo se - anzi, quando - vi perderete, potrete tornare indietro.

LE STANZE A TRABBOCCHETTO: rientrano in questa categoria tutte le stanze ostruite da trabocchetti, trappole o sistemi di sicurezza. L'esempio più famoso è senza dubbio quello del solito Indiana Jones che nella sua prima avventura (quella tratta dal terzo film) doveva attraversare una stanza divisa in caselle utilizzando le lettere della parola "JEHOVA". Molto simile, anche se un po' più illogica, una delle stanze di *Alone in the Dark 3*, in cui bisognava andare a tentativi. Parlando di stanze a trabbocchetto, la più assurda è quella di *Flight of the Amazon Queen*, in cui strani geroglifici dovevano essere accoppiati a simboli simili sul pavimento. La stanza dei trabbocchetti più dura? Quella di *Guild of Thieves*, nel tempio, in cui per rubare uno degli oggetti richiesti dalla Gilda bisognava attraversare una stanza divisa in quadretti colorati. La soluzione era molto, ma molto, arzigogolata!



dalla critica. La risposta è semplice: perché vendono. Siamo quindi davanti a un tipico caso di disaccordo tra pubblico e critica? Non proprio. Piuttosto ci troviamo davanti a un caso di disaccordo tra vecchi e nuovi giocatori. Quest'ultimi, come ha scritto Crawford, «apprezzano più facilmente quello che già conoscono (il video) che quello che non conoscono (l'interattività)», che è invece apprezzata da chi gioca da più tempo.

Siamo, diciamo così, in una fase di transizione. Oggi le case software si preoccupano più dell'impatto grafico che di quello "avventuroso" perché il pubblico dei nuovi giocatori dimostra di apprezzarle, ma c'è una luce alla fine del tunnel, come spiega Rick Gush, il producer degli ultimi due *Kyrandia* e di *Lands of Lore*: «Probabilmente quando l'entusiasmo per i film interattivi scemerà, le case software inizieranno di nuovo a pensare come inserire una trama vera e propria condita da una giocabilità degna di un vero videogioco».

Paolo Paglianti



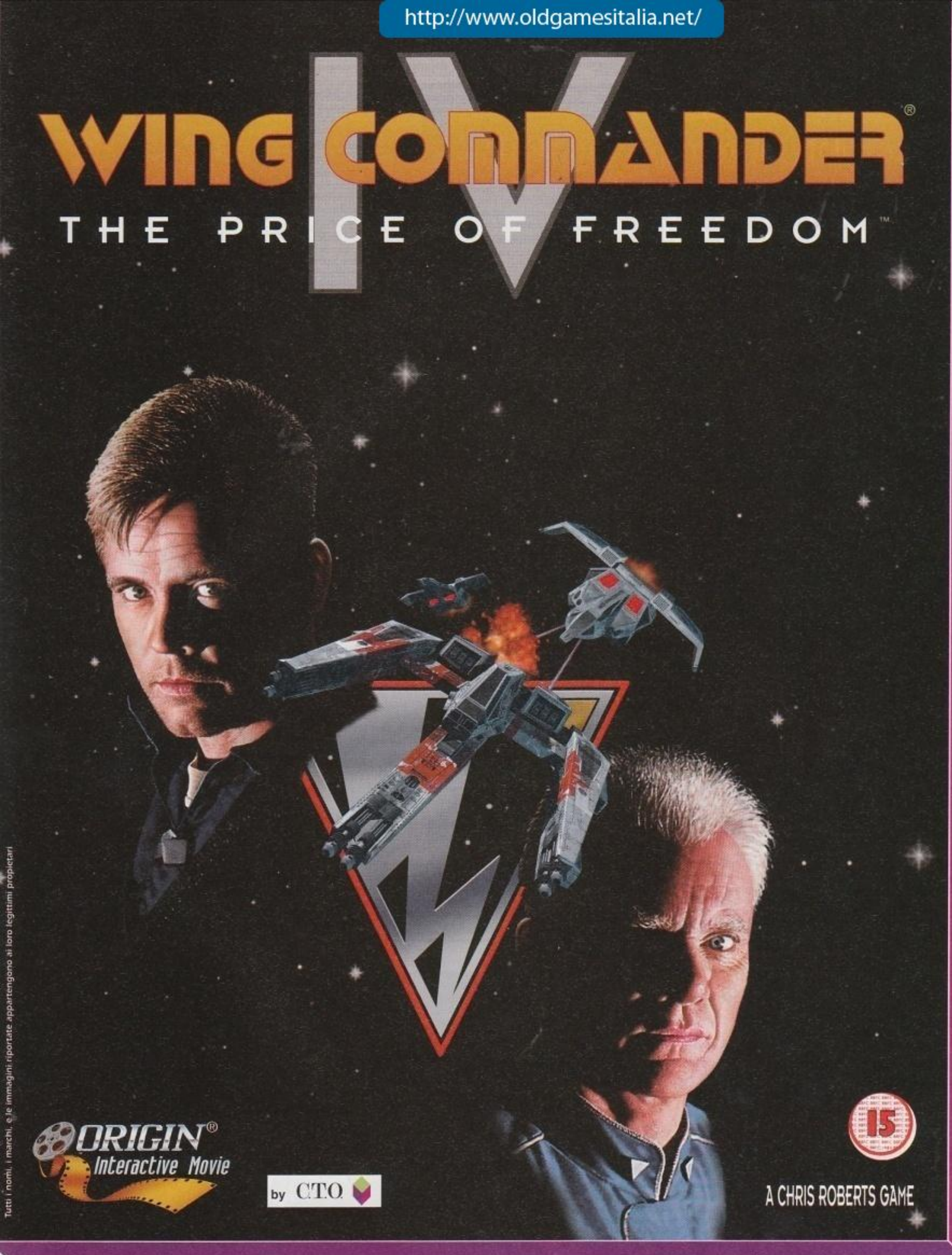
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER® IV

THE PRICE OF FREEDOM™



ORIGIN® Interactive Movie

by C.T.O.

A CHRIS ROBERTS GAME

15

IL PREZZO DELLA LIBERTÀ

Tutti i nomi, i marchi, e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari

C.T.O. S
Via Piemonte
Zola Predosa
Tel.051/616

Un miliardario film hollywodiano e una simulazione di combattimento spaziale allo "stato dell'arte". Questi gli ingredienti dell'esperienza di gioco più coinvolgente ed entusiasmante che abbiate mai provato.
La storia inizia qualche tempo dopo la vittoria decisiva della Terran Confederation sul temuto Kilrathi. La pace viene infranta dopo un attacco ad un convoglio della Confederazione per mano di misteriosi pirati conosciuti solo come "The Black Lance". Indossa la tua tuta da volo per intraprendere un'ennesima volta [illegible] dell'umanità.

MANUALE IN ITALIANO
6 CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Qui comincia la sezione dedicata ai test. ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi.
Siamo coscienti che oggigiorno i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi.
Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza.
ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.
E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi sono spesi bene





Sistema: **PC-CD ROM**
Genere: **GUIDA**
Software House: **VIRGIN**
Sviluppatore: **INTERNO**

SPECIFICHE GENERALI
Volete l'ultimo capolavoro della Microprose o un'arcade frenetico del Team 17? Un'occhiata al computer di ZETA chiarirà i vostri dubbi.

Info

In questo box potrete trovare tutte le informazioni tecniche relative al gioco recensito. Spazio occupato su hard disk, processore minimo richiesto, dispositivi di controllo supportati, schede sonore sfruttate, configurazioni consigliate e richieste, memoria di base ed eventuali gestori di memoria superiore necessari: sapete benissimo quanto siano importanti questi dati, e su ZETA li troverete sempre chiaramente indicati.



9

+ Tutte le ragioni per cui può valere la pena acquistare il gioco recensito•Utilizzi innovativi delle tecnologie a disposizione•Programmazione di alto livello•Trama articolata•Grafica dell'altro mondo•Atmosfera evocativa•Musiche degne di un'orchestra sinfonica

– Volete sapere cos'è che non va in questo gioco?•Scrolling scattoso•Frame rate degno di un C64•Assenza pressoché totale di interattività•Grafica semplicistica•Effetti sonori inesistenti•Trama poco avvincente

GIOCHI RECENSITI

ANGEL DEVOID	MINDSCAPE	68
DUKE NUKEM 3D	3D REALMS	56
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	89
GUITAR HITS	UBISOFT	100
FUNZIONA COSÌ	RCS NEW MEDIA	96
LASER MATCH RACING	STENTEC	78
NBA 96	ELECTRONIC ARTS	70
PSYCHIC DETECTIVE	ELECTRONIC ARTS	80
RED SHIFT 2	MARIS MULTIMEDIA	98
SPYCRAFT	ACTIVISION	90
SYSTEM SHOCK	ELECTRONIC ARTS	92
TEMPEST 2000	ATARI	7
THIS MEANS WAR	MICROPROSE	83
TIME GATE	INFOGRAMES	65
TOP GUN	SPECTRUM HOLOBYTE	75
TOUCHÉ	US GOLD	61
WATCH TOWER	OTM	86
WING COMMANDER IV	ELECTRONIC ARTS	50

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

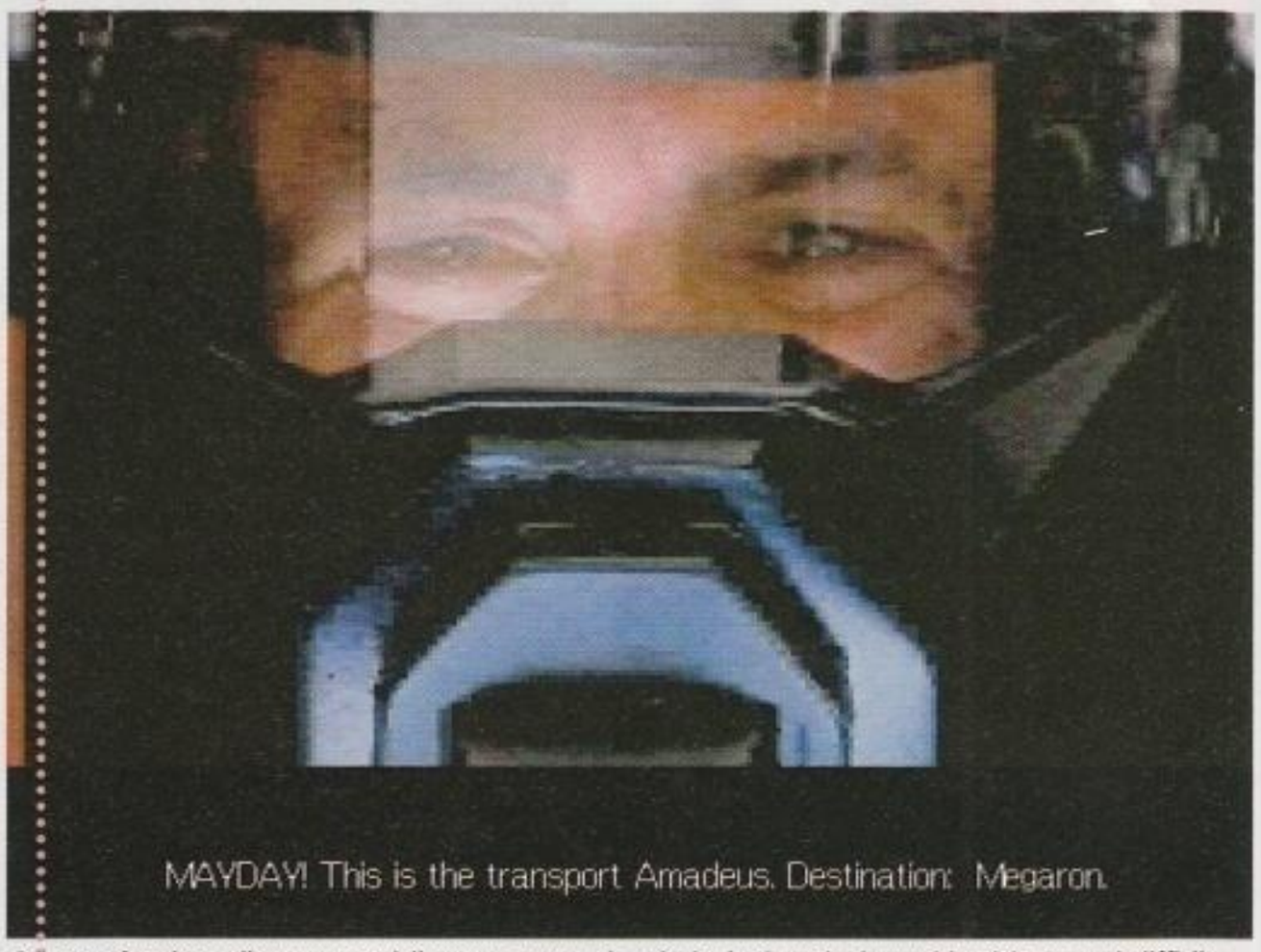
http://www.oldgamesitalia.net/

WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AZIONE/STRATEGIA**
S. H.: **ELECTRONIC ARTS**
Sviluppatore: **ORIGIN**

La guerra tra umani e Kilrathi è finita! Sì avete letto bene: il sanguinoso conflitto che ha insanguinato trent'anni di storia umana e ben tre titoli della serie si è finalmente concluso, con gli avvenimenti narrati in WCIII - The Heart of the Tiger. *Ma poteva una serie di così grande successo permettere ai suoi piloti veterani di riposarsi? Certamente no! E così...*



Questo misterioso pilota nero sarà il vostro avversario principale. Scoprire la sua identità non sarà difficile. Sconfiggerlo lo sarà un po' di più.

MARK HAMILL

Il nome di Mark Hamill rimarrà sempre indelebilmente legato a quello del personaggio di Luke Skywalker in "Guerre Stellari". Gli sceneggiatori di *Wing Commander IV* si sono così divertiti a fare alcuni riferimenti nascosti alla saga cinematografica di George Lucas, a beneficio degli appassionati...

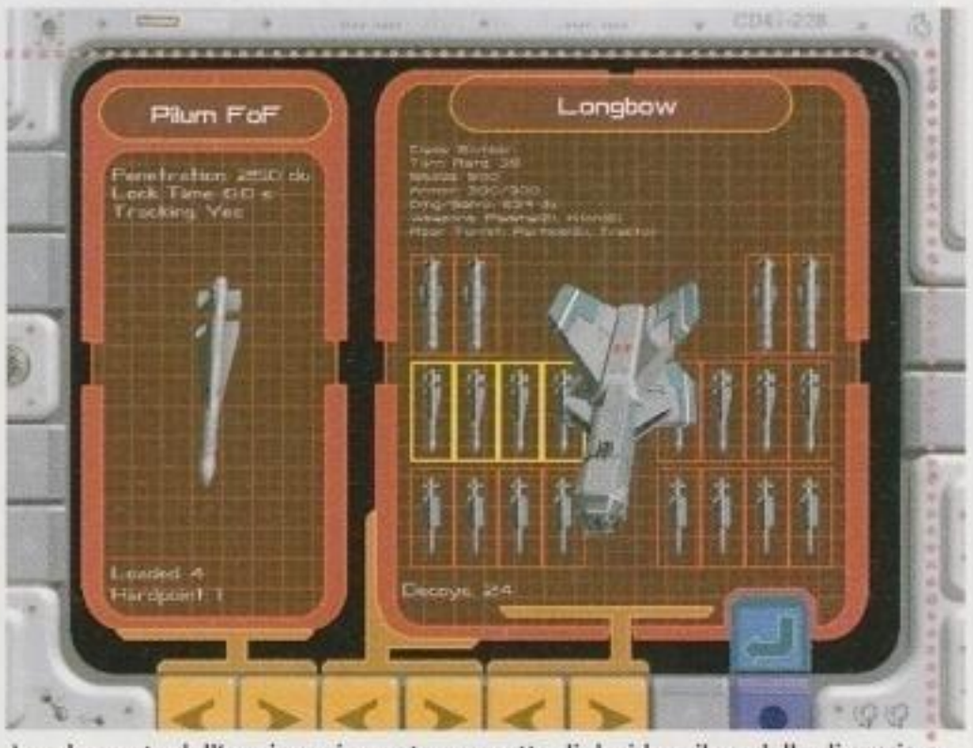
Sono trascorsi due anni dalla fine del lungo e terribile conflitto tra la Confederazione Terrestre e il tigroide Impero dei Kilrathi. Dopo la sconfitta, le armi e le astronavi dell'impero sono state sequestrate e smantellate, mentre il popolo degli ex-temibili gattoni è stato esiliato in un piccolo gruppo di pianeti-ghetto. L'impressione è che per la Confederazione stia finalmente per iniziare in un lungo periodo di pace e prosperità.

Ma ben presto, da una delle regioni più povere e turbolente della Confederazione, i Mondi di Confine, iniziano a giungere notizie di atti di pirateria e di sanguinose azioni terroristiche. A complicare la situazione, il Governo dei Mondi di Confine, pur dissociandosi da tali avvenimenti, chiede energicamente l'autonomia dal Governo Centrale. Con il rischio di una guerra civile ormai alle porte, la Confederazione decide di richiamare in servizio i veterani della guerra contro i Kilrathi.

Tra questi ci siete voi, il mitico colonnello Christopher Blair (**Mark Hamill**), e alcuni dei vostri vecchi compagni: Maniac lo sbruffone (Tom Wilson), l'assennato Vagabond (Francois Chau) e il "bulldogheggiante" comandante Eisen (Jason Bernard). In prima linea nelle operazioni di contenimento della crisi ci sono inoltre altre due nostre vecchie



Il questa schermata viene riassunto il briefing della missione. Da qui potete esaminare le schede dei piloti e decidere chi vi accompagnerà.

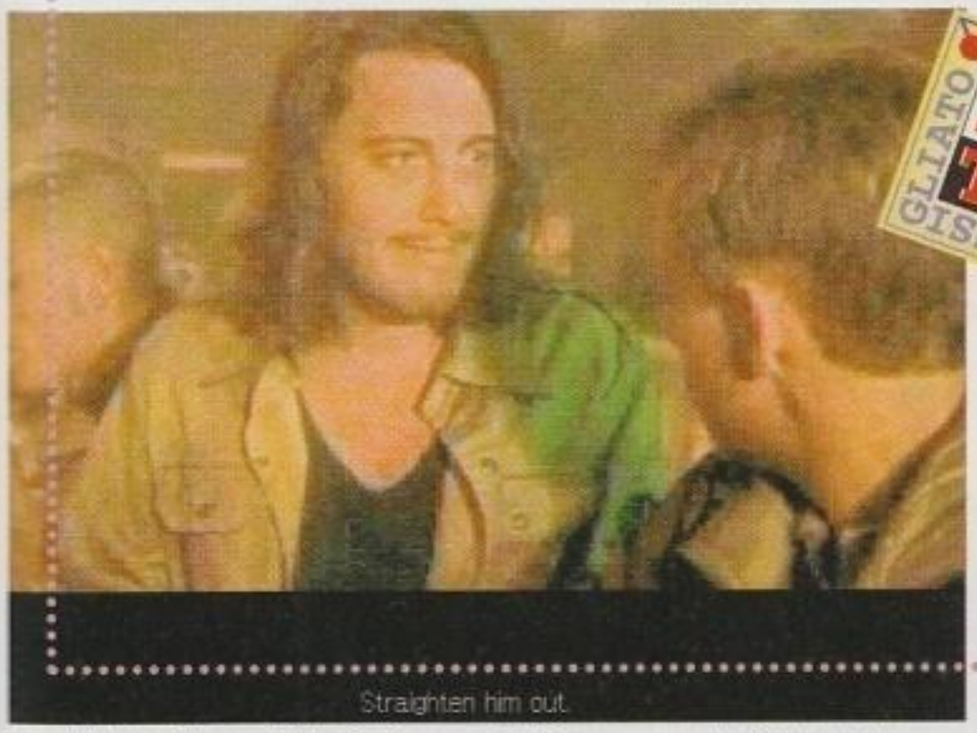


La schermata dell'equipaggiamento permette di decidere il modello di caccia su cui voleremo e il suo equipaggiamento bellico.

http://www.oldgamesitalia.net/

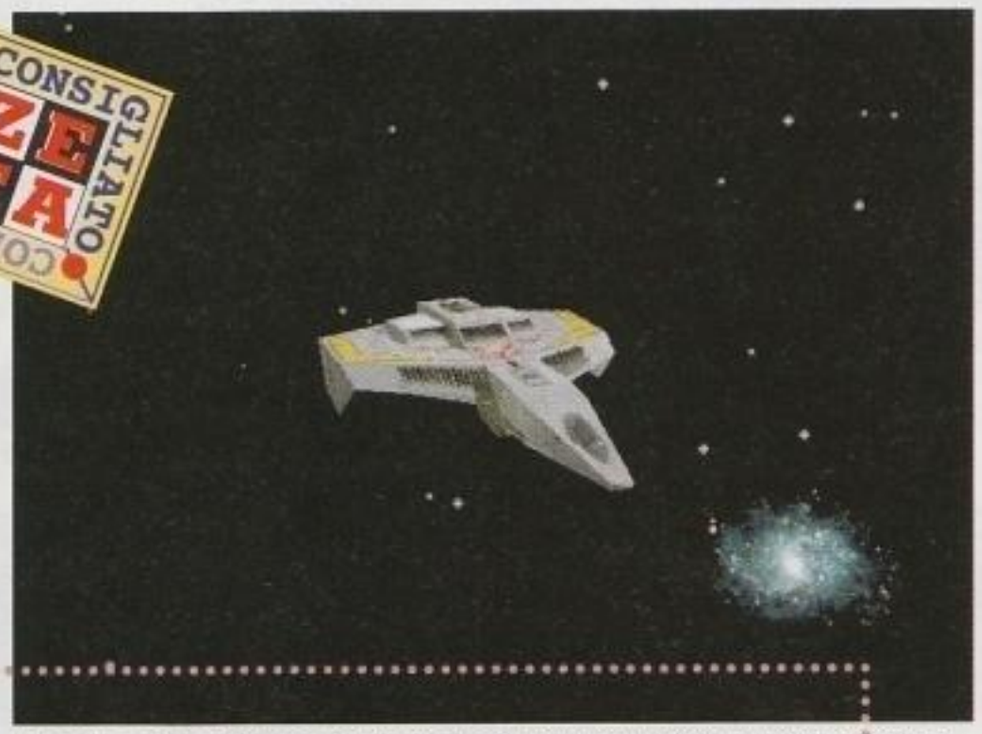
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Straighten him out.

Una delle tanti laceranti decisioni: come dobbiamo comportarci con questo veterano disoccupato in cerca di qualche soldo?



Un altro classico della serie: il vostro caccia sfreccia nel cielo stellato sotto il controllo del pilota automatico.

conoscenze: il rispettato senatore Paladin (John Rhys-Davies) e il severo e tormentato Ammiraglio Tolwyn (**Malcolm McDowell**). Ma nell'universo di *Wing Commander* l'unica certezza è che non c'è mai nulla di certo, e non passerà molto tempo prima che vi ritroverete a chiedervi chi ha veramente la responsabilità di quanto sta accadendo. Per non parlare dei dubbi su che cosa stia realmente accadendo all'interno della Confederazione...

Si prova sempre un'emozione particolare quando si assiste per la prima volta alla sequenza introduttiva di una nuova puntata della serie di *Wing Commander*, e questa non fa eccezione: l'inizio del gioco cancella qualunque altra introduzione vista fino a oggi, perfino quella di *WCIII*, e batte di gran lunga gli inizi della maggior parte dei film di fantascienza proiettati al cinema. E non sto parlando solo della battaglia spaziale in computer graphic, ma del sonoro (in dolby surround stereo), dei set (trentacinque, non più in computer graphic, ma meticolosamente ricostruiti) e della recitazione. OK, saremo dei vecchi nostalgici, ma vedere il buon Mark Hamill entrare nell'affollata e fumosa taverna di uno spazioporto e guardarsi intorno con aria spaesata risveglia emozioni che difficilmente possono essere ignorate... La parte introduttiva rivela però anche due limitazioni della tecnologia impiegata. La prima è che i filmati video, pur più grandi e definiti, con 65.000 colori su schermo, sono in grafica "interlacciata". La seconda, più grave, è che la Origin non ha fornito un supporto General MIDI, affidandosi unicamente al sonoro digitalizzato.

La struttura del gioco è pressoché identica a quella di tutti gli altri *Wing Commander*, ed è divisa in due parti. La prima parte, che più si avvicina al film interattivo, collega le missioni di volo e illustra il dipanarsi della trama. Il protagonista è imbarcato come pilota su una grande unità portacaccia insieme a un nutrito cast di co-protagonisti. Tra una missione e l'altra, il giocatore ha la possibilità di spostarsi per i vari locali che compongono la nave e di chiacchierare con gli altri personaggi. A ognuna di queste chiacchierate corrisponde un appropriato stacco filmato, mentre altri filmati appaiono in particolari momenti della trama. La qualità della recitazione, dei dialoghi e della **produzione cinematografica** (scenografie, fotografia, montaggio...) è di prim'ordine, e gli effetti speciali in computer graphic sono perfettamente integrati con le sequenze dal vivo. L'interattività di questa parte del gioco è limitata ma estremamente importante ai fini dell'avventura. In alcuni momenti vi viene chiesto di compiere delle "scelte", che vanno dalla risposta da dare in una conversazione a vere e proprie "scelte morali". Queste decisioni hanno spesso profonde conseguenze sullo sviluppo della trama - strutturata a "rami" come un libro-gioco. Conseguenze così profonde che, una volta finito il gioco, potrete ripartire da un vecchio salvataggio per vedere cosa sarebbe successo se in una data situazione aveste compiuto una scelta diversa.

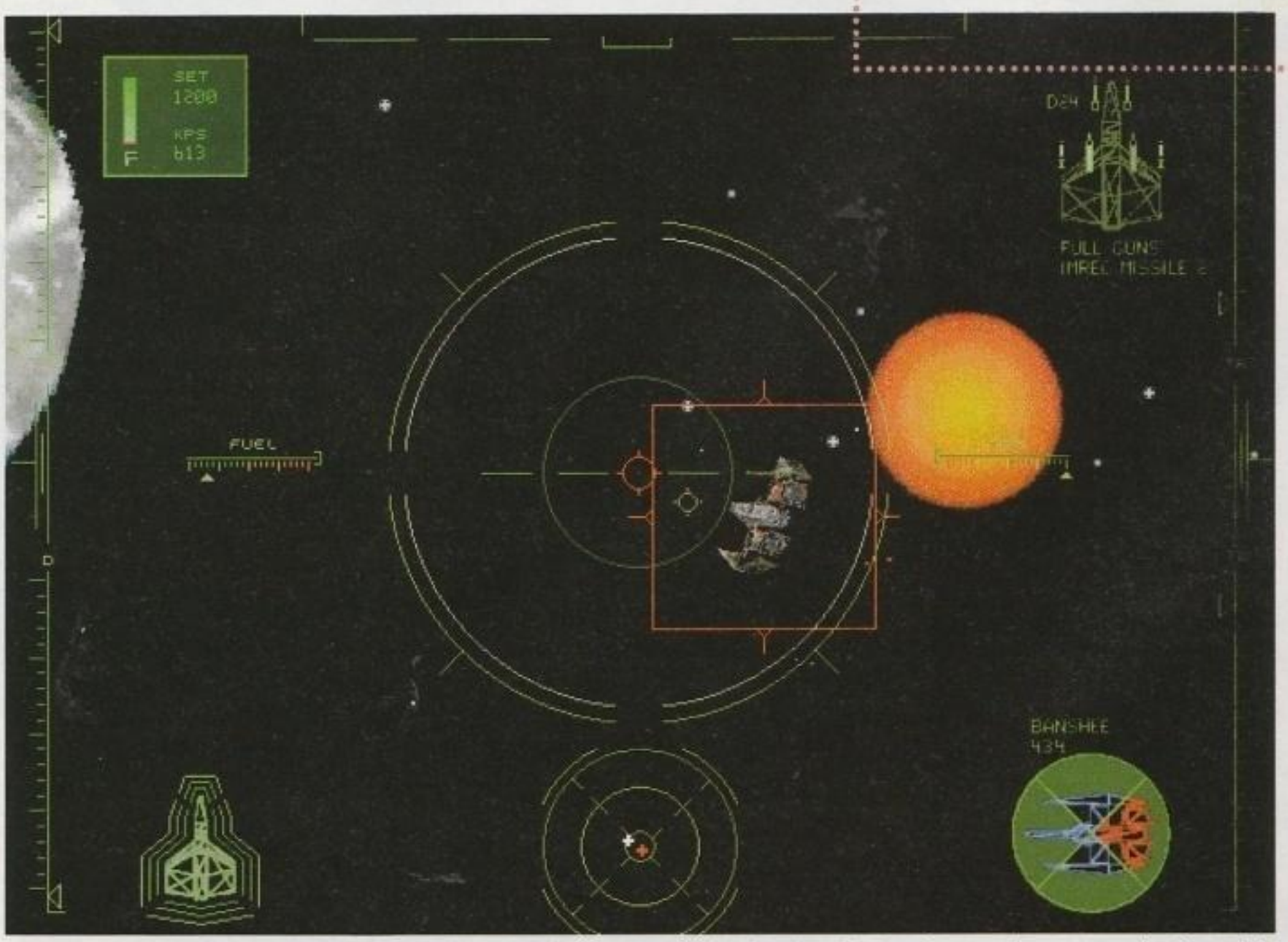
Dal canto suo, la trama è coinvolgente e piena di colpi di scena, e ha un finale che non lascia delusi. Un piccolo difetto è che l'impatto emotivo di molte situazioni è pensato soprattutto per gli "aficionados" della serie,

PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA

Il casting di *Wing Commander IV* è stato curato da Mike Fenton, un veterano di Hollywood i cui impressionanti crediti includono "Frankestein Junior", "Il Padrino - Parte Seconda", "Chinatown", "Qualcuno Volò Sul Nido del Cuculo", "Blade Runner", "Indiana Jones e il Tempio Maledetto", "Legend", "Ritorno al Futuro", "Aliens", "Atto di Forza", "Congo" e "La Storia Infinita 3" (beh, nessuno è perfetto...)

MALCOLM MCDOWELL

Un altro attore il cui nome sarà eternamente legato a un ruolo, in questo caso il mitico Alex in "Arancia Meccanica" di Stanley Kubrick. Basterebbe questa interpretazione per scrivere il nome di Malcolm McDowell nel firmamento delle stelle del cinema, ma l'attore inglese si è anche distinto in altre produzioni, come "Caligola" e, più recentemente, "Star Trek: Generations".



L'engine è fondamentalmente lo stesso di WCIII, ma la parte grafica è stata migliorata. Pianeti e galassie sembrano però sempre grossi sprite appiccicati sullo sfondo stellato... Un "marchio di fabbrica" della serie!

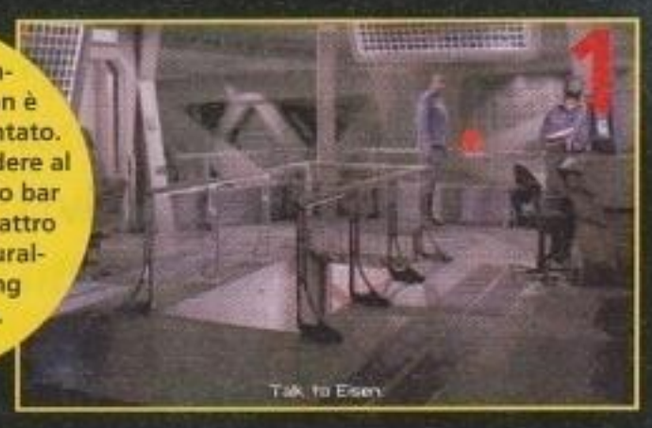
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA Test

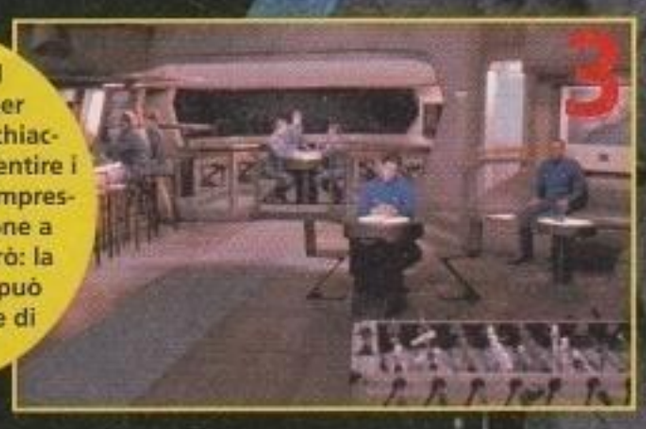
WING COMMANDER 4



Il ponte di comando della Lexington è il luogo più frequentato. Da qui potrete accedere al computer, al classico bar dove scambiare quattro chiacchiere, e naturalmente, al briefing della missione.



A colloquio con Eisen (che si trova sul ponte) riceverete i classici complimenti di circostanza ma, già del primo dialogo, è possibile intuire che gli eventi non si stanno sviluppando in maniera normale.



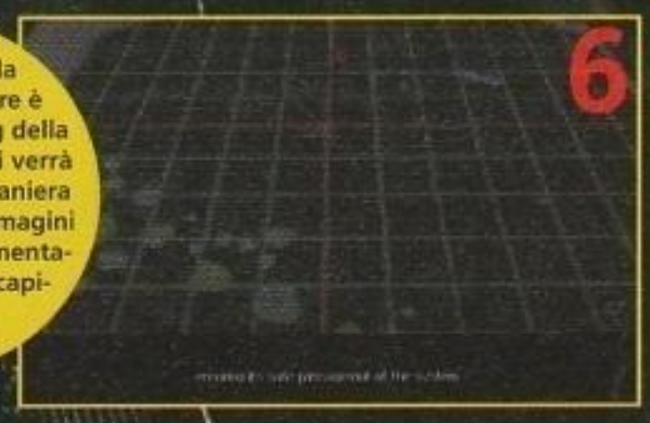
Il classico bar è il luogo migliore per scambiare quattro chiacchiere con i piloti e sentire i loro umori e le loro impressioni. Fate attenzione a quello che dite, però: la parola di un eroe può spezzare il morale di chiunque.



Vagabond è uno dei vecchi compagni di volo di Blair fin dai tempi della guerra contro i Kilrathi. Esperto giocatore di carte, è anche un ottimo pilota. Una buona scelta quando vorrete un wingman abile e ligio agli ordini.



Finiti i vari dialoghi, è il momento di entrare in azione. Una breve sequenza filmata vi informerà che la Lexington ha appena compiuto un salto nell'iperspazio verso il sistema Hellspont, dove prenderà servizio attivo.



Una volta arrivati, la prima cosa da fare è ascoltare il briefing della missione. Questo vi verrà presentato nella maniera più classica, con immagini "olografiche" commentate dalla voce del capitano Eisen.



Prima di partire in missione è possibile scegliere i pilota che vi accompagnerà in missione. Collegandosi al computer, è infatti possibile accedere alle schede personali dei piloti con tanto di valutazione sulle loro caratteristiche.



La seconda funzione del computer vi permetterà, inoltre, di selezionare il caccia da usare in missione e il suo carico di missili. Peccato che, all'inizio, la scelta della nave da pilotare sia praticamente sempre limitata.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

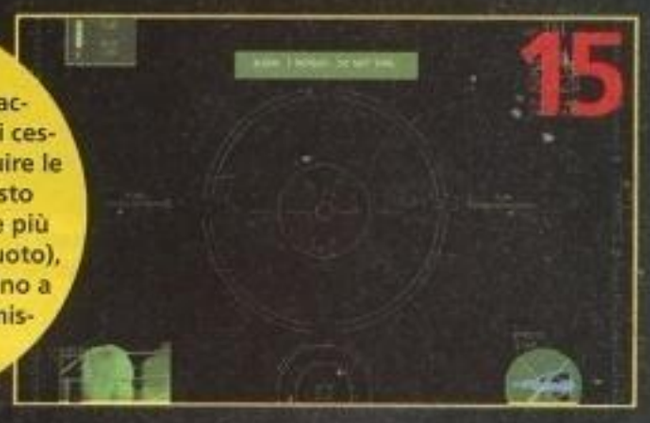
Wing Commander è un nome che non lascia spazio a spiegazioni sulla meccanica di gioco. Per i piloti alle prime armi, ZETA fornisce però una piccola guida che li aiuterà a muovere i primi passi sulla Lexington e a superare la prima missione. Per quanto facile sia, nasconde, infatti, un piccolo tranello...



A questo punto tornate verso la Lexington e chiedete l'autorizzazione per l'atterraggio, comunicando con essa. Come per il decollo, potrete scegliere se affidare il comando al pilota automatico o fare da voi.



...infatti, dopo aver abbattuto il primo caccia, Eisen vi ordinerà di cessare il fuoco e di inseguire le navi rimaste. Da questo momento non dovrete più sparare (nemmeno a vuoto), ma inseguire i caccia fino a ottenere l'avviso di missione riuscita.



Una volta scortato il cargo al "jump buoy", dovrete ripulire la zona da qualsiasi nave nemica in vista, quindi attendere pazientemente che il cargo si metta in posizione e compia il salto nell'iperspazio.

Il secondo obiettivo della missione vi vedrà impegnati nella difesa di una postazione radar sotto attacco. Anche qui lo scopo è semplice: abbattere ogni caccia avversario, o almeno così credete...



La prima cosa da fare appena si è in volo, è sicuramente dare un occhio al computer di navigazione. In questo modo è possibile vedere lo scopo della missione e il percorso da seguire nel dettaglio.

Al rendez-vous con il cargo da scortare cominciano subito i problemi: due navi pirata stanno attaccando il trasporto. È necessario distruggerle prima di poter incominciare la scorta.



Ora siete pronti per scendere nell'hangar delle navette. Cliccando sulla vostra astronave è possibile cominciare la missione, ma se non siete molto sicuri, è consigliabile accedere al computer e salvare la vostra posizione.

La sequenza di decollo avviene nello stesso identico modo di *WC3*. Potrete decollare per conto vostro, semplicemente accelerando, o affidare l'incombenza al pilota automatico.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



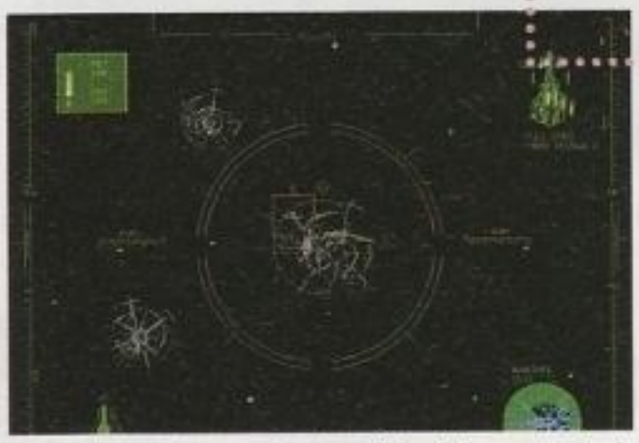
La vostra astronave nell'hangar, pronta a decollare per intraprendere una nuova missione. Rispetto agli altri titoli della serie, manca l'ormai mitica schermata con la gente che corre a prepararsi per la missione. Peccato!

Info

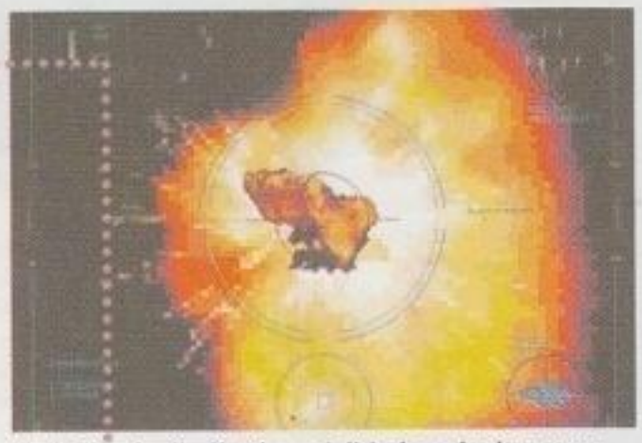
Wing Commander IV occupa in totale 6 CD. Secondo la Origin, la configurazione minima richiesta include un 486/75 MHz, 8MB di RAM, scheda SVGA da 1MB, 36 MB liberi su hard disk e 400 KB di memoria base libera. Alcuni giocatori sono rimasti soddisfatti della performance ottenuta su un 486/66 MHz (con grafica solo VGA), ma se volete vivere fino in fondo l'esperienza del gioco vi consigliamo almeno un Pentium 75 MHz, SVGA da 2 MB, scheda audio 16-bit, 16 MB di RAM e l'installazione completa (che occupa circa 50 MB su hard disk). Una configurazione di questo tipo vi permetterà di ottenere circa 15-20 fps nello spazio e 4-5 sui pianeti, in risoluzione SVGA. Attendetevi una perdita di circa il 20% in performance se avete installati DoubleSpace o DriveSpace. La Origin consiglia anche di configurare tutta la memoria in XMS, e di portare a 99 il numero dei buffer nel config.sys (ma noi non abbiamo notato cambiamenti significativi sopra i 50). Il programma gira (ottimamente) sotto Windows 95 e sotto DOS. I joystick supportati includono il Thrustmaster e il CH FS Pro, ma non il Sidewinder.

che conoscono bene le vicende umane dei protagonisti del gioco, e risulterà sminuito per i nuovi arrivati.

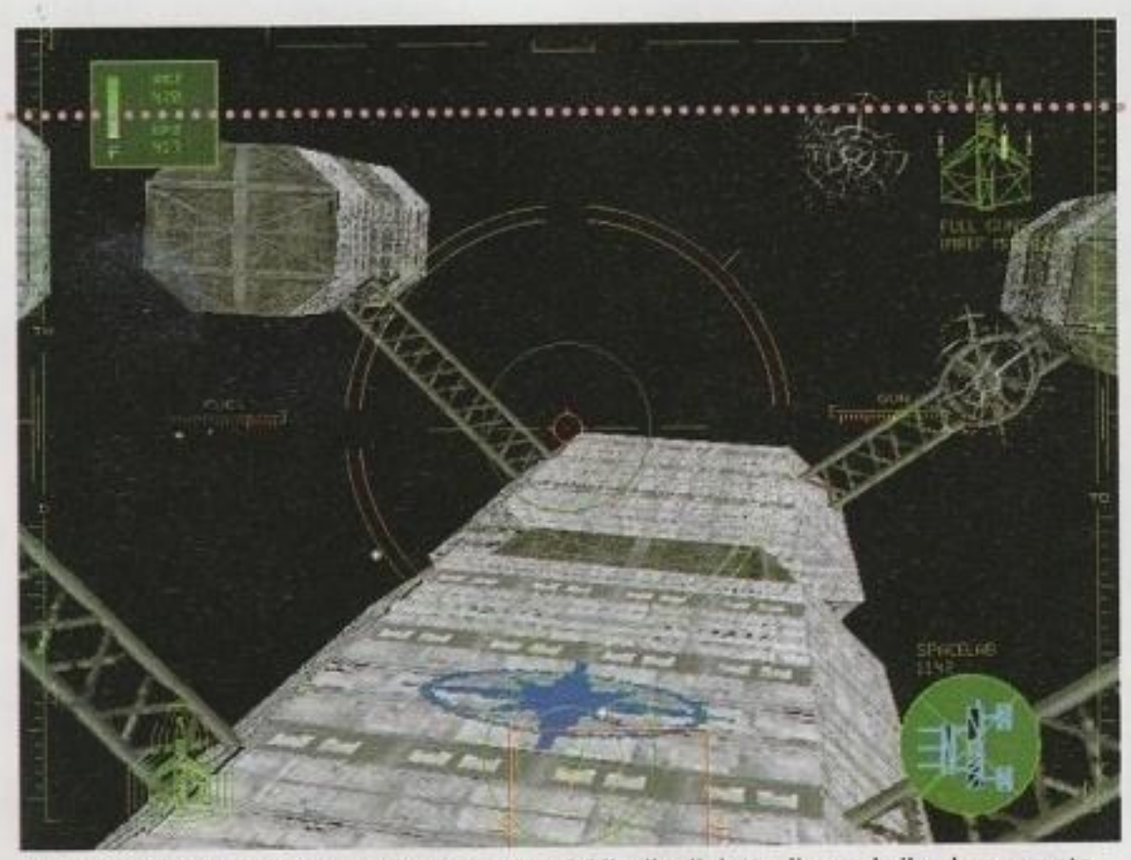
Terminata la parte interattiva, e ascoltato il briefing della missione, giunge il momento di saltare nell'abitacolo del nostro caccia. Prima, però, è possibile decidere sia il modello che vogliamo pilotare (tra quelli a disposizione a bordo della portacaccia), sia il suo armamento, sia i piloti che ci accompagneranno durante la missione. Ogni pilota è valutato in base a quattro categorie (aggressività, coraggio,



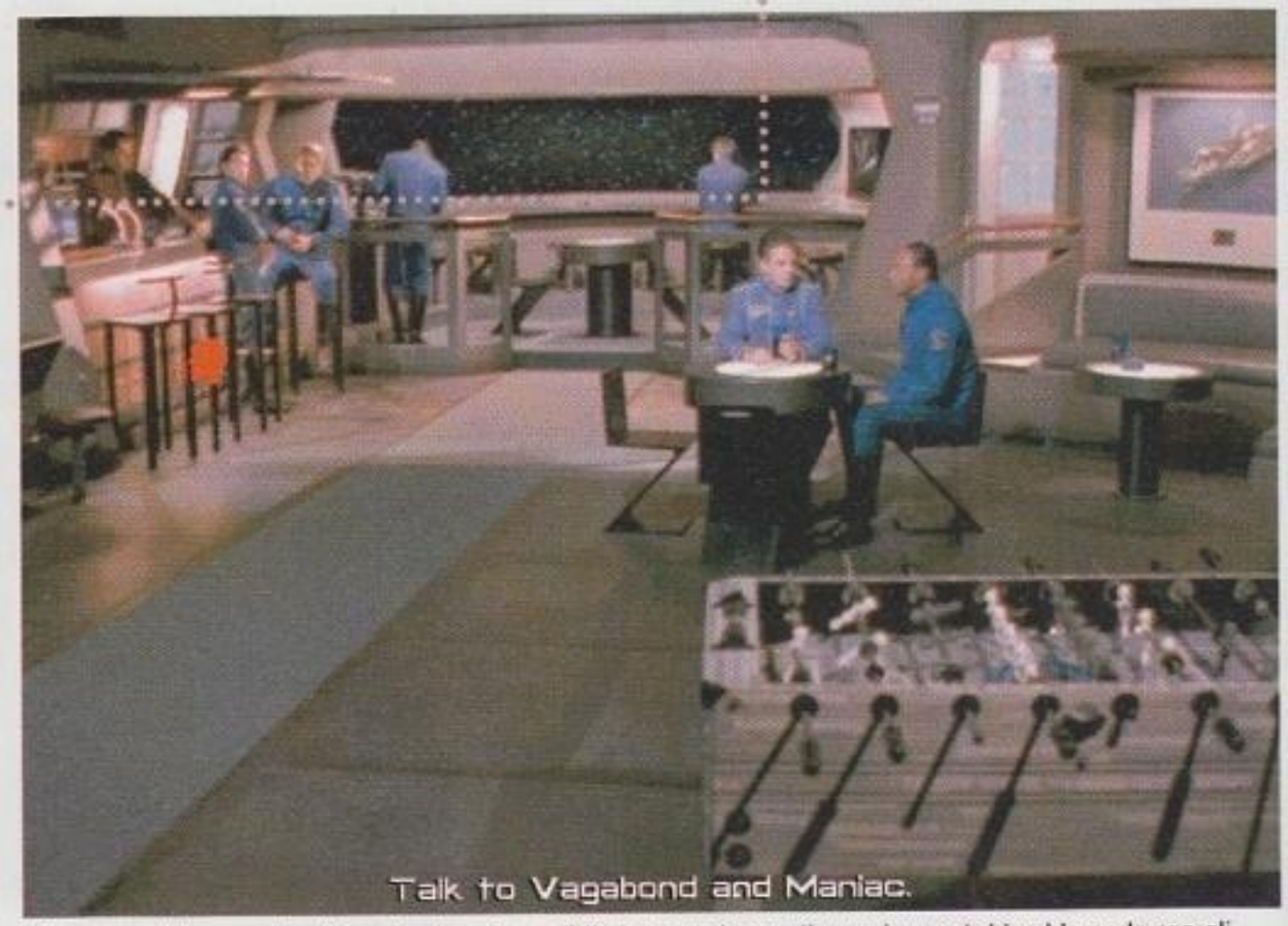
Una novità è il segno lasciato dai colpi avversari sul parabrezza del nostro caccia.



Il difetto degli effetti speciali è che talvolta provocano rallentamenti e caricamenti da hard disk.



Una gigantesca stazione orbitale. L'aumento del livello di dettaglio rende il volare accanto agli oggetti spaziali più grandi un'esperienza davvero gratificante.

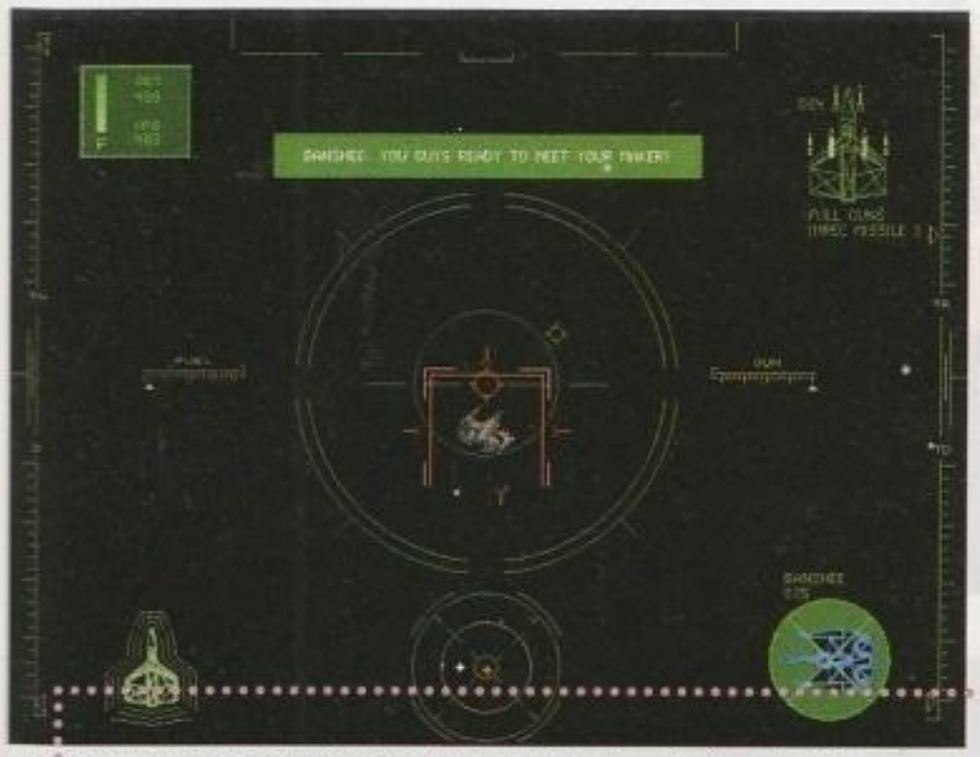


Il buon vecchio, caro bar di bordo, dove è possibile bere qualcosa, rilassarsi un po' chiacchierando con gli amici e raccogliere le confidenze dei piloti al vostro comando.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I piloti continuano a scambiarsi insulti e parolacce durante il combattimento. Talvolta può servire per distoglierli dall'attacco di un compagno in difficoltà.



They're treated more like a colony than a partner.

Il vecchio amico Vagabond ritorna da Wing Commander III. Queste conversazioni sono importantissime per portare avanti la trama del gioco.

X-WING/TIE FIGHTER

Questi due simulatori di volo spaziale della LucasArts ambientati nell'universo di "Guerre Stellari" hanno una trama meno coinvolgente rispetto a *Wing Commander*, e sequenze di intermezzo minimaliste. Ma lo spessore del gioco è superiore, con elementi tattici e strategici che si aggiungono alla frenesia del semplice combattimento, e missioni complesse e ben strutturate.

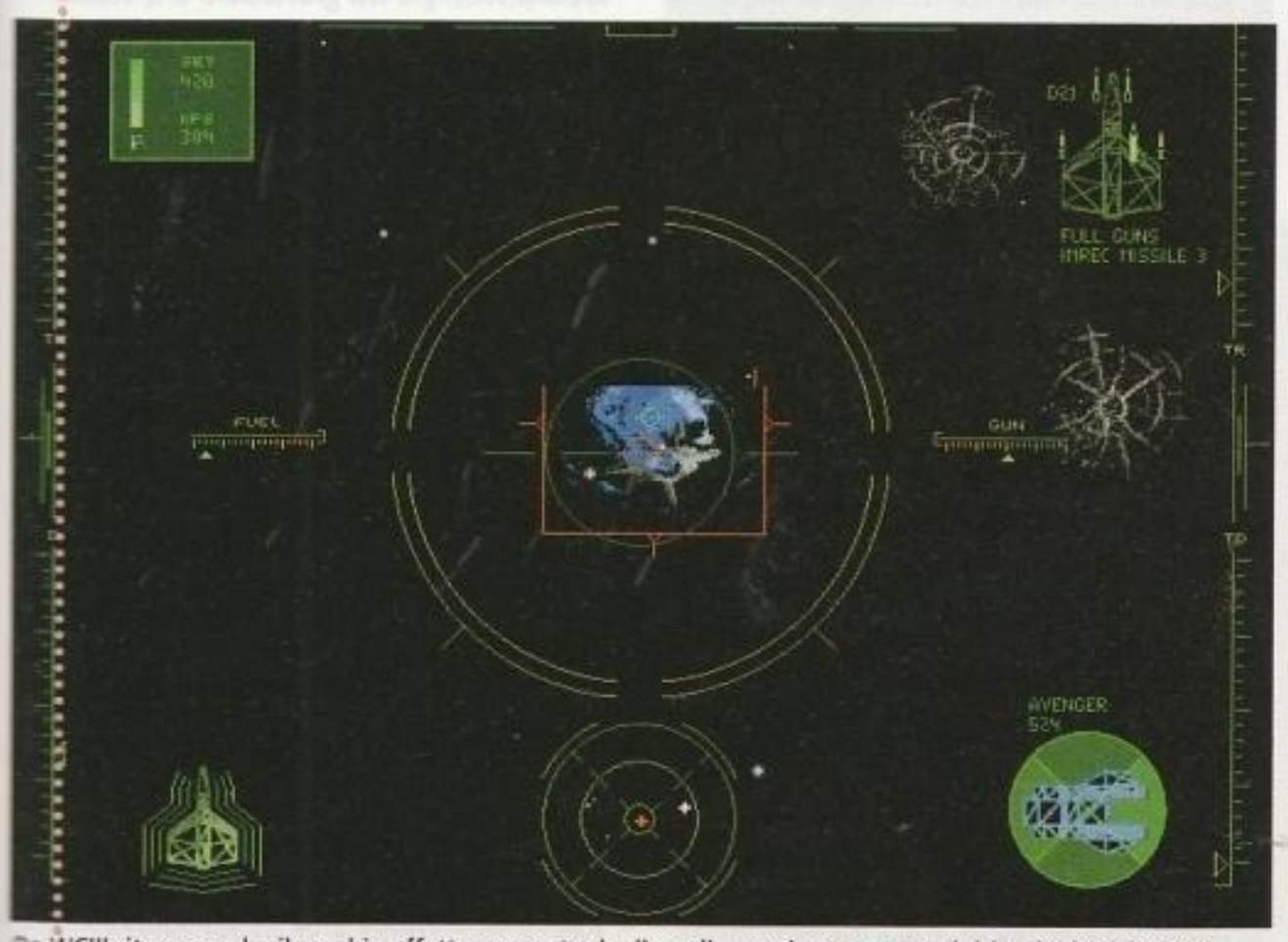
abilità di volo e uso delle armi), e la scelta deve essere effettuata tenendo presente il tipo di missione (e le simpatie personali). Saliti a bordo, si nota subito una grossa differenza rispetto a *WCIII* non c'è più l'abitacolo, ma solo il display integrato nel casco (HUD). Quest'ultimo, dal canto suo, è stato completamente ridisegnato in modo da fornire più informazioni ma, a nostro avviso, è ora troppo "affollato" e meno funzionale rispetto a *WCIII*.

La struttura delle missioni ricalca quella di tutti i titoli della saga, basata su una serie di "punti di navigazione", raggiungibili con il pilota automatico, che corrispondono a altrettanti "momenti critici" della missione. Questi consistono, nella stragrande maggioranza dei casi, in combattimenti contro unità nemiche - spesso caccia, ma talvolta anche gigantesche unità capitali come incrociatori, navi da trasporto e altre portacaccia. Entrati in combattimento, la prima cosa che si nota rispetto a *WC3* è che l'azione è più frenetica e l'abilità dei nemici molto maggiore - al punto che se volete giocare alla stessa difficoltà del titolo precedente, dovrete, abbassarla di un livello (il livello 3 di *WCIII* corrisponde più o meno al 2 di *WCIV* e così via). Anche le missioni sono mediamente più difficili e problematiche, mentre un'ulteriore complicazione per i poveri piloti è dato dalla maggiore letalità dei missili, e dalla determinazione con cui gli avversari ve li riversano addosso.

La tastiera viene sfruttata estensivamente, ma i comandi principali sono quelli che riguardano l'impiego delle armi, dei post-bruciatori (importantissimi per dare il giusto "scatto" all'astronave nei momenti critici del combattimento) e della distribuzione delle riserve energetiche tra i sistemi di bordo (scudi, riparazioni automatiche, armi e motori). Anche durante le sequenze di combattimento può accadere al giocatore di dover prendere delle decisioni drammatiche, e in questi casi di solito si hanno pochi istanti per compiere una scelta che avrà conseguenze decisive sul proseguimento del gioco.

Quali conclusioni si posso dunque trarre da *Wing Commander IV*? Se non avete mai giocato a *WCIII* e i simulatori di volo spaziale vi attirano, non esitate a percorrere la strada più breve tra casa vostra e il negozio (prima, però, date un'occhiata al box sulle specifiche tecniche). Se invece siete già veterani di *WCIII*, la risposta è più complessa. Dal punto di vista cinematografico, *The Price of Freedom* non ha eguali, ma come gioco in sé rappresenta solo una moderata evoluzione del titolo precedente (un po' come *UFO 1 - UFO 2* o *Dune 2 - Command & Conquer*). Sul piano del simulatore di volo spaziale, noi preferiamo ancora ***X-Wing/TIE Fighter***, ma come esperienza complessiva oggi niente può battere i creativi della Origin. Chris Roberts ha saputo creare una piccola mitologia contemporanea nel campo dei videogiochi, cosa che solo "Guerre Stellari" al cinema e "Dragonlance" nella letteratura fantasy sono riusciti a fare. Se siete tra i molti per cui partecipare alla nuova puntata di questa esperienza è fonte di grande emozione, anche se al prezzo di qualche piccola limitazione oggettiva, *WCIV* non vi deluderà affatto.

Vincenzo Beretta



Da WCIII ritorna anche il vecchio effetto generato dagli scudi quando vengono colpiti. Talvolta è l'unico modo per capire se i nostri colpi stanno andando a segno oppure no.



8

\+ La migliore esperienza cinematografica oggi disponibile nel mercato dei videogiochi, con grandi effetti speciali, una trama coinvolgente e ottime interpretazioni•Possibilità di passare automaticamente da grafica SVGA a grafica VGA e viceversa, secondo il frame-rate, durante le sequenze di volo•Sonoro in dolby surround da urlo•Sottotitoli in inglese

\- Engine di volo pressoché identico a quello di *WCIII*•Rallentamenti anche su macchine molto potenti•I caricamenti da CD/HD talvolta spezzano il ritmo di gioco durante le missioni•Manca un supporto General MIDI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUKE NUKEM 3D

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO



Sistema: **PC**
Genere: **SPARATUTTO 3D**
Software House: **3DREALMS**
Sviluppatori: **TOD REPLOGLE & ALLEN H.BLUM III**

C'era una volta Duke, un personaggio 2D dalle grandi aspirazioni. Tutti i giorni guardando Doom *e Dark Forces ripeteva a se stesso: «se mi comporto bene anche io un domani diventerò un forte e impavido eroe 3D», ma il folle marine e l'abile ribelle ridevano di lui spietatamente. Ecco che però un bel giorno, mentre sorvolava Los Angeles, accadde che…*

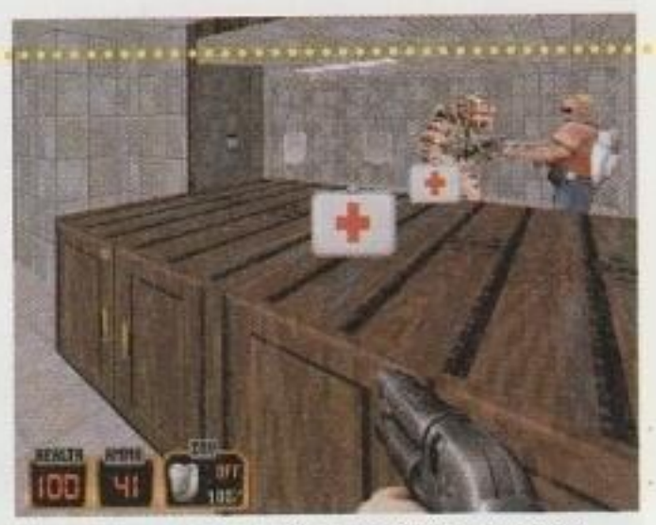


Una stanza d'albergo sopra il cinema. Notare come questa immagine raccolga tutto il simbolismo di *Duke*: violenza (armi), sesso (tv) e cinema (insegna).

«Dannazione, questi alieni bastardi pagheranno per aver abbattuto la mia moto!». È più o meno con queste parole che comincia *Duke Nukem 3D*, uno dei cloni di *Doom* più attesi della storia. Parole che però non vengono pronunciate da una sagoma hollywoodiana in un' intro, come in *Dark Forces*, o scritte su video come in *Doom*, ma siamo noi a dirle. Si, avete letto bene. Noi.

Nei primi 5 secondi di *Duke3D* accade infatti qualcosa di importante, il cui significato va oltre la parola scritta e l'immagine. È l'atteso salto di qualità tra la forma di comunicazione cinematografica e quella videoludica, che avviene, inaspettatamente, quasi in sordina: ci ritroviamo abbandonati sul tetto di un grattacielo di una Los Angeles infestata dagli Alieni a guardare il nostro veicolo volante precipitare al suolo in fiamme, impotenti.

Quella frase che esce dalle casse amplificate del nostro stereo sembrerebbe in realtà uscire dalle nostre labbra, ed è qualcosa in cui noi giocatori ci ritroviamo, immedesimandoci nel protagonista. In quel momento proviamo le sue paure, la sua angoscia e soprattutto… la sua rabbia. Da spettatori insomma, diventiamo protagonisti. Un passaggio comunicativo formidabile, esemplare. Non è un caso infatti che tutto il gioco sia pieno di riferimenti cinematografici. Il luogo di partenza, quello in cui ci ritroviamo non appena scesi giù dal grattacielo è la stessa Hollywood, con tanto di cinema e stelle firmate sui marciapiedi, e gli altri livelli sono nutriti di altrettante sue creature. Il tempio supremo della precedente arte, alienato come mai prima d'ora, è qui. Sta a noi ora farne brandelli. Prendete il vostro fucile a pompa e seguiteci.



Una delle sensazioni più angoscianti del gioco è quella di guardarsi allo specchio e scoprire di essere seguiti



In cambio dei soldi che gli stiamo dando, la signorina si sta slacciando il reggipetto. Pixelloso ma ben animato…

TORNA LA FOLLIA…

Pochi secondi dopo aver preso in mano questo poderoso, straordinario clone di *Doom*, vi sentirete paradossalmente come a casa vostra. Il sistema di controllo, per i fedeli del capolavoro della id Software, è sempre lui. Muovervi e schivare pallottole sarà un attimo, con l'aggiunta delle Darkforziane possibilità di inclinare lo sguardo, di saltare e di accovacciarsi.

Non è vero treddì, e ve ne renderete conto da subito quando cercherete di alzare lo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ed eccolo qui, il simbolo della sconfitta di *Doom*. Alla 3DRealms hanno pensato bene di fargli addirittura un piccolo altare in onore del valoroso marine!



Immagine terrificante dei mostri sottomarini che vi capiterà d'incontrare ogni qualvolta deciderete di farvi un bagnetto. Siete decisamente in cattive acque...

sguardo verso i mastodontici grattacieli di cui *Duke* è pieno, ma gli ambienti sono comunque arricchiti da piani inclinati salendo sui quali vi inclinerete anche voi di conseguenza, con effetti piacevoli sia sulla giocabilità che sul realismo visivo. La gestione delle texture è molto avanzata, con animazioni e vetri che si infrangono in mille pezzetti. Da notare che i colpi di proiettile lasciano i buchi sul muro, tanto che vi verrà la tentazione di lasciarci la vostra firma.

Lo schema di gioco non è cambiato molto da **Doom**: pura furia omicida dall'inizio del livello fino al classico bottone dell'exit (che in questo caso è rappresentato da un dispositivo per nuclearizzare interi quartieri, attivato il quale possiamo passare al livello successivo), con abuso di chiavi e di bottoni di vario tipo.

Perfino nemici e armi sembrano copiare il medesimo cliché di successo, ma è arduo parlare di questo come di un aspetto negativo: 3 diversi nemici e un mostro finale sono sufficienti per trasformare un luogo apparentemente normale in un vero e proprio inferno. Pistola, fucile a pompa, mitra e bazooka sono inevitabilmente presenti, assieme a un interessante diversivo simile alle granate di *Dark Forces*, le pipebomb, che una volta lanciate possono essere brillate a distanza con il telecomando a vostra disposizione. Quest'ultima arma potrebbe sembrare inizialmente utile solo per sfondare pareti cedevoli (anche qui come in *Dark Forces* potrete infatti sadicamente divertirvi a fare a pezzi i livelli!), ma la geniale introduzione di telecamere in quasi tutte le stanze, grazie alle quali da particolari monitor possiamo tenere d'occhio segretamente un corridoio o una sala strategicamente importante, permette di organizzare delle vere e proprie trappole ai danni dei nostri nemici, soprattutto in **multiplayer**. Pensate per un attimo all'idea di piazzare una di quelle pipebomb in una zona in ombra e correre al monitor ad aspettare che il nemico passi di lì per farlo saltare in aria a sorpresa... Smile! You are on candid camera... Booom!



Stiamo per finire l'ossigeno e l'unico passaggio per la superficie sembra essere attraverso quegli ingranaggi. Ce la faremo?

QUANDO IL 3D DIVENTA SPETTACOLO...

Un clone di *Doom* particolarmente ben fatto, direte voi, è comunque sempre il solito *Doom*. È vero. Ma di tutti i cloni di *Doom*, *Duke 3D* è sicuramente il più ricco e spettacolare che si sia mai visto.

Non solo la grafica in SVGA è fluida e dettagliata, le musiche piacevoli, gli effetti di luce straordinari e le esplosioni e gli effetti sonori lasciano senza parole, ma gli ambienti in cui si combatte non sono semplici variazioni sul tema "labirinto", ma sono veri e propri ambienti vivibili, con una logica e una storia dietro. La parola chiave, anche stavolta, è "caratterizzazione".

I luoghi in cui ci si muove sono talmente ben caratterizzati e progettati da costruire vere e proprie esperienze virtuali: cinema

DOOM

Del più conosciuto gioco della storia si può dire poco oramai che non sia stato già detto. L'unica cosa certa è che, se non lo era già, *Duke3D* gli ha definitivamente riservato un posto tra i "vecchi classici". *Doom* sarà comunque ricordato in eterno per essere stato il gioco che ha cambiato il modo di giocare dal 2D al 3D, e dal single al multiplayer. Indimenticabile.

DARK FORCES

Straordinario tentativo, si può dire riuscito, di trasporre l'epopea di "Guerre Stellari" in uno sparatutto 3D. Un engine gráfico più avanzato di quello di *Doom*, architettura dei livelli straordinaria, missioni con obiettivi precisi e una trama di sottofondo lo hanno reso un gioco straordinariamente coinvolgente. La colonna sonora di John Williams ha fatto il resto.

MULTIPLAYER

In *Duke* è possibile giocare in 8 sia in deathmatch che in cooperative in tutti i 6 livelli che lo compongono. Assolutamente consigliato il cooperative: vi ritroverete infatti a giocare a biliardo in un locale malfamato dopo aver ripulito il bancone del bar e giocato a chi rompe più bottiglie con meno colpi. Esilarante.

LE ARMI



CALCIO : Al posto del classico pugno di *Doom* troviamo il poderoso calcio di Duke, che ci ritroveremo a usare spesso se non stiamo attenti con le munizioni delle altre armi. La potenza è di 10 punti ferita.



PISTOLA : Questa pistola automatica fa un danno minimo e non scalfisce neanche i mostri finali. Deve essere ricaricata dopo 12 colpi e questo prende del tempo prezioso in battaglia. La potenza è di 11 punti ferita.



SHOTGUN : Il classico fucile a pompa, potente ma che essere ricaricato dopo ogni singolo colpo. Efficiente a bruciapelo, ma di scarso effetto sulla distanza. La potenza è di 10 punti ferita per palletone e ne spara 5 o 6.



CHAINGUN CANNON : Arma veloce e ad ampio raggio per le situazioni critiche, ma consuma tantissime munizioni e ha un limite di 200. La potenza di fuoco è di 7 punti ferita per ogni proiettile, e ne spara diversi al secondo.



RPG (Rocket Propelled Grenade) : Lanciamissili di grande efficacia, ma estremamente pericoloso a breve distanza. Ha un effetto sull'area circostante pari alla metà del suo hit point diretto che è di 240 punti ferita.



PIPE BOMB : Bombe dotate di un utilissimo comando a distanza. È possibile depositarne più di una premendo ripetutamente 6 sulla tastiera per poi farle saltare tutte insieme. La loro potenza esplosiva è di 140 punti.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOVE TROVARLO NELLA RETE...

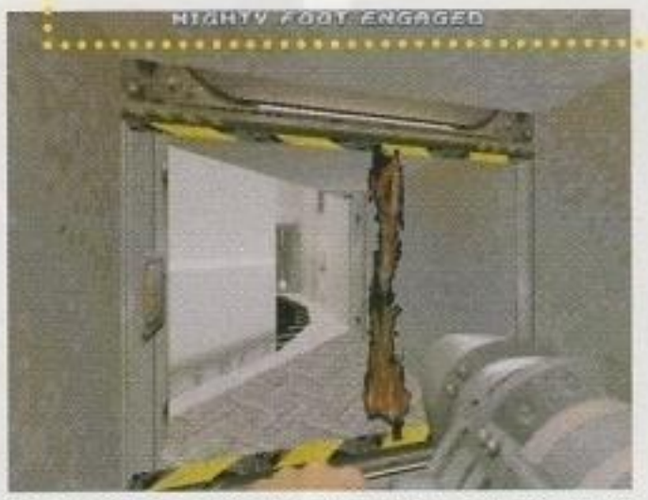
Chi ha inventato lo shareware non sarà mai ringraziato abbastanza: giocare gratis i primi livelli di un gioco è assolutamente fantastico per due ragioni: la prima è che ci divertiamo un senza spendere un soldi, e la seconda è che possiamo comprare il prodotto che veramente sappiamo essere il migliore. Se non lo avete ancora fatto, quindi, correte a prendere *Duke3D*. Ecco i siti internet in cui potrete trovarlo:

ftp.uwp.edu in /pub/incoming/games/3d
ftp.uwp.edu in /pub/msdos/games/3drealms
arh0278.urh.uiuc.edu (128.174.192.42)
ftp.uml.edu in /temp
wuarchive.wustl.edu (128.252.135.4) /pub/duke3d
ftp.cdrom.com in /pub/games/newest
freebeepub.com in /pub/games/
rooster.sci.port.ac.uk in /pub/msdos/games/3drealms
emcyber.com in /library/duke3d/
ftp.citicom.com in /incoming

per un aggiornamento vi consigliamo di dare prima un'occhiata al sito della 3dRealms alla pagina *"http://www.3drealms.com/duke3d.html"*. Altre pagine completamente dedicate a *Duke*, con trucchi e faq, le trovate agli indirizzi:

"http://www1.usa1.com/~skrewdri/duke/duke.htm"
"http://www.bga.com/~bwizard/duke3d.html"

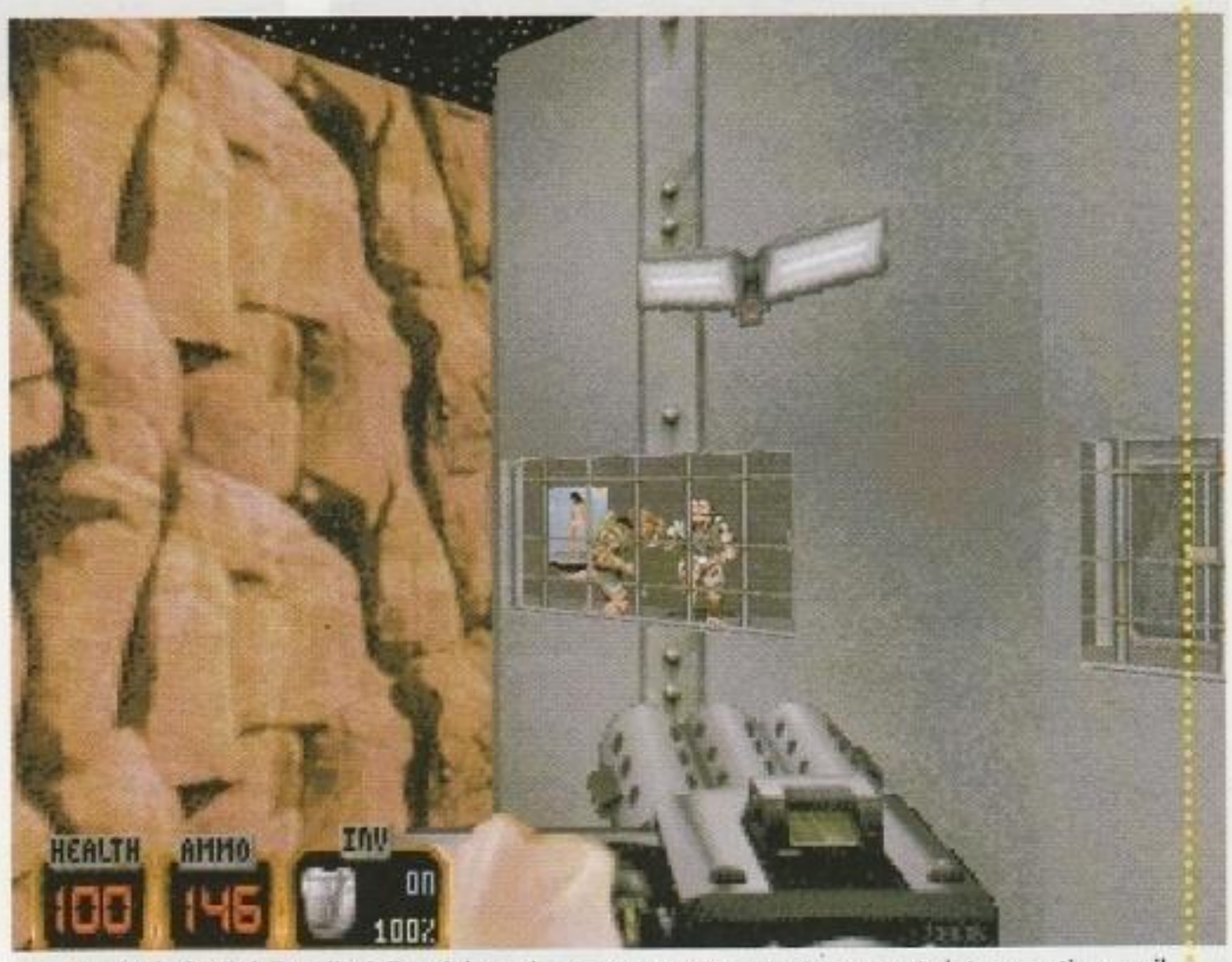
Buon websurfing.



Se riusciamo a schiacciare un nemico sotto il peso di una porta automatica potremo ammirarne i resti ogni volta che si apre.



Non poteva mancare la possibilità di diminuire il dettaglio e la risoluzione. Peccato che nel primo caso la grafica diventi eccessivamente confusa...



Guardando da fuori delle celle della prigione si possono notare cose estremamente interessanti, come il poster appeso in quella stanza...

IMPIANTI DI LANCIO

Non poteva mancare un livello segreto in *Duke3D*, e infatti rompendo una conduttura delle fogne del livello 4 si accede al livello 6, "The Launch Facility". Questo livello è sicuramente uno dei più suggestivi: vi ritroverete a un certo punto seduti su un razzo in partenza per non si sa quale pianeta, rischiando di giocarvi la vita e la partita. Il finale è a sorpresa...

SPOGLIARELLISTE

In *Duke3D* le scene "spinte" si sprecano, anche se non arrivano mai al cattivo gusto. Nei porno shop non mancano le salette private dove gustarsi la rivista o il filmetto appena affittato, con tanto di carta igienica per ogni eventualità. Se questo può sembrarvi osceno, pensate che dando un paio di dollari alle ballerine del locale a luci rosse queste si slacceranno il reggiseno e vi lasceranno ammirare le loro rotondità per qualche istante.

MAPPA

La mappa è praticamente il livello visto dall'alto. Non paragonabile con l'ultimo ritrovato della Bethesda, ma estremamente ben realizzata, con texture, fonti di luce e addirittura lo sprite del protagonista che è più o meno piccolo a seconda della sua altezza.

con tanto di poltrone e camera di proiezione, appartamenti arredati di tutto punto, bar, bagni pubblici dotati di specchi (occhio a non sparare a voi stessi!), pornoshop con tutti gli optional, locali di tutti i tipi, palazzi in demolizione, reti fognarie, prigioni dotate di sedia elettrica, cappelle sconsacrate, livelli parzialmente allagati in cui ci si può immergere realmente e nuotare con tanto di bombole d'ossigeno, **impianti di lancio** missilistici, faglie sismiche che nascondono culture aliene sotterranee, discoteche con **spogliarelliste**, e chi più ne ha più ne metta.

Giocando a *Duke 3D* si viene letteralmente investiti da un universo di rappresentazioni e ambienti che non avremmo mai sognato di rivivere attraverso il nostro computer, e ci si ferma spesso a trovare spunti e riferimenti che i designer hanno messo lì apposta per stuzzicare la nostra curiosità, da quella cinematografica a quella letteraria, e perfino a quella musicale. C'è a un certo punto addirittura il cadavere di uno space marine di *Doom* nascosto dietro l'altare di una cappella, davanti a cui il nostro Duke non esita ad esclamare "That's one DOOMed space marine". Non c'è nulla da fare, sembra dire, *Doom* è inesorabilmente condannato a lasciare lo scettro del deathmatch a *Duke Nukem 3D*... e noi siamo d'accordo.

QUANDO SI DICE LIBERTÀ D'AZIONE...

La **mappa** in *Duke 3D* è realizzata così bene, con texture e tutto, che viene quasi voglia di utilizzarla per giocarci; la possibilità, poi, di usare un inventario in modo intelligente utilizzando gli oggetti parzialmente o per quanto tempo vogliamo aumenta incredibilmente l'importanza strategica dei gadget che raccogliamo. Un medikit, ad esempio: premendo invio viene usato solo quanto basta per restorarci, così da poterne conservare il resto per dopo, e non sprecare un intero medikit se abbiamo il 98% dell'health. Il Jetpack, uno strumento utilissimo soprattutto in deathmatch, viene acceso e spento a comando, permettendoci di usarlo per brevi tratti o per superare dei crepacci particolarmente difficili.

Favolosa la possibilità di attaccare l'avversario volandogli sopra e lanciandogli addosso le pipebomb dall'alto, mettendolo decisamente in crisi, in quanto risulta assai difficile individuare un nemico volante. L'ombra che tutti i personaggi proiettano sotto di se è comunque un ottimo punto di riferimento, soprattutto contro i nemici computerizzati. Utilissimo anche per superare certe cellule fotoelettriche, che vi costringerebbero altrimenti a vere e proprie acrobazie per essere superate senza far scattare i sistemi difensivi.

Le chicche che i designer hanno introdotto nel gioco sono davvero innumerevoli, vi basti pensare che se un mostro muore den-

Info

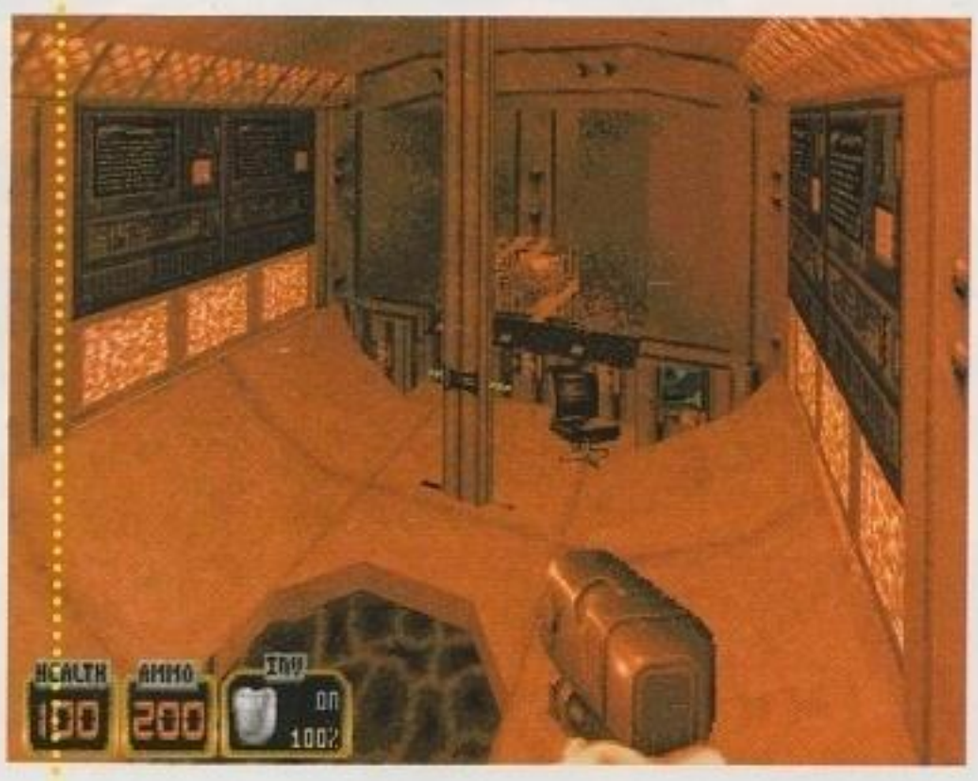
Tutto ciò che serve per giocare a Duke3D (Shareware) sono 420 KB liberi di memoria base, 8 MB di memoria totali, meglio se 16, 13 MB di spazio su hard disk e una scheda SVGA Vesa compatibile. Le schede sonore supportate sono la classica Adlib, tutta la linea Creative (Sound Blaster 1.0, 2.0, Pro, 16, 16Asp, Wave Blaster e AWE 32), Gravis Ultrasound e Ultrasound Max, Sound Man 16, Pro Audio Spectrum, Sound Scape, Disney Sound Source e Tandy Sound Source. Per la musica gradisce volentieri una scheda General Midi tipo Roland SCC-1 o MPU-401 compatibile. Per giocare in rete è necessario un network con IPX, un cavo seriale null modem oppure un modem Hayes compatibile con almeno 9600 baud di velocità.
Il processore minimo indicato dalla 3dRealms è un 486 DX2 66 MHz, ma vi consigliamo perlomeno un 486 DX4 100 MHz. Per la SVGA (640x480 e 800x600) il Pentium è d'obbligo ma più che sufficiente per un ottimo frame rate (cosa rara di questi tempi). Il gioco è inoltre compatibile Windows 95.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DUKE HA DETTO...

I commenti che Duke fa durante il gioco sono davvero esilaranti, eccone per voi alcuni tra i più comuni:
"Damn, those alien bastards are going to pay for shooting up my ride." - la famosa frase che Duke dice all'inizio del gioco.
"Who wants some?" - ogni volta che prendete un'arma particolarmente potente (tra l'altro probabile citazione dall'Armata delle Tenebre!).
"Gonna rip 'em a new one!" - Quando vede dei nemici o quando questi ci sparano.
"What are you waiting for, Christmas?" - Quando stiamo fermi da molto (forse una presa in giro della tanto attesa data di rilascio di *Quake*?).
"Don't have time to play with myself." - Quando cerchiamo di giocare all'arcade di *DukeNukem*.
"I needed that!" - Quando siamo feriti gravi e prendiamo finalmente un health bonus.
"Holy shit!" - Quando un mostro rimane schiacciato dentro una porta
"This sucks" - Quando veniamo fatti fuori con estrema violenza (spesso da un nostro stesso rocket).
"That's gotta hurt!" - Quando facciamo letteralmente a pezzi i nostri nemici.
"Damn, I'm looking good!" - Quando ci guardiamo allo specchio.



tro una porta, questa si chiude e lo spappola, e quando si riapre quello che resta di lui si allunga come una gomma da masticare; addirittura, quando uscite dall'acqua, lasciate per un po' le vostre impronte bagnate per terra, e lo stesso vale se passate su una chiazza di sangue fresco! Diamine, in deathmatch non si potrebbe cercare indizio migliore!

Ma tutti i vari gadget e le soluzioni geniali inventate alla 3dRealms non sono nulla se confrontate con la più geniale delle trovate: tutti i valori e i dati di *Duke 3D* sono facilmente modificabili in quanto raccolti in 3 file di testo che il gioco va a leggere ogni volta che carica.

Questo significa che tutto, ma proprio tutto può essere cambiato a vostro piacimento. Volete una pistola più potente di un bazooka? Un nemico vi sembra troppo forte oppure troppo debole? Volete cambiare l'effetto sonoro o la grafica di un nemico? O modificare le reazioni che i nemici o le cose hanno durante il gioco?

Ebbene tutto quello che dovete fare è modificare i file con l'estensione *.con* che contengono tutti i dati e gli **script del gioco**.

Duke3D è senza ombra di dubbio il videogioco dall'architettura più aperta e versatile che si sia mai vista, e con l'editor delle mappe 3d della stessa 3dRealms presto disponibile per le **versioni registrate**, non ci vuole un indovino per prevedere un altra "Wad mania" alla *Doom*.

PIÙ CHE UN GIOCO, UNA FILOSOFIA DI VITA...

Durante tutto il gioco la voce del protagonista accompagna ogni nostra azione, riflettendo abilmente il nostro stesso pensiero in quel determinato momento, e aggiungendo quindi all'azione un' atmosfera straordinaria. Ma proprio divenendo consapevoli delle nostre emozioni ci rendiamo conto di essere diventati qualcosa di diverso. Mentre in *Doom* tutto era più razionale e dettato dalla paura di non riuscire a tornare a casa, in *Duke* più si va avanti più si odia il mondo in cui si è finiti e si cerca di distruggerlo con l'ausilio della maggiore violenza possibile. Ci si ritrova insomma a far fuori le prostitute nei locali, e a godere vedendo i loro pezzi schizzare da tutte le parti mentre i soldi che tenevano tra le mutandine cadono lentamente a terra. Si gode a colpire con un calcio, spietatamente, i nemici in fin di vita che chiedono pietà, finendoli. Si gode nel far brillare sott'acqua una pipebomb per il gusto di devastare gli octabrain che abitano i fondali, e si gode nell'alzarsi dalla sedia elettrica e diventare da vittima a carnefice per gli spettatori dietro la vetrata. E, tragicamente, godiamo nel vedere il sangue dei nostri nemici schizzare sulle pareti mentre li crivelliamo di colpi. Sangue, che come hanno sapientemente progettato i designer, cola lentamente e densamente come quello reale, proiettandoci nella paranoia più pura quando, invece, a sporcare i muri è quello schizzato dalle nostre ferite.



Questa impressionante visione è quella dell'astronave aliena, pericolosamente nascosta tra le montagne. Proviamo a entrare...

Duke3D, più di ogni altro gioco prima d'ora, ha dimostrato come l'uomo si diverta e gioisca nell'esercitare la violenza in carneficine virtuali e di come si compiaccia nello scatenare la rabbia contro il prossimo. Poiché a ragione molti ritengono che i giochi alla *Doom* abbiano più successo di molti altri generi, c'è da chiedersi se anni di evoluzione culturale e tecnologica in fondo non ci abbiano riportato esattamente lì dove siamo partiti, ossia allo stato animale. Con l'unica differenza che ora facciamo le stesse cose senza il rischio di rimetterci la vita. Ma in fondo per noi è ancora solo un gioco.

...O no?

Emanuele Sabetta

SCRIPT DEL GIOCO

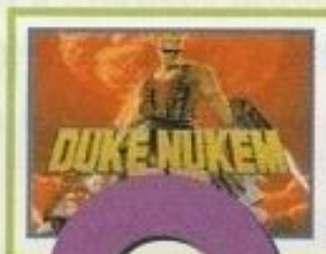
Perfino la sequenza degli eventi e delle reazioni ambientali sono modificabili in *Duke3D*. Oltre a defs.con ed user.con c'è anche game con, tutti in ascii e tutti facilmente editabili. Ovviamente la sperimentazione è l'unico modo per sapere quali sono gli effetti delle modifiche che andate a fare, ma ricordate di farvi sempre un file di backup prima di andare a cambiare quei valori, altrimenti rischiate di perdere la pur eccellente configurazione originale.

VERSIONI REGISTRATE

Nelle versione registrate, che saranno solo su CD e costeranno appena 39 dollari, la 3dRealms promette 28 nuovi livelli e nuove armi come il miniaturizzatore, il laser e il lanciafiamme. La cosa più importante comunque sarà l'editor di mappe, che permetterà a migliaia di appassionati di creare livelli straordinari completamente gratis, che allungheranno la longevità del prodotto enormemente.

RIFERIMENTI

In *Duke 3D*, come ci muoviamo, troviamo qualche cosa che ci ricorda o rappresenta direttamente qualche elemento della nostra cultura di spettatori. Al primo livello troviamo un immaginario poster di "Sister Act III", con delle suore decisamente in abiti succinti; entrando nella discoteca del quartiere a luci rosse, le ballerine mezze nude che possiamo far spogliare in cambio di qualche dollaro ricordano quelle di "Showgirls"; il tunnel segreto che ci porta fuori della prigione è dietro alla foto di una bella donna nella cella 3 blocco 2, come nel grande "Le Ali della Libertà" tratto dal romanzo di King; la frase del mostro finale ("who the hell are you?") è presa da "Predator" e alcuni mostri (i Trooper) gli somigliano particolarmente, mentre i maiali col fucile a pompa sono vestiti da "Judge Dreed" e guidano anche una moto molto simile; il sottomarino nucleare che dobbiamo far saltare è il Dallas di "Caccia a Ottobre Rosso"; il bottone che dobbiamo premere alla fine del gioco ha una mano aliena con tre dita identica a quella in "Total Recall", alla televisione di un locale trasmettono in diretta la fuga di O.J. Simpson, a cui tra l'altro un provocatorio cartello pubblicitario su un muro si riferisce con "Innocente?"; il monaco impiccato nel tempio sembra essere quello di *Rise Of The Triad*, le donne nel bozzolo che chiedono di essere uccise ricordano "Aliens", e così via.



9

\+ Livelli ricchissimi di dettagli ed estremamente caratterizzati•Effetti sonori eccellenti•Possibilità di volare, andare sott'acqua, sfondare le pareti•L'ambiente viene efficacemente segnato dal nostro passaggio, con fori di proiettile, impronte, schizzi di sangue e vetrate che si rompono•SVGA godibile su un Pentium di fascia bassa

\- Rimane sempre un clone di *Doom*, quindi: lo schema di gioco è lo stesso di sempre, i mostri non sono in 3D, le fonti di luci sono precalcolate e quando si inclina lo sguardo la prospettiva viene distorta in quanto l'engine non offre il vero 3D

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

WARCRAFT II
TIDES OF DARKNESS











CONTINUA IL CONFLITTO... ORA IN TERRA, MARE E CIELO.

Nel mondo di Warcraft la battaglia tra orchi e umani infuria. Con nuovi potenti alleati, armi e creature mostruose potrai costruire il tuo impero medioevale. Metti alla prova le tue abilità strategiche.

- opzione di gioco in rete (da 2 a 7 giocatori)
- 24 campagne e 2 trame diverse
- varietà di armi da terra, mare e cielo
- avanzata intelligenza artificiale da sfidare.

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
WIN 3.1 O SUPERIORE,
COMPATIBILE WIN '95,
DOS 5.0 O SUPERIORE,
486 DX/33 Mhz O SUPERIORE,
8 Mb RAM, SVGA A 256 COLORI,
MOUSE, SUPPORTA
LE PRINCIPALI SCHEDE SONORE,
CD.Rom CONSIGLIATO 2X.

£ 99.900

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Numero Verde

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOUCHÉ

Signore e signori, ecco a voi Geoffroi le Brun, moschettiere di sua Maestà il Re di Francia! Nulla e nessuno può ostacolare questo coraggioso spirito libero... tranne forse la sua sfortuna o il suo inetto servitore, ma in fondo nessuno è perfetto, no?



Il capitano di un drappello di soldati potrà fornire alcune informazioni al protagonista.



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **US GOLD**
Sviluppatore: **CLIPPER SOFTWARE**

Francia, tardo sedicesimo secolo. Il protagonista di questa nuova avventura targata US Gold si appresta a prendere posizione nel drappello di moschettieri della città di Rouen, quando il destino gli pone tra le mani una patata bollente che un aspirante eroe non può evitare: appena arrivato in città si imbatte in un nobile cittadino francese vittima di una rapina e in punto di morte a causa di una pugnalata ricevuta dai briganti che lo hanno assalito; questo nobile, tale De Peuple, spiega che i malviventi gli hanno rubato un importantissimo documento destinato al Re di Francia, e chiede al moschettiere di recuperarlo e di consegnarlo nientemeno che al sovrano in persona. **Geoffroi Le Brun**, moschettiere fin dai suoi sogni di bambino, non può esimersi dall'accettare il difficile incarico e promette al nobile ormai morente di far tornare tutto a posto in men che non si dica!

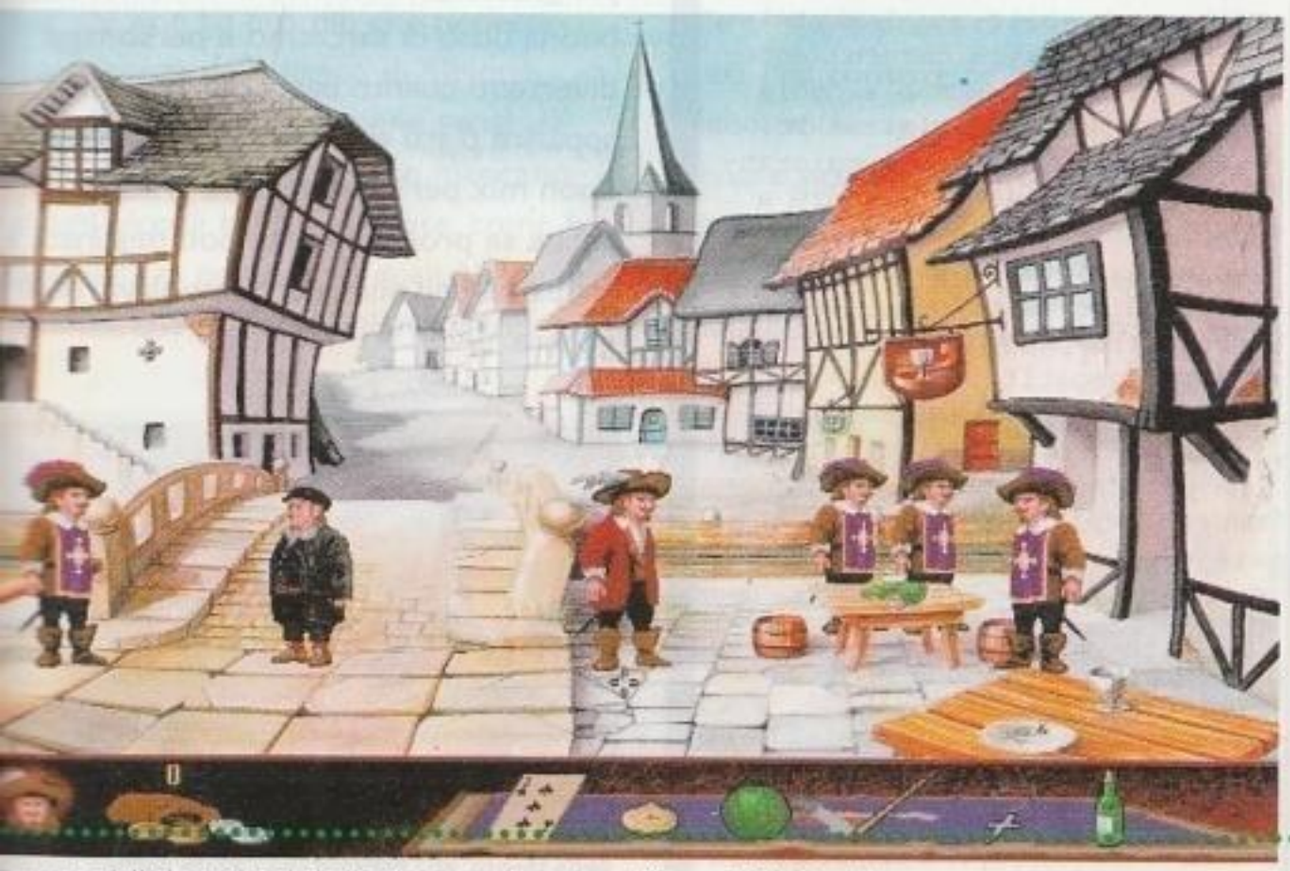
Accettare l'incarico in questione non è certamente la mossa più intelligente che Geoffroi abbia compiuto da quando è nato: molti sono i guai nei quali incapperà a causa di questa sua incauta decisione. Il coraggioso moschettiere troverà fin da subito un buon numero di indizi e deciderà di avvalersi dell'aiuto di un servitore, reperito alla meglio sulla piazza della cittadina... a dire il vero, nemmeno questa si rivelerà una decisione molto saggia. Infatti Henry, il servitore, è uno scansafatiche non da poco, e le rare volte in cui sarà davvero utile al protagonista saranno ampiamente bilanciate dai momenti in cui rappresenterà un peso o un ostacolo per la realizzazione di questa o quell'azione durante lo sviluppo delle vicende. Ma torniamo al nostro moschettiere. Seguendo gli indizi faticosamente racimolati, il nostro eroe arriva finalmente a individuare il capo dei briganti e a recuperare l'importante documento, ma la fine delle sue avventure è ben lungi dall'arrivare, siccome un poderoso colpo di sfortuna riesce a fargli perdere nuovamente la preziosa pergamena, che



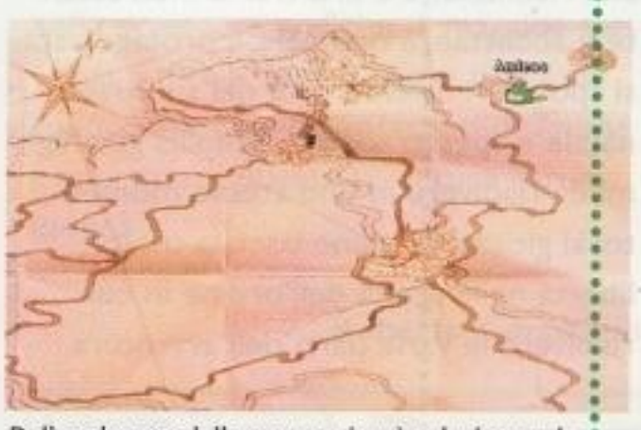


GEOFFROI LE BRUN

A volte ci si chiede da dove gli sviluppatori tirano fuori i nomi dei personaggi dei loro giochi. Questa volta la risposta è abbastanza semplice: il nome dell'eroe di *Touché* non è altro che la francesizzazione del nome del presidente della US Gold Geoff Brown, il quale dimostra di avere "sense of humour" e di non prendersi troppo seriamente. Complimenti.



esterno della locanda e la bella piazza con il ponte sul fiume di St. Quentin.



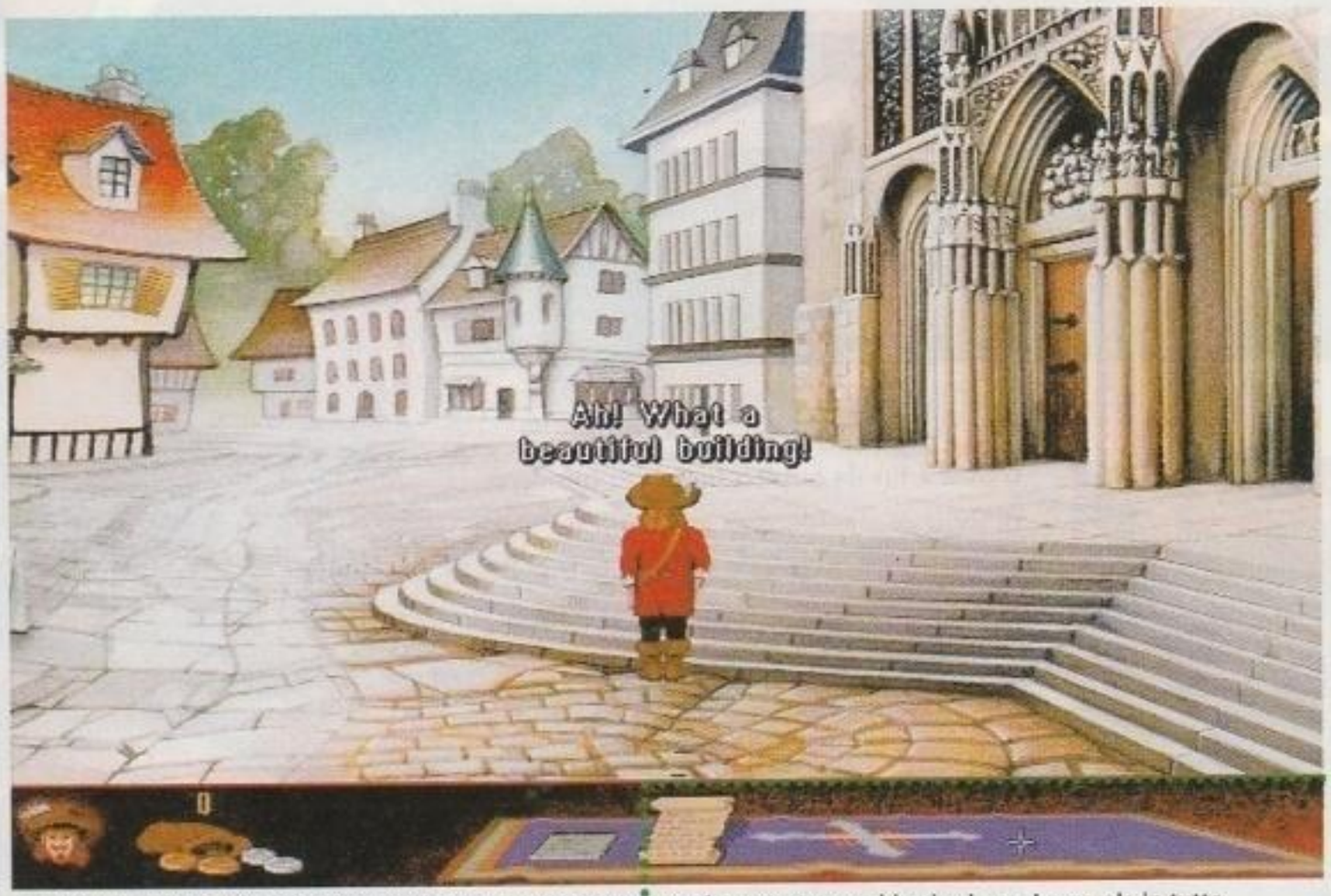
Dallo schermo della mappa si può selezionare la propria destinazione.

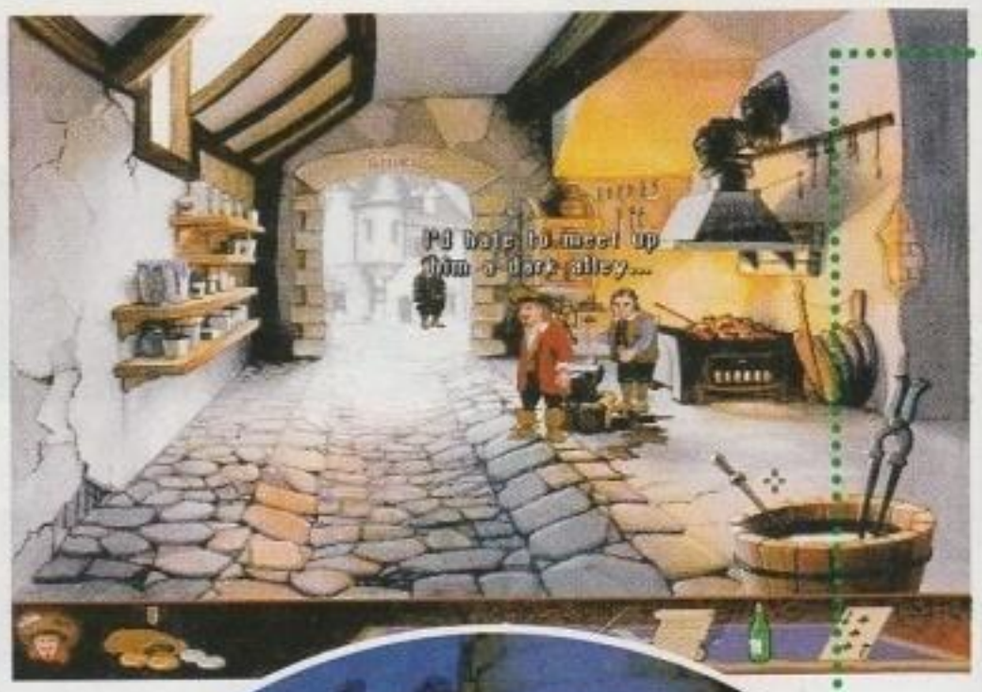


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







La cattedrale di Rouen, abitata da un prete talmente occupato che potrete scambiarci solo poche parole in tutto.

AVVENTURA TRADIZIONALE

Come le migliori scuole insegnano, un'avventura classica deve avere la parte superiore e principale dello schermo con la rappresentazione dell'ambiente esterno di gioco, mentre in basso deve stare l'interfaccia utente, meglio se semplice e intuitiva, con tanto di inventario e icone per le opzioni del gioco. A parte l'inventario un poco scomodo, *Touché* segue le impostazioni ormai consolidate da anni grazie ai primi titoli di case come LucasArts e Sierra. Sistema che funziona… non si cambia!

MONKEY ISLAND

Nome che identifica due avventure realizzate dalla LucasArts alcuni anni or sono. Se non avete mai giocato a uno di questi titoli, fate immediatamente ammenda e compite atto di pentimento acquistandole immediatamente. Oggi come oggi, oltretutto, sono reperibili come budget a prezzi decisamente interessanti, ed essendo due tra le migliori opere del genere realizzate negli ultimi anni, chi non le ha mai giocate non è degno di considerarsi un avventuriero che si rispetti!

dovrà recuperare per una seconda volta se vorrà salvare il suo paese. Salvare il paese? Esatto: durante le sue indagini il moschettiere non mancherà di notare come la rapina al nobile De Peuple non fosse un semplice caso isolato di violenza, bensì una piccola parte di un complesso gioco di potere al quale partecipano giocatori di grande levatura, tra i quali un personaggio di altissimo livello nella gerarchia francese: nientemeno che un importante e potente cardinale! Geoffroi dovrà nuovamente tentare di recuperare il documento e man mano che le sue avventure proseguiranno, dovrà cercare di comprendere sempre meglio i loschi piani dei cospiratori, in fondo è in gioco il destino della Francia, mica bruscolini!

Touché è una **avventura grafica tradizionale**, con una buona grafica in alta risoluzione e una trama interessante e abbastanza originale; il protagonista si sposta in diverse città del suo paese natale e spesso sono molteplici gli enigmi da risolvere in uno stesso momento: al giocatore viene lasciata molta libertà nella scelta dell'ordine in cui risolvere le varie parti dell'avventura, fatti salvi pochi peculiari punti che di fatto scandiscono i passi più importanti della storia. Dialoghi e situazioni sono realizzati molto bene, in effetti la sensazione che si prova giocando a questa avventura è quella di trovarsi di fronte a un gioco LucasArts di qualche anno fa, insomma una sorta di ***Monkey Island*** ambientato nella terra d'oltralpe… con questo non intendiamo paragonare *Touché* ai due capolavori Lucas, ma lo spirito di fondo è proprio lo stesso: un "eroe" di grandi pretese e poca sostanza alle prese con situazioni più grosse di lui, molto umorismo, una buona dose di sarcasmo e personaggi divertenti quanto basta per non farli apparire piatti e noiosi… insomma, un buon mix per un'avventura gradevole anche se probabilmente non destinata a far parte dell'olimpo dei capolavori del genere.



Geoffroi è abile nell'uso della spada, ma contro quattro briganti non basta l'abilità.

Info

Per impersonare il quinto moschettiere nelle sue avventure non è necessario possedere un PC costosissimo: la US Gold dichiara come sistema minimo un 386 veloce con 8 Mega di RAM, 500k di memoria bassa libera e una scheda grafica SVGA compatibile con le specifiche VESA, oltre naturalmente a un lettore CD-ROM a singola velocità; su un qualsiasi PC compatibile MPC2 (la maggioranza, oggi) con 486 e lettore a doppia velocità il gioco gira senza particolari problemi. Per poter udire la colonna sonora è necessario possedere una scheda sonora compatibile Sound Blaster, per le musiche è teoricamente possibile selezionare una periferica compatibile General Midi ma questo non è stato possibile con la Roland Sound Canvas montata nel PC della prova; in ogni caso, anche con una semplice SB, le musiche di *Touché* non sono affatto malvagie, grazie alla prevalenza di cembali e altri strumenti simili.

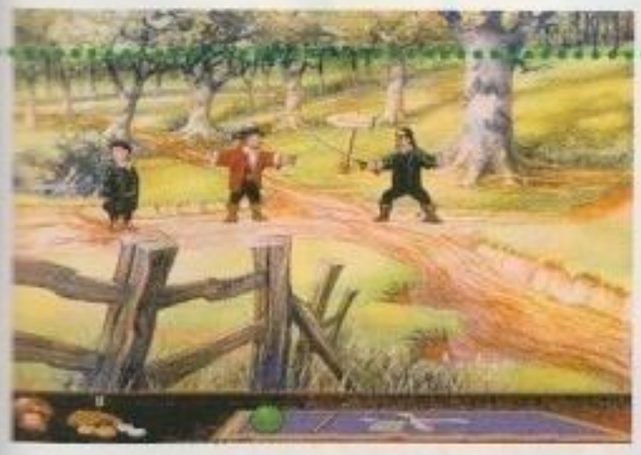


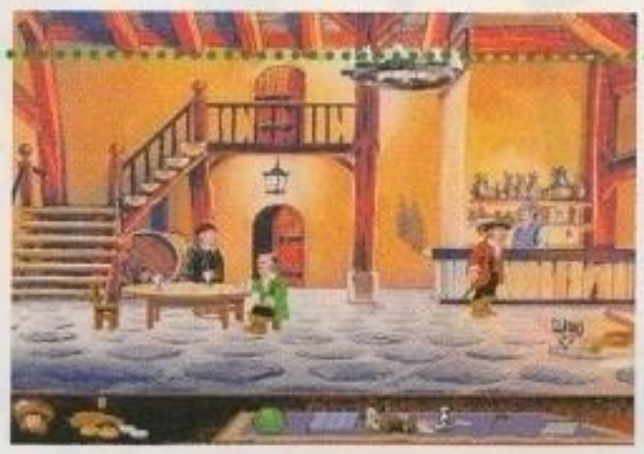
Bella stanza, eh? Pensate che l'avete perfino pagata bella salata!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







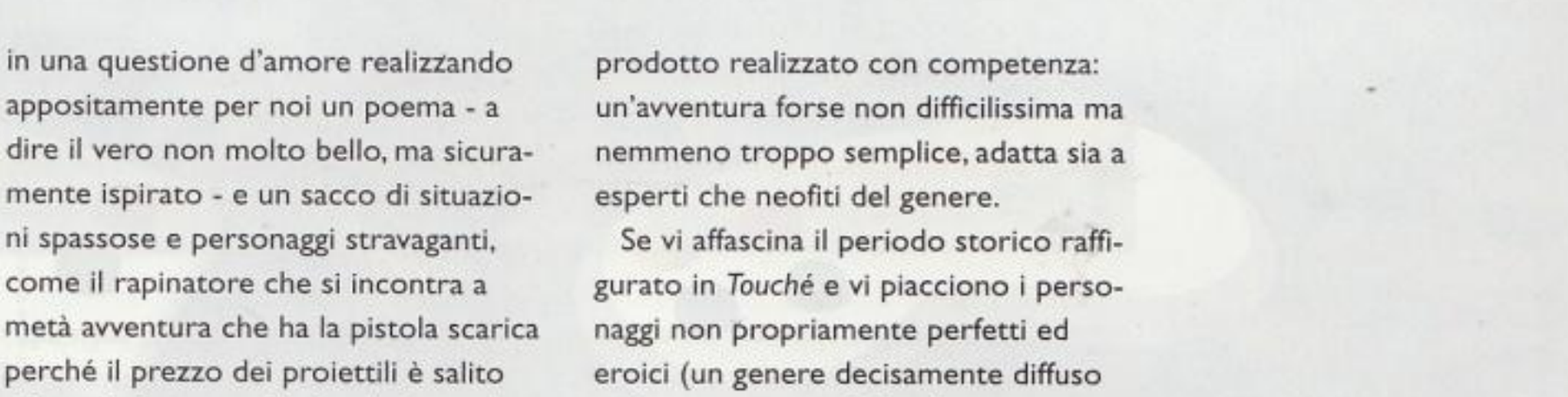
Come in tutte le avventure, in *Touché* sarà necessario superare svariate prove e recuperare gli oggetti più disparati nel tentativo di farlo, la cosa comunque positiva è che gli enigmi che si incontrano nell'avventura sono per la maggior parte molto logici e coerenti, mai difficilissimi ma raramente banali. Insomma, per una volta un'avventura grafica si presenta con enigmi di difficoltà realmente "media", nel senso che un giocatore alle prime armi sicuramente si bloccherà in diversi punti del gioco senza però rimanere fisso per sempre se presta attenzione ai particolari nel gioco, e dall'altra parte un giocatore allenato e abile non terminerà l'avventura in poche ore di gioco, grazie alla mancanza di enigmi totalmente banali che garantisce una certa longevità al tutto, cosa che, non ci scorderemo mai di puntualizzarlo, è fondamentale in un'avventura.

Il gioco è interamente in inglese, con tutti i dialoghi digitalizzati con uno spiccato accento francese che conferisce al tutto quel tocco di autenticità che non guasta mai; è inoltre presente la possibilità di attivare i sottotitoli su schermo, un'opzione utilissima che a volte viene stranamente dimenticata dagli sviluppatori di avventure, rendendole artificiosamente più difficili da giocare per chi non ha una più che perfetta conoscenza della lingua di Albione.

A completare l'immagine generale che il gioco offre di sé non mancano alcuni piccoli tocchi di classe, come la presenza di personaggi quali Alexandre Dumas, che ci aiuterà nientemeno che in una questione d'amore realizzando appositamente per noi un poema - a dire il vero non molto bello, ma sicuramente ispirato - e un sacco di situazioni spassose e personaggi stravaganti, come il rapinatore che si incontra a metà avventura che ha la pistola scarica perché il prezzo dei proiettili è salito alle stelle; la prova di mira dei moschettieri, che consiste nella distruzione di alcuni souvenir, e altri particolari del genere sicuramente ben poco seri ma che permettono all'avventura di mantenere sempre un'atmosfera leggera e mai noiosa. Ci troviamo di fronte a un prodotto realizzato con competenza: un'avventura forse non difficilissima ma nemmeno troppo semplice, adatta sia a esperti che neofiti del genere.

Se vi affascina il periodo storico raffigurato in *Touché* e vi piacciono i personaggi non propriamente perfetti ed eroici (un genere decisamente diffuso nelle avventure grafiche di maggior successo, a dire il vero...) allora potreste sopportare i limiti sopracitati di *Touché* e apprezzare questa avventura fino in fondo!

Roberto Camisana



In questo punto di ristoro Geoffroi potrà riposarsi e ottenere informazioni che potrebbero risultare utili.



Eccoci a rapporto dal nostro capitano. Sarà meglio comportarsi bene e obbedire a tutti i suoi ordini.



La piazza principale di Parigi, con l'immancabile mercatino.

Touché the adventures of the

7

\+ Un'avventura divertente, scanzonata e decisamente godibile•Difficoltà ben calibrata•Grafica in SVGA curata e generalmente precisa•Dialoghi digitalizzati (in inglese) di discreta qualità•Possibilità di attivare i sottotitoli

\- Animazioni dei personaggi non eccellenti e con pochi frame•Inventario un po' scomodo per alcune operazioni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KEYSHOCK

by H.T. Project

DIVERTIMENTO TOTALE!

MANUALE

IN ITALIANO



PROGRAMMATORE UNIVERSALE PER JOYSTICK & PAD (ASSI DIAGONALI, PULSANTI)
PERMETTE DI GIOCARE CON 2 O PIU' JOYSTICK & PAD A PIU' PULSANTI (4-8-10...)
CONTROLLO TOTALE PER TUTTI I GIOCHI E SIMULATORI - ELIMINA L'USO DELLA TASTIERA

KEYSHOCK TI ASSICURA UN DIVERTIMENTO TOTALE CON:

DOOM 1/2, HEXEN, FIFA 96, ACTUA SOCCER, NEED FOR SPEED, SCREAMER, TOP GUN, MAGIC CARPET 1/2,
MORTAL KOMBAT 1/2/3, EF 2000, CRUSADER, MECHWARRIOR 2, COMMAND & CONQUER E ALTRI ANCORA

Software&co.

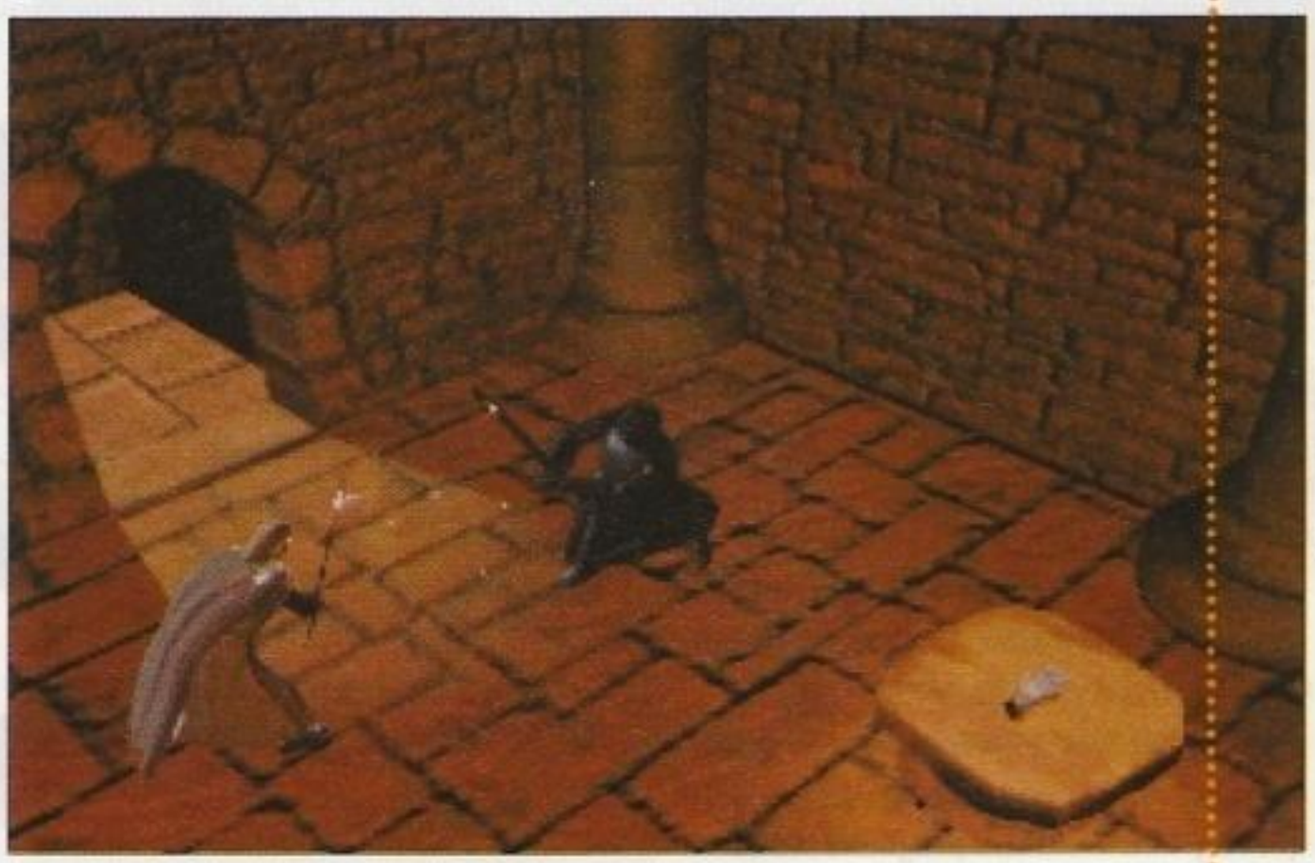
CO. srl - VIA BRODOLINI 30 - 21046 MALNATE -VA - ITALY - TEL. 0332/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIME GATE

La Infogrames abbandona il filone inaugurato dal cthulhiano Alone in the Dark *e si imbarca in un'avventura medioevale ambientata in un monastero francese della prima metà del '300. Converrà seguirla?*





Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **INFOGRAMES**
Sviluppatori: **INTERNO**

Il protagonista di *Time Gate* viene catturato dal vortice degli avvenimenti di questo gioco in un modo a dir poco insuale: un'ascia che si pianta sul suo tavolo mentre sta leggendo un giornale! Come gli viene spiegato dallo spettrale cavaliere nero che lo attacca subito dopo, la ragazza di William – questo il nome del nostro alter ego in *Time Gate* – è stata rapita dai cattivoni di turno, che sfidano il nostro eroe a esplorare il Museo di Storia Medioevale.

William non se lo fa ripetere due volte e, armatosi solo di coraggio, supera le porte dell'antica costruzione, sicuro del fatto suo quanto ignaro di quello che lo aspetta.

Senza addentrarci nella trama, per non svelarvi troppi particolari e lasciarvi il gusto di scoprirli da soli, vi diremo solo che William, dopo diverse peripezie e molti **enigmi** che richiederanno una buona dosa di materia grigia, verrà catturato dai suoi nemici e, caduto in un pozzo, tornerà indietro nel tempo, attraverso le sue reincarnazioni, fino a una sua vita precedente in cui era l'ultimo dei Templari. Questo ordine, come sapranno gli appassionati di storia, era stato inizialmente creato per difendere il Santo Sepolcro a Gerusalemme ma, dato che acquisì nel giro di pochi decenni una potenza economica enorme e un peso politico altrettanto importante, alla fine fu scomunicato dal Papa nella prima metà del '300, e i suoi componenti furono massacrati dal francese Re Giovanni.





Purtroppo il nostro eroe finisce proprio in mezzo ai suoi nemici, che lo catturano immediatamente e lo gettano nelle segrete: la pena per i Templari è già stata pronunciata dalla Santa Inquisizione, ovvero... il rogo!

William deve quindi scoprire come poter fuggire dal monastero, come sconfiggere il suo arcinemico, un lugubre figuro che farebbe concorrenza a Dart Vader, tornare nel presente e liberare nel frattempo la sua amata. Niente male come programma per il week-end, vero? Chi ha già visto uno qualsiasi dei tre *Alone in the Dark* si troverà a proprio agio, poiché il sistema di controllo non ha subito modifiche rilevanti: l'unica differenza sta nella corsa. Invece di premere due volte sul tasto cursore, ora basterà premere "Shift", rendendo l'operazione più comoda e veloce. Il personaggio principale si muove molto fluidamente (almeno su un 486 di media potenza) sugli sfondi bidimensionali che rappresentano le varie "stanze" del gioco. Quando il personaggio esce dalla visuale, un'altra "telecamera" riprende il nostro eroe da una diversa inquadratura. Anche se sono stati eliminati i problemi di inquadratura presenti nel primo e secondo *Alone in the Dark*, a causa dei quali a volte si "usciva" dall'inquadratura sparendo dalla visuale, purtroppo, come nel terzo episodio di *Alone in the Dark*, ci sono dei difetti di sovrapposizione tra il vostro personaggio tridimensionale e lo sfondo bidi-

ENIGMI

Che ne dite di saltare alla Indiana Jones appesi a una campana? Il problema è che dovete scoprire come evitare che il battacchio faccia troppo rumore, per evitare di finire come un puntaspilli. Oppure, come pensate di riuscire a prendere una cappa appesa sotto di voi? Forse utilizzando un legno al momento giusto...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Potrete scegliere la difficoltà del gioco tra "semplice", "medio" e "difficile" utilizzando questi tre pannelli.

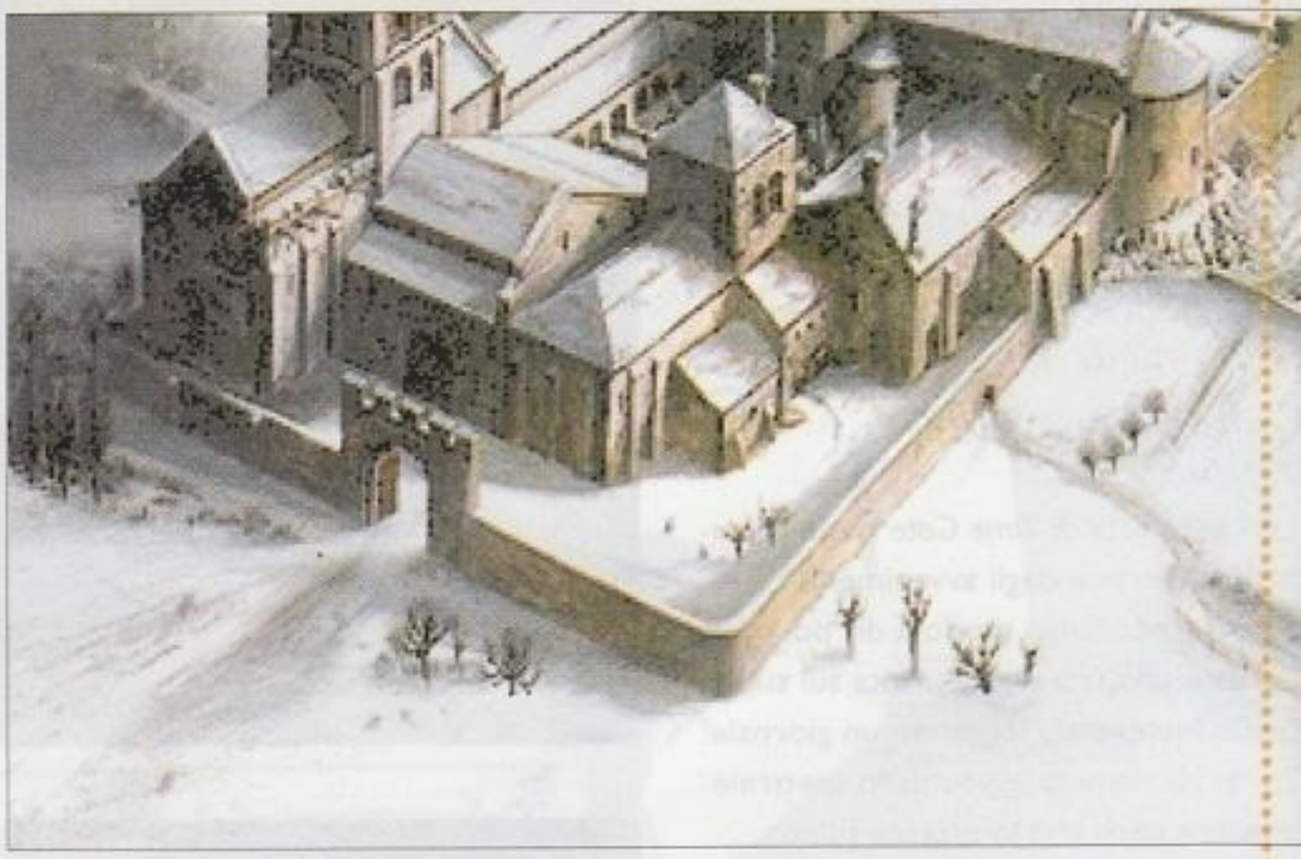


Nonostante i vostri sforzi, verrete catturati dai soliti cattivoni e verrete gettati in un profondo pozzo.

PROBLEMI

Nei passati *Alone in the Dark*, a volte si sperimentavano situazioni molto strane: ad esempio, si poteva rimanere bloccati "attaccati" a un mobile, oppure non si riusciva a superare un passaggio perché il programma riteneva che fosse presente un elemento scenico invisibile.

mensionale, e se questi a volte danno solo fastidio, perché magari il nostro eroe non riesce a superare un bancone quando in realtà non c'è nulla che lo blocchi, a volte creano dei problemi di non secondaria importanza, anche perché diversi enigmi di *Time Gate* si basano su movimenti precisi e veloci: è davvero demoralizzante cadere dalle assi di sostegno della volta del monastero perché il programma decide che siete usciti dall'architrave, quando invece il vostro personaggio aveva i piedi ben saldati sul legno! Bisogna però ammettere che questi **problemi** non pregiudicano la giocabilità dell'avventura, dato che basta salvare frequentemente per evitare sorprese di questo tipo: d'altra parte, chiunque giochi a queste avventure sa bene che è comunque meglio salvare spesso! La principale novità di *Time Gate* rispetto ai precedenti *Alone in the Dark* è data dalla presenza di "coperture" in bitmap sui personaggi 3D, che invece di essere disegnati da pochi poligoni, come Edward Carnby, sono ora composti da centinaia di poligoni più piccoli, ricoperti da immagini bitmap e ombreggiati in Gouraud shading. L'effetto è davvero sorprendente, e risulta meno impastato di quello, pur spettacolare, di ***Bioforge***: basta vedere il protagonista che, una volta arrivato nel passato, si muove nell'androne del monastero, e viene illuminato quando passa davanti a una finestra. Anche il sonoro è a dir poco spettacolare: le voci, completamente tradotte in italiano, sono a dir poco incredibili. Le intonazioni del cavaliere templare che invoca il nome di William, o quella dall'oltretomba del suo acerrimo nemico fanno dimenticare gli obbrobri sentiti in alcune avventure tradotte negli ultimi tempi, come la voce dell'introduzione di *Return to Zork*.







BIOFORGE

Questo capolavoro della Origin è stato il primo gioco alla *Alone in the Dark* in cui i personaggi e il protagonista erano ricoperti da grafica in bitmap. Spettacolare la tuta di invisibilità, che rifletteva la luce circostante.



Uno degli enigmi più ostici della prima sezione nel museo del presente: dovrete superare una stanea piena di fotocellule passeggiando bocconi sul pavimento.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Time Gate occupa circa 20 MB di spazio su hard disk e necessita di un processore 486 di fascia medio alta: infatti, giocando con un 50 MHz, rischiate di assistere a dei rallentamenti anche abbastanza vistosi. Necessari almeno 8 MB di RAM e una VGA, preferibilmente a un MB. Il programma riconosce automaticamente le schede sonore più diffuse, comprese tutte le Sound Blaster e la Gravis Ultrasound.



I personaggi di *Time Gate* sono costruiti da centinaia di poligoni e ricoperti da texture mapping; nonostante questo, si muovono fluidamente anche su un 486 di fascia medio-alta.

Gli enigmi, almeno nella parte iniziale, sono quasi a livello arcade: ad esempio, dovrete evitare dei raggi di fotocellule strisciando sul pavimento per evitare di attivare l'allarme del museo. Seguendo la tradizione inaugurata da *Alone in the Dark 2*, non controllerete solo il vostro eroe: al posto di un giaguaro, in *Time Gate* controllerete, per esempio, una piccola catapulta radiocomandata, con cui dovrete passare attraverso una fitta ragnatela di fotocellule.

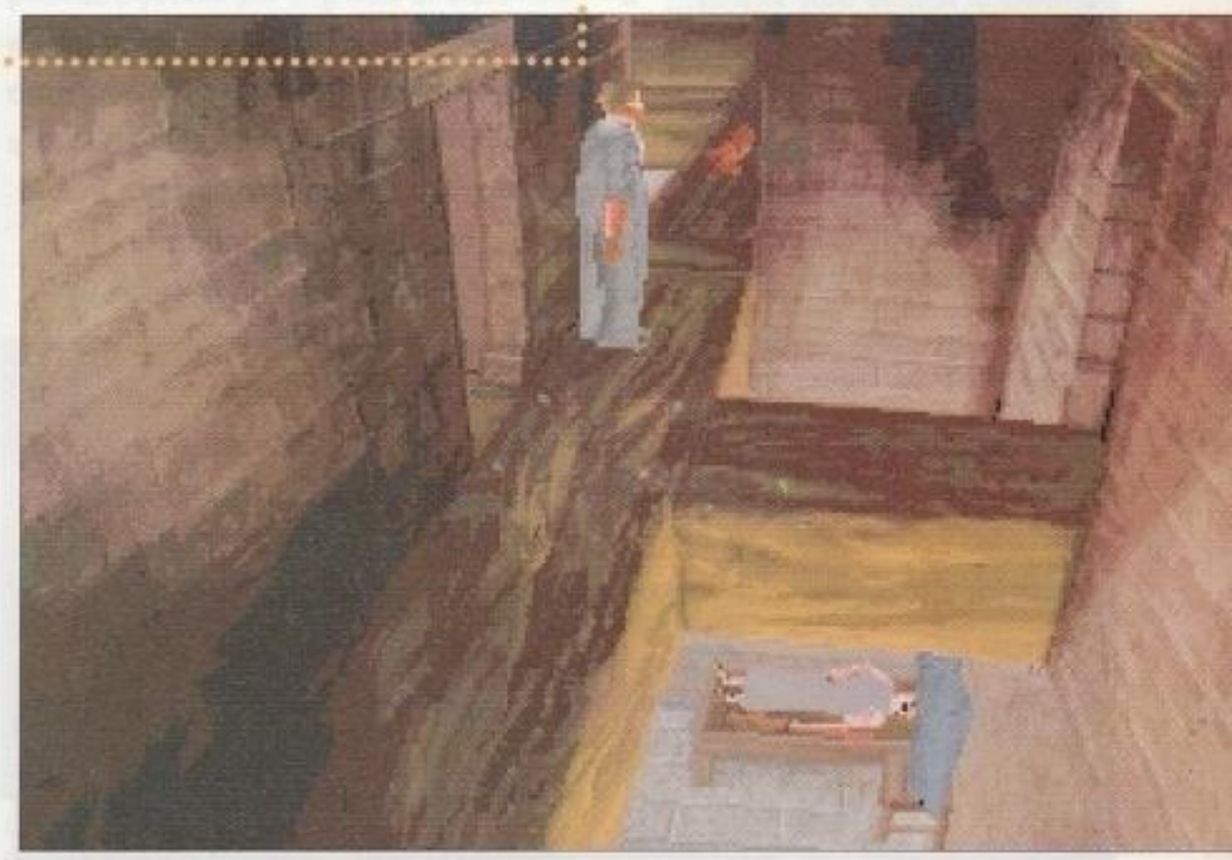
Gli enigmi non sono, a dire il vero, molto difficili. L'area di gioco non è per niente enorme, quindi spesso, quando ci si blocca, basta tentare di utilizzare tutti gli oggetti nel proprio inventario sugli oggetti interattivi, come terminali di computer, porte, pannelli, e così via, per scoprire la soluzione del puzzle. Tuttavia questi enigmi non sono mai banali e superficiali, e la spinta a proseguire rimarrà viva per tutta l'avventura.

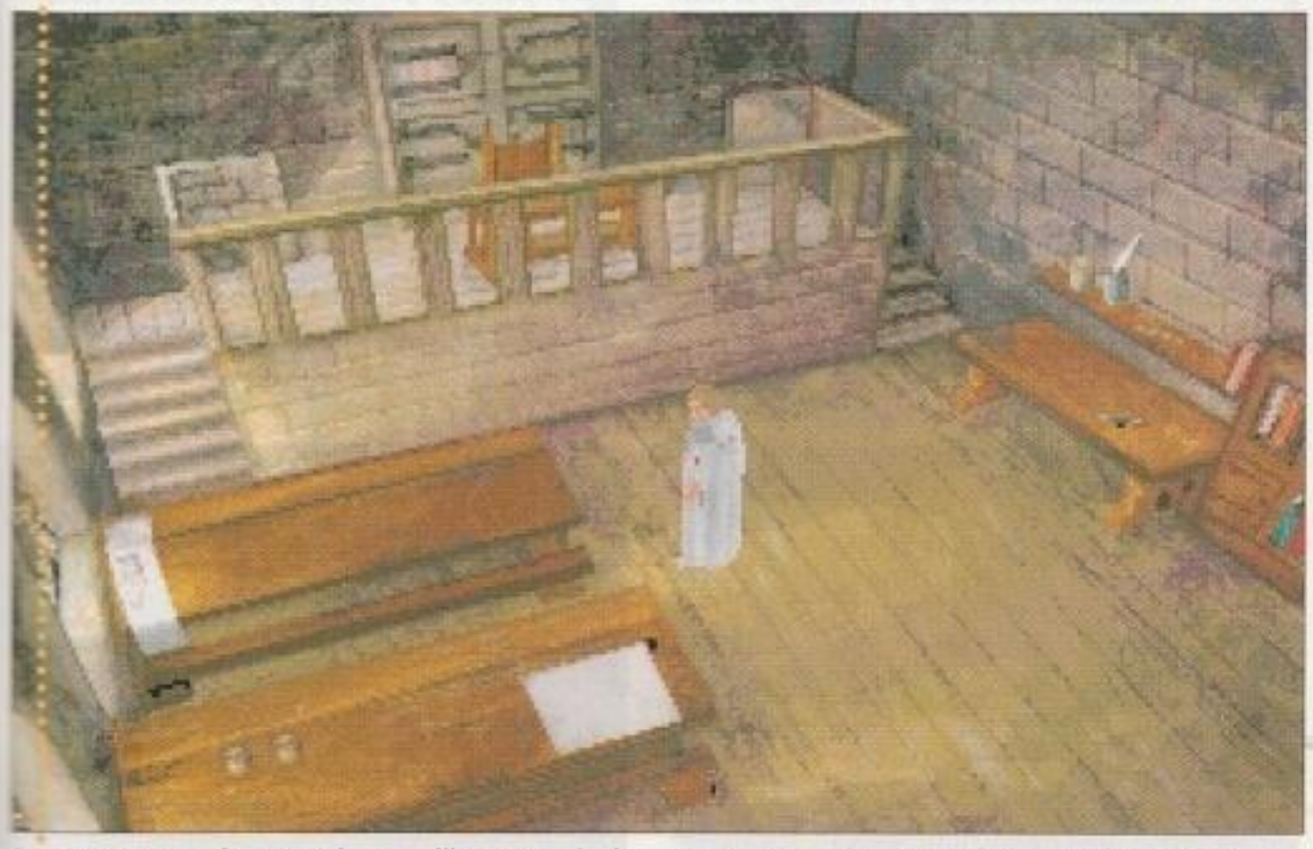
In particolare, esistono all'interno del gioco un paio di enigmi molto originali e fuori dall'ordinario, soprattutto per le avventure di questo tipo, dove la maggior parte dei puzzle consiste nel trovare l'oggetto giusto e usarlo nel posto corretto. Ad esempio, a un certo punto, dovrete rubare degli oggetti e rimpiazzarli con delle copie prima che arrivino i cattivoni. I cugini d'oltralpe non si smentiscono: il loro primo esperimento con la grafica bitmap, oltre a non risultare troppo lento sui 486, come invece era *Bioforge* della Origin, è divertente e coinvolgente e si dimostra un'avventura davvero interessante e giocabile, anche se non particolarmente originale e innovativa.

Paolo Paglianti









In questa stanza dovrete rubare un libro: tuttavia dovrete trovare un sistema per ingannare le guardie, in modo che non si accorgano del furto.



8

\+ Trama articolata e avvincente•Grafica ben delineata e ricca di particolari•Enigmi originali

\- Grafica in bassa risoluzione•A volte il personaggio viene sovrapposto al fondale•Alcuni enigmi-arcade vi faranno impazzire (ma potrebbe essere un punto positivo...)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANGEL DEVOID

FACE OF THE ENEMY



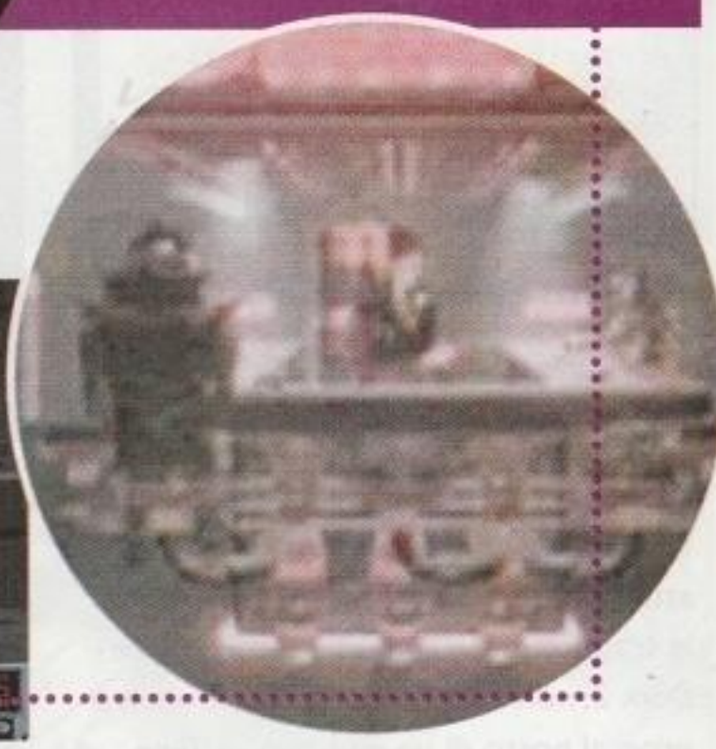
Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **MINDSCAPE**
Sviluppatore: **ELECTRIC DREAMS**

Svegliarsi la mattina e vedere il volto del proprio peggior nemico nello specchio non è propriamente la cosa migliore che possa capitare... ma voi non siete una persona qualunque: siete un agente di polizia e siete nei guai fino al collo!

DISCESA PER L'INFERNO

Nel corso del gioco è possibile entrare in una costruzione contenente un ascensore, che apparentemente non serve a nulla siccome anche senza usarlo si può arrivare al termine delle vicende. Ebbene, cogliendo un suggerimento molto subdolo in una locazione vicina abbiamo inserito il codice 666 per il piano al quale desideravamo andare... e ci siamo ritrovati negli studi dei programmatori!!! È possibile, così facendo, ammirare il team di sviluppo nel suo luogo di fatica usuale, con l'aggiunta di una miriade di effettini grafici spiritosi inseriti alla bisogna. Come particolare non ha nulla a che fare con il gioco... ma mentiremmo dicendo di non averlo apprezzato.







Guardando le ambientazioni esterne sembra di assistere a una scena di "Blade Runner" .



L'ingresso della metropolitana ci permette di raggiungere una zona lontana della città.

Angel Devoid è il nome di uno dei più pericolosi criminali che infestano le strade di Paradise City, una città del futuro sporca e cattiva come solo le metropoli del domani possono esserlo. Il protagonista del gioco è un poliziotto che ha dedicato gran parte del suo tempo alla cattura del criminale in questione e che proprio durante un concitato inseguimento commette un errore e viene gravemente ferito, finendo in un ospedale dove con lunghe operazioni i medici riescono a rimetterlo in sesto. Guarito, il paziente si accorge che il suo aspetto è stato modificato dalle operazioni di plastica ricostruttiva... non solo: ora il suo volto è praticamente identico a quello del suo acerrimo nemico, Angel Devoid! Considerando che, oltre a questo fatto ben poco allegro, il poliziotto si accorge di essere braccato da persone che lo credono il famoso criminale, la situazione non è certo delle più facili da gestire, e al protagonista non rimane altro che fuggire a gambe levate dall'ospedale per rifugiarsi nei meandri di Paradise City, dove cercherà di scoprire il perché di quanto è accaduto... La città è tutto tranne che amichevole, le persone che il protagonista conosce con la sua nuova identità lo sono ancora meno, ogni cosa è nuova e può nascondere un pericolo, ma presto qualcosa appare tra la moltitudine di informazioni che arrivano alle orecchie del fuggitivo: qualcuno - probabilmente il vero Angel Devoid - sta cercando di combinare un gran brutto scherzo alla città e nessuno pare al corrente dei suoi piani... tranne una persona, ovviamente!

Col passare del tempo, parecchie cose diventeranno chiare e sarà possibile svelare il mistero legato al famigerato criminale: negli anni passati, anche dopo aver subito gravi ferite, Angel tornava sempre "alla ribalta" in pochissimo tempo, pronto e spietato come se nulla fosse accaduto...

Angel Devoid è un'avventura del "nuovo







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









Questi cani robot sono quasi invulnerabili, ma da dietro la grata sarà uno scherzo eliminarli.

corso", piena di filmati a tutto schermo e più simile a un film interattivo che a un'avventura di impostazione classica; lo schermo visualizza ciò che il protagonista del gioco vede con splendide **animazioni** in alta risoluzione, raffiguranti la città e gli interni dei vari locali che si visitano.

Durante l'esplorazione è possibile fare molti incontri, alcuni positivi e altri molto meno, ma tutti visualizzati sotto forma di animazioni renderizzate o digitalizzate a seconda dei soggetti: i personaggi umani sono ovviamente attori in carne e ossa che recitano la loro parte, mentre cyborg, droidi e macchinari vari sono realizzati (bene) in computer graphic; in ogni caso, sia i primi che i secondi sono molto ben integrati con gli sfondi, e raramente si notano particolari che stonano con l'immagine d'insieme sullo schermo. Il gioco è interamente gestito via mouse: nelle varie schermate sono presenti alcuni "hot spot", interagendo con i quali è possibile spostarsi o effettuare diverse azioni quali esaminare oggetti, sparare a nemici e parlare con le altre persone. Il gioco, a dire il vero, non lascia una grande libertà di azione al giocatore, infatti in molte sequenze le possibili azioni sono riunite in una rosa molto ristretta e tutto sta nel trovare quale mossa è quella corretta e quali invece non lo sono... spesso quindi si procede per tentativi. Questa struttura di gioco fa assomigliare *Angel Devoid* in alcuni punti a una sorta di laser game lento, e questo non è certo un punto a favore del titolo nel suo complesso.

La trama, originale e ben studiata, porta il giocatore a scoprire gradualmente i vari elementi del puzzle generale, ma non offre quasi mai enigmi di particolare difficoltà, con l'eccezione di un paio di punti che comunque non fermeranno a lungo un giocatore esperto. Un buon "telefilm" su PC, non molto interattivo, ma con buone immagini e un'idea di fondo degna di nota.

Info

Angel Devoid richiede come minimo un 486 DX2-66 con 8 MB di RAM e un CD-ROM a doppia velocità oltre a una scheda SVGA compatibile VESA e dotata di almeno un MB di memoria video. Per giocare al meglio è consigliato un computer dotato di una CPU più veloce e di un lettore a quadrupla velocità, dato il carattere prevalentemente visivo del programma. Sono supportate tutte le principali schede sonore tramite i driver MILES, quindi SB, Gravis, Ensoniq per il digitale, e le varie periferiche MIDI quali le Roland Sound Canvas e altre inferiori per la colonna sonora, degna di ascolto senza dubbio. Il gioco è interamente controllato via mouse e la tastiera serve solo per i salvataggi su disco, dove l'intera installazione occupa poco meno di 6 MB lasciando, come è giusto che sia, tutto il resto sui ben quattro CD che fanno da supporto al gioco.



Un'avventura? Forse no, almeno non nel senso classico di questo termine.

A noi la trama è piaciuta, i **finali** ci sono sembrati tristi ma in un certo senso anche poetici, peccato per il grado di sfida non elevatissimo che rischia di far durare il tutto ben poco nelle mani di un giocatore allenato. Chissà, forse su dieci CD...

Roberto Camisana



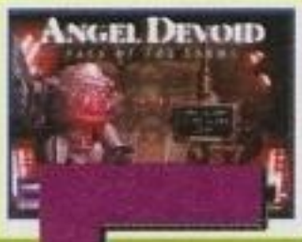
La chiesa del reverendo Gold non è posto che si può definire "normale e sereno"...

ANIMAZIONI

Le animazioni in *Angel Devoid* sono visualizzate con la tecnica recentemente diffusa di visualizzare solo le linee dispari dell'immagine, lasciando al cervello del giocatore il compito di interpolare i colori per "generare" il contenuto informativo delle linee mancanti. Il trucco funziona e ci si abitua in pochissimo tempo, anche grazie all'uso della alta risoluzione (infatti in VGA lo stesso sistema funziona malissimo). Questo trucchetto permette animazioni più fluide e meno gravose per il processore.

FINALI

La confezione del gioco esalta la presenza di più finali disponibili. In effetti le conclusioni diverse sono tre, e sono selezionabili a seconda di come il giocatore sceglie di agire nelle ultimissime sequenze di gioco; quindi, a conti fatti, la storia - finale a parte - è sempre la stessa. Ci permettiamo di notare che le conclusioni del gioco sono a nostro parere molto belle, senza il minimo pretesto di portare la storia verso un "happy ending", che con l'ambientazione non sarebbe stato per nulla adeguato.



5

\+ Grafica interamente precalcolata e digitalizzata di indubbio impatto•Musiche ed effetti sonori grandiosi, stereofonia sfruttata benissimo•Trama interessante e originale•Possibilità di terminare il gioco in maniere differenti, anche se solo nella scena finale

\- Parlato interamente in inglese e senza sottotitoli: alcuni personaggi parlano in slang e occorre una buona padronanza dell'inglese per comprenderli•Poco interattivo, quasi un lasergame molto lento•Difficoltà generale piuttosto blanda•Longevità limitata

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

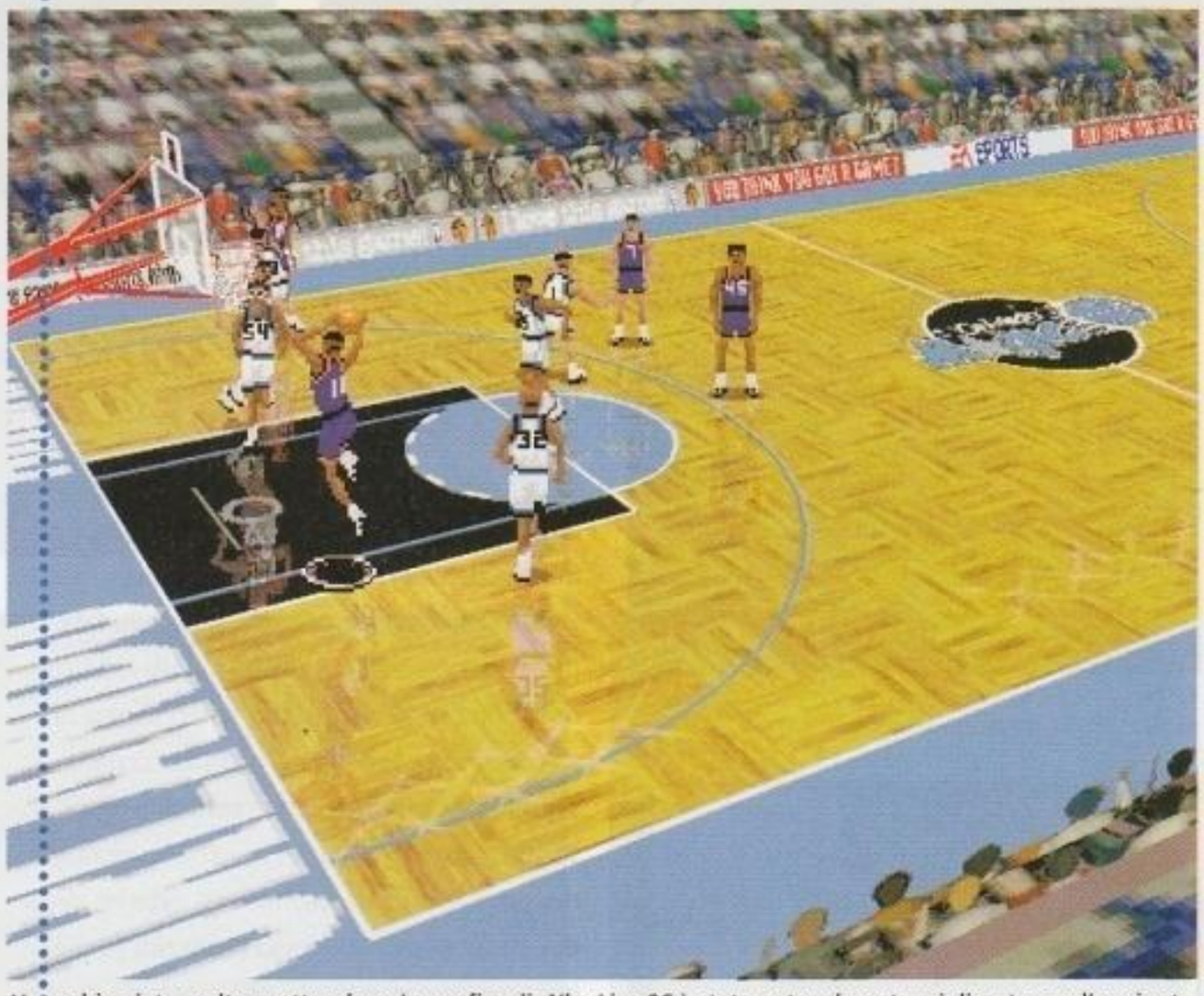
http://www.oldgamesitalia.net/

NBA LIVE 96



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPORTIVO**
S. H : **ELECTRONIC ARTS**
Sviluppatore: **EA CANADA**

Sono passati dieci mesi dall'uscita di Nba Live 95, *il gioco che ha rivoluzionato la pallacanestro sul computer. Con la nuova stagione l'Electronic Arts presenta la versione 96 di* Nba Live. *Se vi aspettate un semplice aggiornamento di statistiche e roster state tranquilli,* Nba Live 96 *è un nuovo gioco di basket con alcuni miglioramenti marginali e un cambiamento radicale nella grafica.*

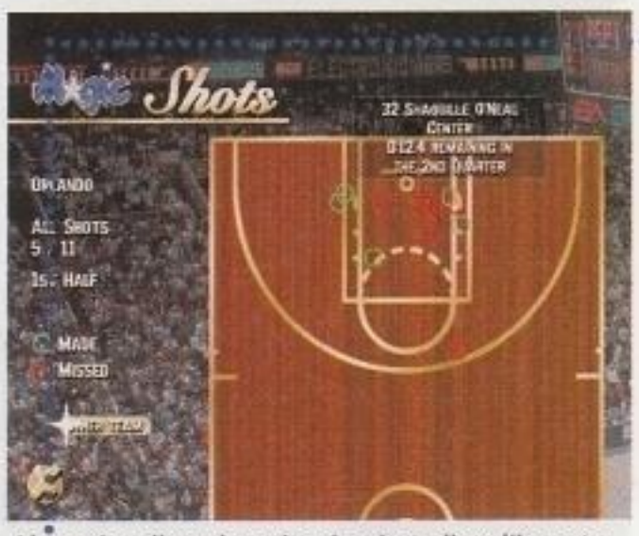


Una schiacciata molto spettacolare. La grafica di *Nba Live 96* è stata notevolmente migliorata con l'aggiunta di effetti come i riflessi e altri dettagli. Particolarmente curati anche i parquet dei vari palazzetti.

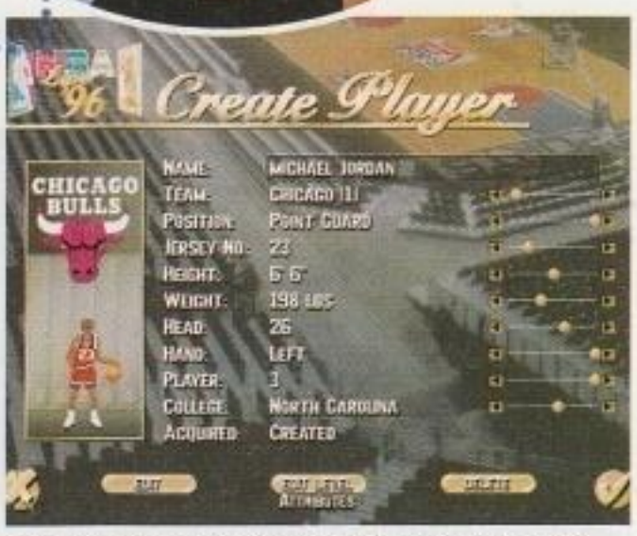
Chi non ha mai visto *Nba Live 95* deve sapere che il gioco ha una grafica molto curata, tutte le statistiche aggiornate, i giocatori delle squadre Nba e soprattutto una giocabilità di grande grado. Unico difetto del gioco era un livello di difficoltà non troppo elevato. *Nba Live 96* segue il nuovo stile inaugurato con *NHL 96*. Gli sprite dei giocatori sono più grandi anche se mantengono la grafica pixellata anche in alta risoluzione. Insomma, niente a che vedere con le animazioni di **Total Nba 96** per Playstation. Durante la partita si possono cambiare le visuali in tempo reale selezionando una delle numerose telecamere a disposizione.



Le altre novità riguardano particolari di contorno ma che riescono a soddisfare le esigenze del giocatore più intransigente. Per esempio in *Nba Live 96* all'inizio di ogni azione potete far apparire sullo schermo lo **schema di gioco** chiamato. Al termine di ogni partita potete studiare al meglio l'incontro leg-



Al termine di ogni partita si può studiare l'incontro osservando questo schema.



Poter creare nuovi giocatori permette di inserire atleti mancanti per problemi di diritti.

TOTAL NBA 96

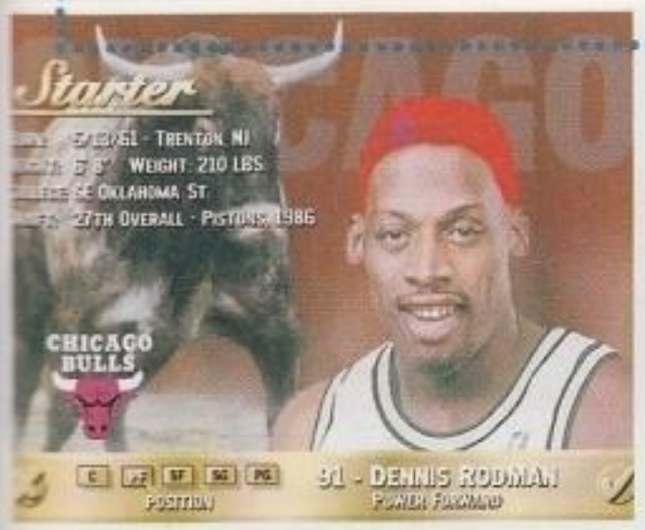
La diversità tra questo gioco e *NBA Live 96* permette di capire l'attuale differenza che c'è tra un gioco per computer e uno per console. *Nba Live 96* è un gioco di simulazione/arcade perché oltre alle partite si ha la possibilità di analizzare e di studiare a tavolino una partita e preparare la tattica. *Total Nba 96* è straordinario dal punto di vista grafico, con i giocatori in 3D che si muovono velocissimi e fanno dei movimenti fantastici. Però, come tutti i giochi per console, a *Total Nba 96* mancano quei particolari che avvicinano una simulazione alla realtà. I giochi per computer danno una sensazione di maggior completezza mentre quelli per le console a 32 bit sono più avanzati tecnicamente. (basta vedere *Destruction Derby:* per avere le stesse prestazioni su un computer bisogna avere una super macchina mentre su una PlayStation gira in modo perfetto). Il computer ha ancora una carta da giocare: quella delle schede 3D che forse colmerà questa differenza tecnica.

Info

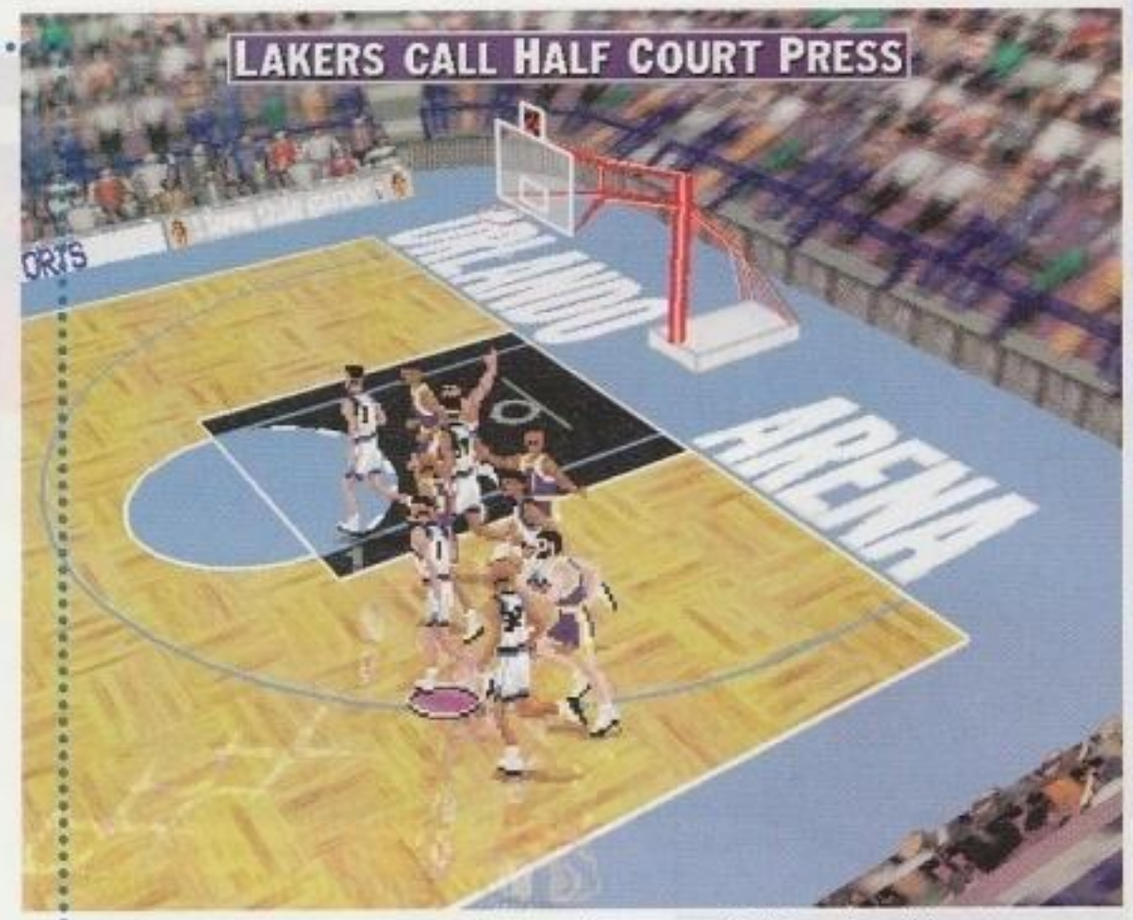
Rispetto a *NBA Live 95*, il gioco chiede un computer più potente per apprezzare al meglio la grafica in alta risoluzione e non perdere lo sviluppo del gioco. *NBA Live 96* può essere giocato anche sotto Windows 95, anche se è sconsigliato dalla Electronic Arts perché il gioco è stato sviluppato per essere giocato sotto DOS. L'installazione richiede da un minimo di circa 2 MB a un massimo di 194 MB. L'installazione ottimale è di poco più di 17 MB. La RAM necessaria è di 8 MB ed è richiesta una scheda VESA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







A ogni cambio palla si può sapere quale gioco di attacco o di difesa viene chiamato.

gendo le statistiche sulla lavagnetta. Il roster di ogni squadra può essere personalizzato, creando anche dei nuovi giocatori. Potete anche "inserirvi" in una delle squadre Nba oppure integrare la rosa con qualche campione rimasto fuori per problemi di diritti. Così potete aggiungere Sir Charles Barkley ai Phoenix Suns, Michael Jordan ai Chicago oppure Magic Johnson ai Lakers e ...togliere Stefano Rusconi dai Suns.

I parametri di *Nba Live 96* sono stati aumentati. Il dettaglio grafico è simile a quello collaudato in *Nhl 96*. La grafica in alta risoluzione migliora la qualità delle immagini senza ridurre la loro dimensione come in *Nba Live 95*. Inoltre si possono aggiungere o togliere i vari dettagli come riflessi e folla, e modificare la dimensione della finestra di gioco per personalizzare il dettaglio in funzione alla potenza del proprio computer. I giocatori possono essere segnalati sul campo anche con il loro nome e non solo con l'iniziale del ruolo. Il tutto è accompagnato da una canzone funky-soul molto piacevole.

Come già detto, durante la partita si possono cambiare le visuali in tempo reale. A disposizione si hanno 16 "telecamere" che consentono di cambiare in qualsiasi momento il punto di vista del campo. Tra le "utility", *Nba Live 96* ha anche uno screen saver a tempo che scatta mostrando gli stemmi delle squadre NBA.

Una novità riguarda il sistema di tiro dei liberi, che è ora diventato un po' più impegnativo.

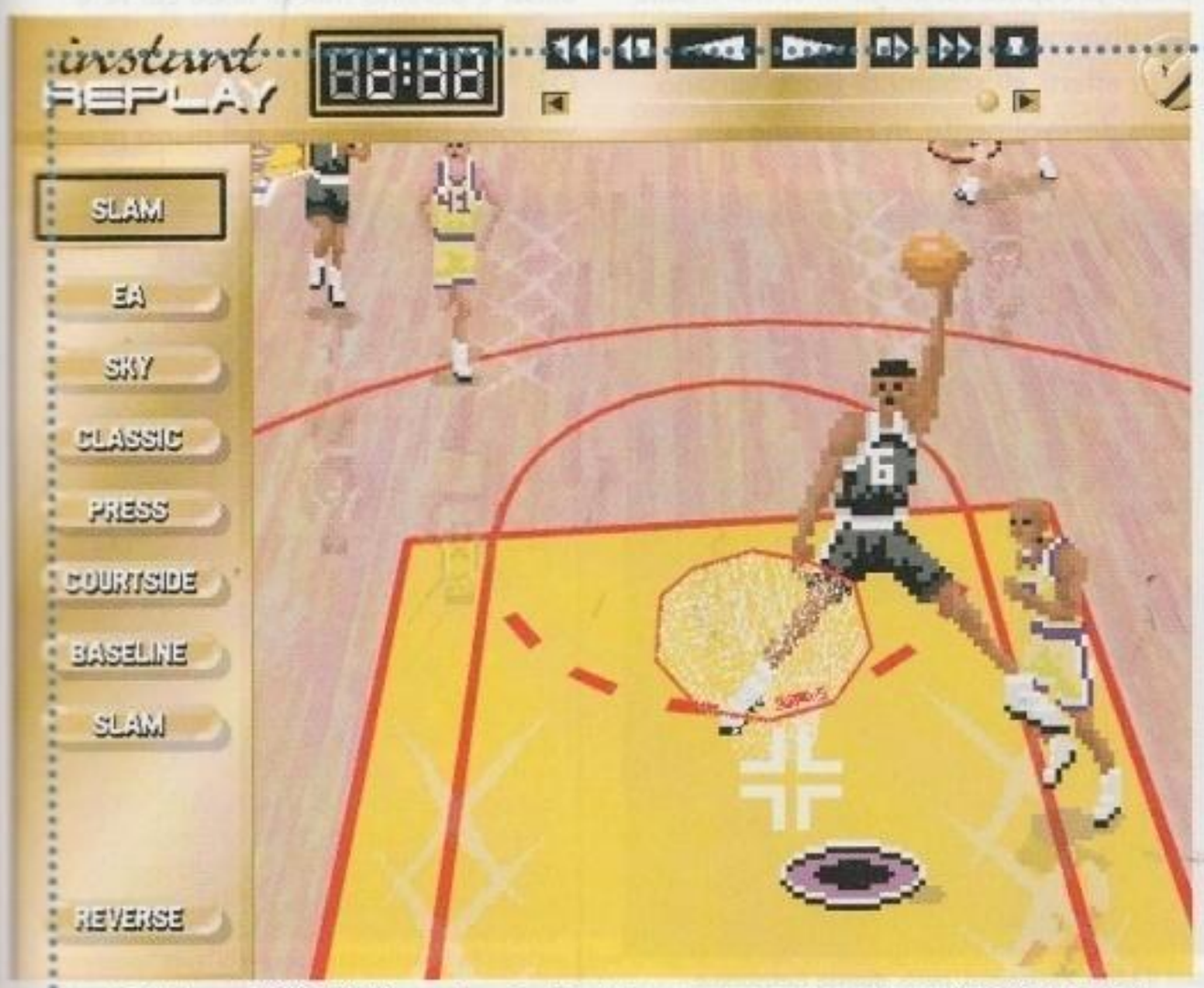
Nba Live 96 ha sempre tre livelli di difficoltà e consente di fare una stagione regolare oppure di giocare solo i play-off. Possono giocare fino a tre giocatori e si utilizzano quattro tasti: uno per passare, uno per tirare e uno per fare azioni speciali come accelerare, e rubare palla.

La difficoltà principale di *NBA Live 96* è data dalla maggior grandezza degli sprite. In questo modo i giocatori occupano una parte maggiore dello schermo e non sempre è facile riuscire a seguire i movimenti della palla, soprattutto se non si ha a disposizione un computer potente che visualizza tutti i frame dell'animazione. Questa novità rende un po' meno giocabile *Nba Live 96* rispetto alla versione precedente, ma forse è solo una questione di abitudine, soprattutto per uno come il sottoscritto che in questi 10 mesi si è giocato almeno una partita al giorno, due campionati completi e tre play-off. Bisogna sicuramente apprezzare lo sforzo dell'Electronic Arts, che ha inserito numerose novità che rendono *NBA Live 96* sempre più simile alla realtà e che lo fanno apprezzare anche per tutto il "contorno" alla singola partita.

Alberto Rossetti

SCHEMA DI GIOCO

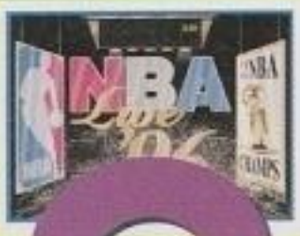
Nella vecchia versione i giochi si potevano chiamare prima di ogni azione muovendo il joystick, ma il computer non dava alcun riscontro. Con la visualizzazione dello schema, invece, si ha una conferma del gioco chiamato. Inoltre, nella schermata dell'allenatore, si possono verificare i vari giochi a video con delle comode lavagnette, simili a quelle utilizzate dagli allenatori. Un modo divertente per capire meglio la pallacanestro e i suoi schemi.



Il replay sfrutta la possibilità di utilizzare le varie visuali. In questo modo sarà ancora più bello rivedere le azioni migliori.



In questa schermata si possono studiare tutti gli schemi della squadra.



\+ Grafica migliorata rispetto al predecessore•Maggiori dettagli di contorno•Possibilità di personalizzare sia le partite che i campionati

\- Giocabilità meno immediata rispetto a *NBA Live 95*

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEMPEST 2000



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO**
Software House: **ATARI**
Sviluppatore: **INTERNO**

La Atari porta sui monitor dei nostri PC un suo vecchio successo riveduto e corretto. Basteranno un po' di nostalgia e qualche cambiamento a fare la fortuna di Tempest 2000*?*

In un'epoca, per i videogiochi, in cui quello che conta di più è l'aspetto spettacolare (tradotto in termini tecnici come la qualità del Full Motion Video, la definizione delle texture e la velocità a cui si muovono i poligoni), alcune case di software stanno cominciando a rispolverare vecchi successi, che hanno fatto la storia del divertimento elettronico. Nel mondo delle console hanno, per esempio, già fatto la loro apparizione gli *Arcade Classic*, per Gameboy, e le bellissime *Namco Collection*, per Playstation (entrambi prodotti dalla **Namco**), mentre sul PC, un po' di mesi fa, è uscito *Activision Action Pack* (seguito dal recente *Activision Action Pack 2*), che permette di giocare a titoli veramente "mitologici" del calibro di *Pitfall*. L'Atari, anch'essa produttrice di videogiochi da tempo immemore, non poteva certo restare fuori da questa nuova "tendenza", ed è tornata sul mercato con una nuova versione di un suo vecchio successo: *Tempest 2000*. .

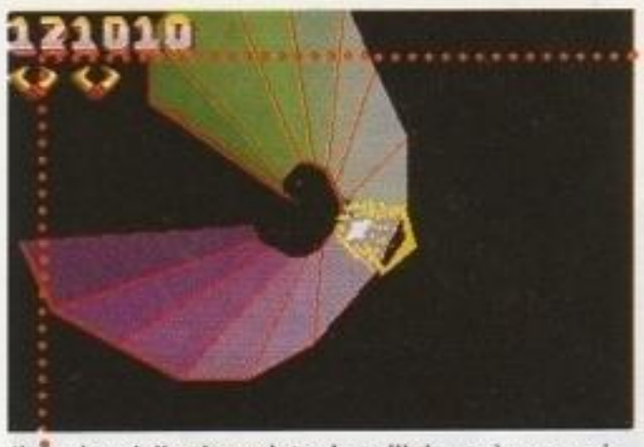
In questo gioco, dalla semplicità a dir poco sconvolgente, ci si trova al comando di un'astronave (composta da linee e non da poligoni) che deve affrontare, di livello in livello, tutti i nemici che vogliono distruggerla o catturarla. Per quanto il concetto sia piuttosto inflazionato, il gioco è, però, assolutamente originale. L'astronave non si muove, infatti, orizzontalmente sul fondo dello schermo piatto (alla *Space Invaders*, per intenderci), ma si sposta lungo la linea di un piano prospettico, diviso in settori, dalle più disparate forme geometriche.

In effetti, gli schemi di gioco variano considerevolmente, in relazione alla forma geometrica o al tipo di linea a cui corrispondono. Nelle prime missioni si devono infatti affrontare schemi basati su strutture geometriche piuttosto "normali" (cerchi, quadrati, linee rette, spezzate simmetriche), ma con il progredire del gioco le figure alla base del piano diventano sempre più complesse, e comprendono strutture come croci, ellissi e persino mix di linee curve e spezzate.

Dal "punto di fuga" (il punto in cui convergono tutte le linee del piano pro-







Il rombo giallo circondato da pallini non è un nemico, ma un power-up che migliora le capacità dell'a-



Per sopravvivere a questa situazione è necessario utilizzare il salto. Purtroppo, però, questa funzione è disponibile solo se si è raccolto il power-up adeguato.

NAMCO

La maggior parte dei videogiocatori che hanno passato i vent'anni certo ricorderà le mitiche partite a coin-op tipo *Galaga* o *Pac-Man*, tutte produzioni Namco. Questa casa è stata infatti leader indiscusso del settore nella prima metà degli anni ottanta, producendo giochi (oltre ai due precedentemente citati) del calibro di *Xevious* o *Pole Position*. Al momento la casa giapponese è impegnata anche nello sviluppo si software per PlayStation e, tra le sue più recenti produzioni, spiccano i due *Namco Museum*, vere e proprie riedizioni dei coin-op che giocavamo nella nostra "infanzia".

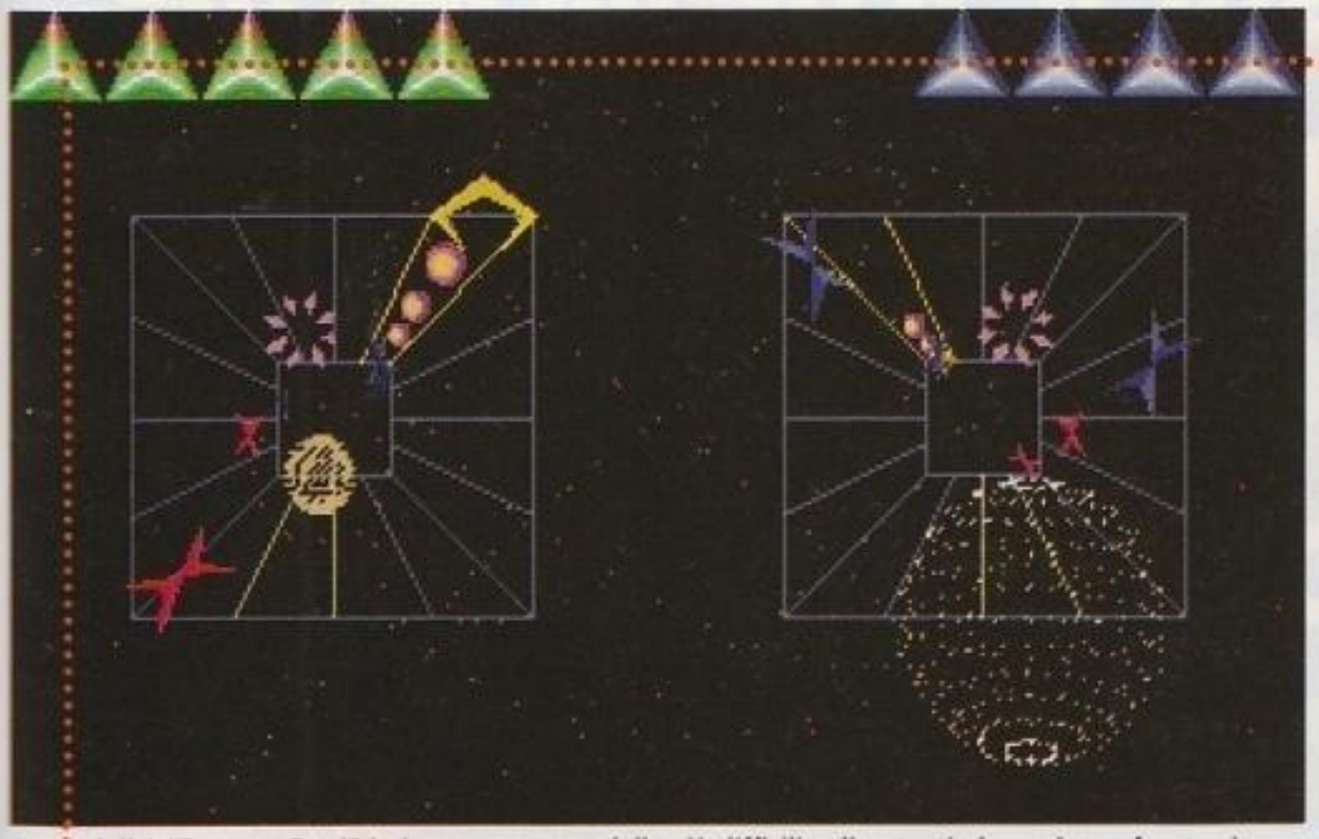
Info

Per fare questo salto nel passato avrete bisogno almeno di un 486 DX 2 a 66 MHz, con 8 MB di RAM (che devono essere obbligatoriamente gestiti come EMS) e CD-ROM a doppia velocità. Il gioco supporta tutte le SoundBlaster (esclusa l'AWE32) e la Gravis Ultrasound per gli effetti sonori, lo standard FM Adlib e quello MIDI Roland per quel che riguarda le musiche che, in ogni caso, possono essere ascoltate direttamente dal CD (opzione vivamente consigliata). È possibile utilizzare un joystick/joypad a quattro tasti e il programma richiede circa un solo MB di installazione su disco fisso

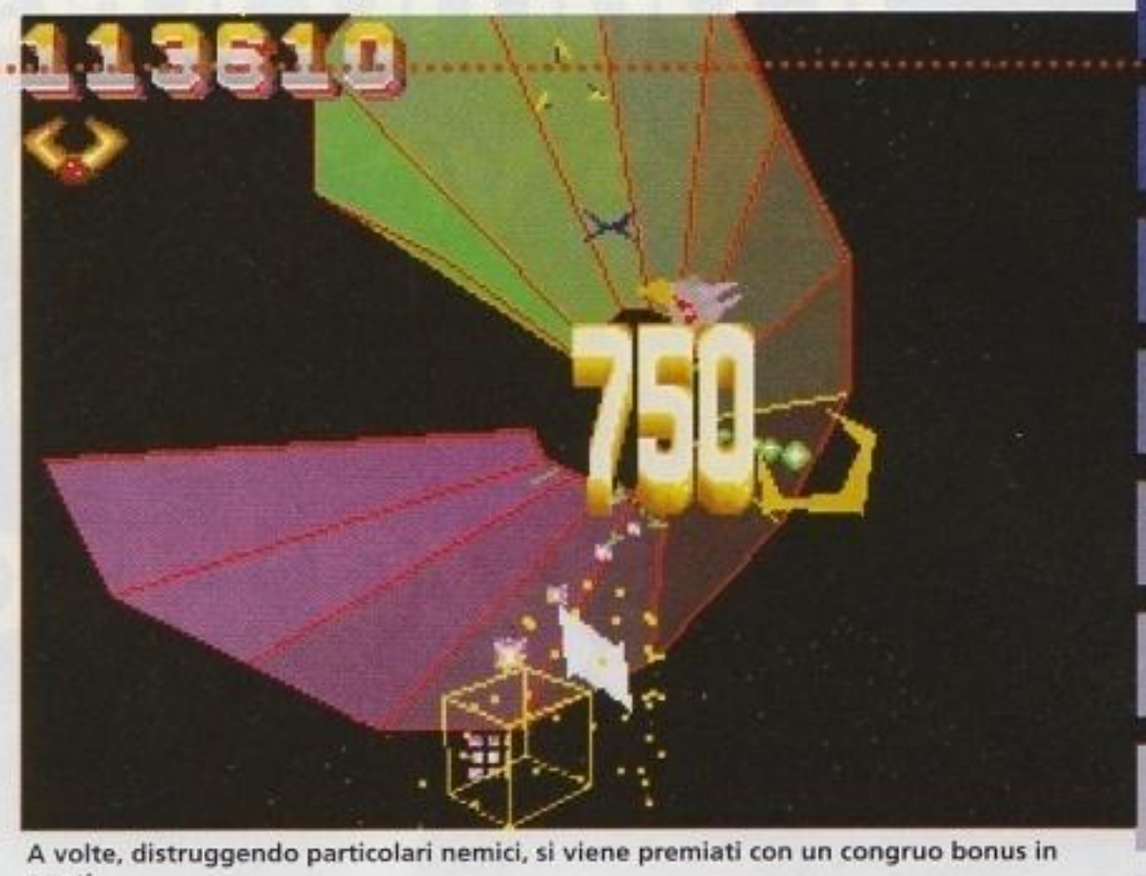
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La modalità "Tempest Duel" è sicuramente una delle più difficili e divertenti, dovendo confrontarsi con un avversario umano.



A volte, distruggendo particolari nemici, si viene premiati con un congruo bonus in punti.



Il particle laser è il maggior potenziamento che la nave può ricevere al suo sparo.



Raggiungendo il punteggio richiesto, come nel più classico degli arcade, si vince una vita.

spettico) appaiono poi le astronavi nemiche che, a parte debite eccezioni, si muovono in linea retta lungo i settori del piano, sparando e cercando di raggiungerne la base per distruggere o catturare la nave controllata dal giocatore. I nemici, naturalmente, non sono solo di un certo tipo, ma varieranno continuamente: oltre alle più comuni navicelle, ne saranno presenti altre in grado di spostarsi da un settore all'altro, di rendere settori del piano impercorribili o "faccione" robotiche composte da più pezzi. A disposizione del giocatore per abbattere queste navi ci sarà un laser a ripetizione, dai colpi infiniti, e una potentissima smart bomb, che elimina tutti i nemici presenti sullo schermo, ma che è possibile usare una sola volta per livello.

Oltre a tutte queste caratteristiche (che in definitiva sono quelle dell'originale), la versione "2000" aggiunge delle interessanti novità: oltre a un totale restiling grafico (che, a dire il vero, poteva essere fatto meglio), è stata aggiunta la possibilità di raccogliere dei power-up che migliorano le caratteristiche dell'astronave. Per esempio, è possibile potenziare il laser, avere un drone ausiliario e acquistare la capacità di saltare (per evitare colpi e nemici giunti alla base del piano). Oltre alle due versioni "Traditional" e "2000", nel gioco sono presenti altre due modalità di gioco: "Plus", praticamente identica all'originale ma con la possibilità di giocare in due contro il computer, e "Duel", in cui si può sfidare un amico sullo stesso computer (in modalità split-screen) oppure via seriale.

Al di là delle considerazioni sulla difficoltà di *Tempest 2000* (in certi punti veramente allucinante), è molto difficile valutare quanto un giocatore sia disposto a spendere per acquistare un titolo di questo tipo. In effetti, la presenza di un solo gioco (per quanto ricco di varianti) è sicuramente meno allettante di una compilation che comprende più titoli.

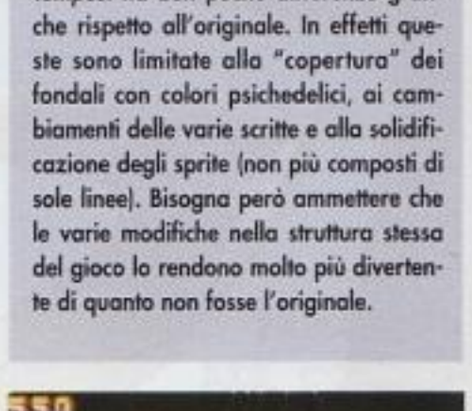
Questo non vuol dire che *Tempest 2000* sia un acquisto da evitare categoricamente, ma semplicemente che non è adatto a tutti, nostalgici compresi.

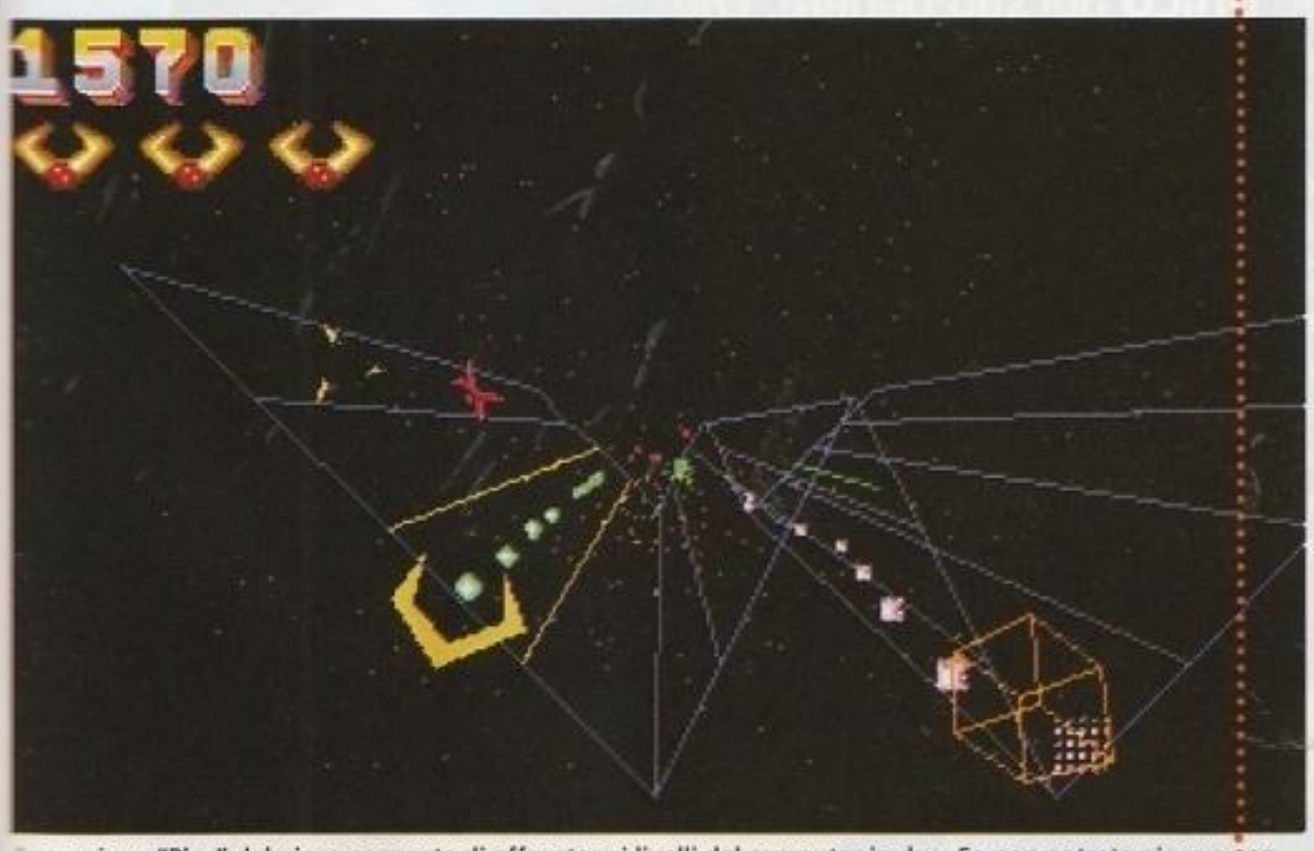
Carlo Barone

LA STORIA A CONFRONTO

Come potete facilmente vedere da queste due immagini, la versione 2000 di *Tempest* ha ben poche differenze grafiche rispetto all'originale. In effetti queste sono limitate alla "copertura" dei fondali con colori psichedelici, ai cambiamenti delle varie scritte e alla solidificazione degli sprite (non più composti di sole linee). Bisogna però ammettere che le varie modifiche nella struttura stessa del gioco lo rendono molto più divertente di quanto non fosse l'originale.







La versione "Plus" del gioco consente di affrontare i livelli del computer in due. Se non potrete giocare con un nemico il secondo giocatore verrà impersonato dal computer.

TEMPEST 2000

6

\+ Altissima giocabilità•Necessità di riflessi da campione•È presente una divertente modalità di lotta tra due giocatori•Possiede il fascino del "gioco della giovinezza"

\- In certi livelli diventa eccessivamente frustrante a causa della difficoltà•La versione 2000 poteva subire un restiling grafico migliore•Bisogna chiedersi se vale la pena spendere soldi per un singolo gioco così vecchio

http://www.oldgamesitalia.net/

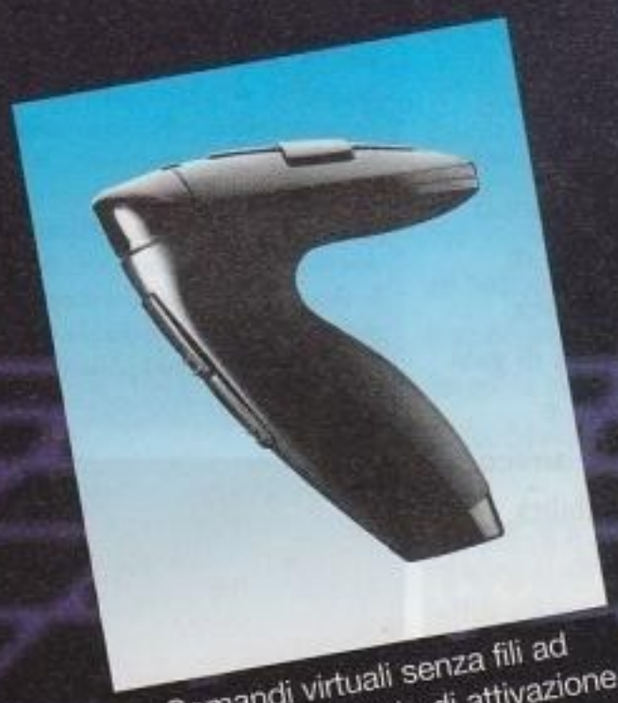
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il primo joystick intelligente che vola, guida, combatte e gioca con te senza bisogno di cavo!!



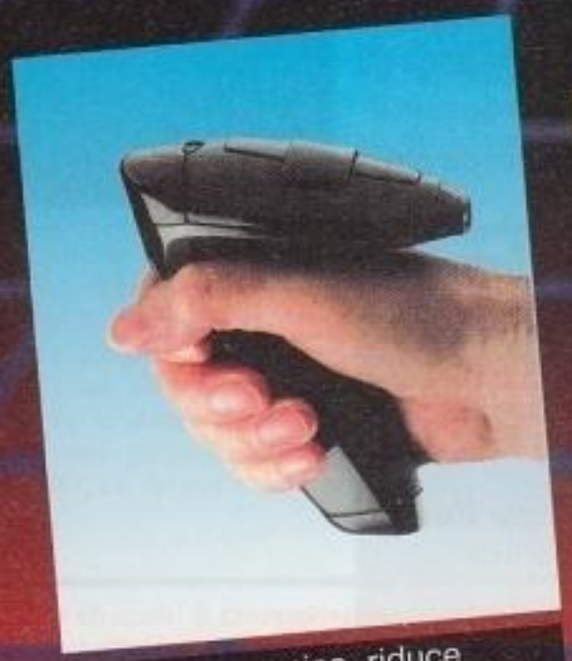
COMPATIBILE CON TUTTI I VIDEOGAMES !



Comandi virtuali senza fili ad infrarossi con angolo di attivazione particolarmente ampio.



Controller joystick: ricevitore a raggi infrarossi collegabile a qualsiasi porta game.



Ergonomico, riduce l'affaticamento sia ai destri sia ai mancini.

INTELLIGENT MICRO CONTROL

é il primo joystick, unico nel suo genere, che scatenerà l'entusiasmo di tutti gli appassionati di videogames!

Divertiti a sfruttarne tutte le modalità e le funzioni disponibili, sbizzarrisciti con i tuoi videogames preferiti. INTELLIGENT MICRO CONTROL é compatibile con tutti i videogiochi su PC (tridimensionali, simulatori di guida, di volo e simulatori spaziali), poiché lavora in modalità analogica e digitale e non ha bisogno di driver! Possiede doppi microprocessori ad intelligenza artificiale per una reazione intuitiva. Grazie alla sua velocità di risposta ed ergonomicità diventerai il N°1 dei tuoi giochi preferiti!



Tastierino digitale brevettato con 3 lay-out per giochi d'azione, simulazione e sportivi.

Per maggiori informazioni chiama

Software&co.

VÍR one

http://www.oldgamesitalia.net/

...i, 30 - 21040 Malnate (Va) - tel. 0332/861.133 - fa...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOP GUN
FIRE AT WILL



Vi ricordate di quel film interpretato dalla bionda Kelly McGillis con il "prode" Tom Cruise nei panni di Maverick, sconsiderato pilota di F-14 in compagnia del fido Goose/Merlin? Avendone acquistato i relativi diritti, la Spectrum Holobyte ne presenta la versione ludica in questo simulatore di volo del celebre Tomcat.



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIM. DI VOLO**
S. H.: **SPECTRUM HOLOBYTE**
Sviluppatore: **B. MORGAN**



Anche se il panorama sottostante non è il massimo, l'"effetto condensa" previsto nel gioco aggiunge ulteriore realismo grafico; chissà cosa ci sta preparando la Spectrum Holobyte per l'atteso Falcon v4.0...

Subito dopo l'uscita dell'ottimo *Fleet Defender* ad opera della Microprose, la rivale Electronic Arts (che ricordiamo per il meraviglioso ***Chuck Yeager's Air Combat***) presentò un altro simulatore di volo dedicato all'F-14 Tomcat dal titolo *U.S. Navy Fighters*, caratterizzato da una grafica eccezionale al limite del fotorealismo, tale da influire sulle vendite del pur ottimo prodotto Microprose/Spectrum Holobyte. Quest'ultima decise quindi di correre ai ripari preparando un "controprodotto" a carattere immediato (praticamente poco più che un arcade) con una grafica di impatto, onde adeguarsi alla moda corrente alla quale paiono ispirarsi le scelte odierne della clientela dei simulatori di volo.

La scelta di ispirarsi al titolo della Paramount Pictures, uscito giusto una decina d'anni fa, appare scontata in tutti i sensi, sia grazie alla forte riduzione di prezzo della licenza dovuta al tempo che passa inesorabilmente, sia al modello **Maverick** presentato nel film, dal quale si ha l'impressione che per pilotare con successo un F-14 basti essere un po' sregolati, quasi a obbligare la versione ludica a fermarsi alla caratteristica arcade quale unica necessaria e sufficiente. Anche se nella realtà i veri piloti seguono regole ben precise in ogni istante della loro esistenza, ignoriamo bellamente il tutto per addentrarci a

CHUCK YEAGER'S AIR COMBAT

Grandioso programma di simulazione di volo dedicato al primo uomo "supersonico" della storia, tale Charles "Chuck" Elwood Yeager, che il 14 Ottobre 1947 (aveva solo 24 anni!) nell'aereo-razzo Bell X-1 superò Mach 1 (la velocità del suono). Il software in questione uscito nel 1991 (su un floppy da 720 Kb...) non c'entrava poi molto con le imprese di Chuck (si vola in Vietnam, Corea e durante la Seconda Guerra Mondiale), ma è rimasto l'unico simulatore di volo a piacere sia ai "fanatici" che agli amanti dei giochi semplici, immediati e divertenti.

MAVERICK

Ufficialmente, Maverick è il nome in codice NATO del missile aria-superficie (cioè impiegato da un velivolo per colpire un bersaglio a terra) siglato AGM-65, mentre nel film "Top Gun" era semplicemente il soprannome dell'attore Tom Cruise.



Gli assetti "disumani" come questo possono essere affrontati in tutta tranquillità disabilitando i "G".



I numerosi filmati video presenti vi regalano inquadrature come questo bel finale pre-appontaggio.



Pronti al decollo per una delle prime missioni d'addestramento; in seguito volerete solo da portaerei.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

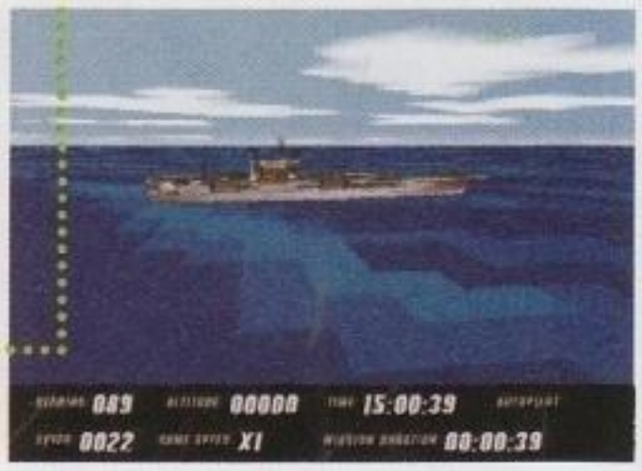
http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo l'appontaggio manovriamo sul ponte di volo per recarci verso l'area di parcheggio; degni di nota i dettagli della torre di comando e del ponte di volo stesso "punteggiato" dagli inserti di fissaggio: sembra vero!



Prima di avventurarsi nelle missioni vale la pena di guardarsi un po' tutti i vari mezzi, incluso il nostro.



CATAPULTA

Siccome una media portaerei americana è lunga meno di un terzo di chilometro (del quale oltre la metà è occupato dalla "pista di atterraggio"), per il decollo nello spazio rimanente è meglio dare una spintarella agli aerei in partenza onde non rischiare di vederli finire direttamente in acqua al termine del ponte di volo. Tale spinta arriva dal postbruciatore acceso in decollo ma, soprattutto, da una catapulta a vapore (esatto, funziona ad acqua!) che si aggancia al carrello anteriore dell'aereo per "scaraventarlo" letteralmente in volo in poco più di un centinaio di metri...





IL PERCHÉ DI UNA SCUOLA DEI TOP GUN

Dai primi giorni del combattimento aereo sino alla Seconda Guerra Mondiale, per combattere i piloti potevano contare solamente sulle loro abilità di volo e di impiego delle mitragliatrici di bordo. Nella guerra di Corea, per l'aviazione di Marina, l'incidenza dei velivoli eliminati rispetto alle perdite era di 12:1 (12 aerei nemici abbattuti per ogni aereo perso), ma in Vietnam tale rapporto scese a 3:1, in quanto gli ufficiali pensarono di risolvere tutti i combattimenti aerei solo con i missili. I piloti, cioè, persero fiducia nelle loro abilità di manovra e impiego dei cannoncini (peraltro decisamente più economici dei missili...), e venne pertanto creata la scuola detta "Top Gun", per insegnare ai migliori piloti di Marina l'arte della manovra durante il combattimento aereo, altresì detta "dofighting". Persino con gli accurati missili "spara-e-dimentica" (fire and forget) odierni è importante saper affrontare efficacemente un "dogfight": infatti i missili possono essere evitati, ingannati e possono addirittura fare cilecca o perdere efficacia grazie alle contromisure, mentre ai cannoncini non può mai succedere nulla di tutto questo...

cuor leggero dentro il divertente *Top Gun: Fire at Will!*, che pretende solo di offrire del godimento immediato che tanto piacciono a chi vuole fare a casa propria tutto quello che fa un pilota reale sul suo posto di lavoro.

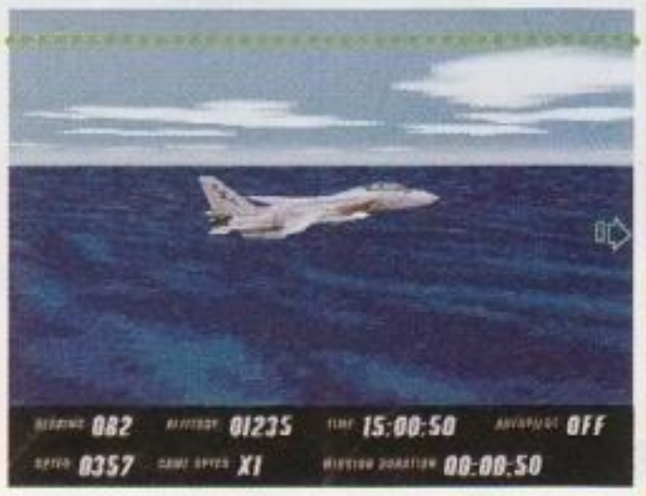
Nell'ultima opera della Spectrum Holobyte sono presenti dei veri attori, anche protagonisti originali del film (come l'eternamente arrabbiato "pelatone" James Tolkan nella parte del comandante Hondo), che si rivolgono durante le conversazioni anche verso il giocatore in modo da coinvolgerlo come vero protagonista della simulazione. Il menu principale si presenta subito molto bene, dopo un filmato introduttivo estremamente coinvolgente che "mette voglia" di porsi subito ai comandi; le varie voci si scelgono grazie a un collimatore che dà l'impressione di "sparare" all'opzione prescelta.

L'opzione "View Objects" permette di osservare da vicino tutti i mezzi presenti nella simulazione e, soprattutto, di imparare un bel po' di americano, grazie alla descrizione vocale dello speaker che ricorda un texano mentre mastica della gomma! Il setup consente di personalizzare la simulazione a seconda delle proprie abilità di pilota e di quelle grafiche del proprio computer, con una risoluzione che parte dalla bassa risoluzione in 320x200 per arrivare a quella alta in 640x480 con 65536 colori, dedicata esclusivamente alle macchine più potenti. Notevole la voce "Instant Action", dove si trovano diverse missioni immediate che vanno dall'atterraggio sulla portaerei a un dogfight infinito contro continue ondate di nemici sino all'abbattimento del proprio Tomcat, giusto per verificare quanto si può resistere in condizioni limite. Il cuore del programma, però, è costituito dall'opzione "Game", che introduce sia il gioco in singolo contro il computer, che il multiplayer con altri sette aerei collegati in rete oppure direttamente via cavo nullmodem.

L'azione può avvenire in diverse aree del mondo (Libia, Cuba, Corea, ecc.) e le missioni possono essere divise in tre principali tipologie: di Pattuglia, di stato di allarme oppure di Ricognizione. Il primo tipo è la BarCAP (Barrier Combat Air Patrol), e consiste nel pattugliare l'area assegnata assicurandosi che non venga violata da nessun mezzo aereo non identificato; il secondo è

Info

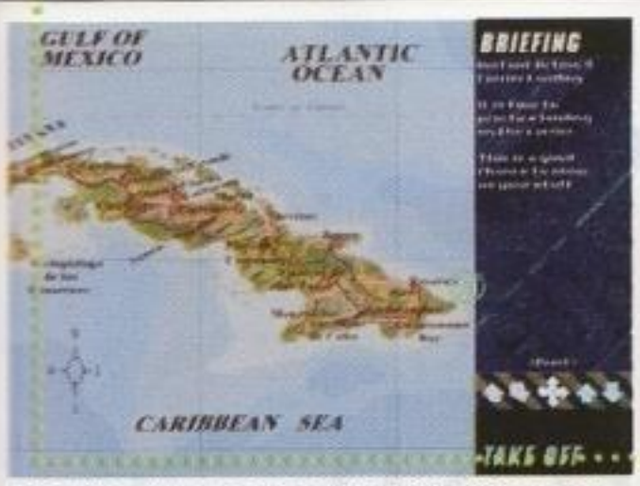
TopGun: Fire at Will! richiede almeno un processore 486 DX, una scheda grafica VESA, 8 MB di RAM dei quali 428 Kb di convenzionale e 6758 KB di memoria estesa, un lettore CD-ROM a doppia velocità, DOS versione 5, un mouse e 16 MB di spazio libero sul disco fisso per l'installazione minima, 39 MB per quella standard e 138 MB per quella massima. Per quanto riguarda il lato sonoro, sono supportate tutte le Sound Blaster compatibili (8, Pro, 16 e AWE-32) oltre alla Gravis Ultrasound; completa la dotazione di driver per diversi joystick (da Thrustmaster a CH Products) e per le principali schede grafiche (ATI, Diamond, Matrox, Trident, ecc.). Per l'opzione del gioco in rete, oltre agli ammennicoli hardware di collegamento, è sufficiente un qualsiasi IPX Novell in versione 3.11, 3.12 oppure 4.00.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il briefing di una missione immediata, l'ideale per quando si vuole giocare per una mezz'ora.



Precipitando con il nostro aereo, abbiamo addirittura scavato un cratere al suolo.



Grazie al modello di volo semplificato, il decollo dalla portaerei è relativamente semplificato.

R.I.O.

Significa Radar Intercept Officer e rappresenta il Cocciolone della situazione, ovvero l'ufficiale seduto nel seggiolino posteriore addetto all'impiego dell'avionica di bordo (radar e contromisure elettroniche) per lasciare libero il pilota (che siede davanti) di concentrarsi solo sul pilotaggio e sull'impiego dei vari armamenti.



Durante il dogfight il nostro R.I.O. ci fornirà tutta una serie di suggerimenti su tipologia e posizione degli aerei nemici che, con un po' di abilità, potremo riuscire ad abbattere anche al livello di difficoltà più alto.



La dotazione delle viste esterne non risulta particolarmente ricca anche se, probabilmente, non se ne sente neanche la mancanza durante le concitate azioni di combattimento.

l'Alert Five, nel quale si staziona sulla **catapulta** di lancio e in cinque minuti si deve decollare per recarsi dove serve aiuto (magari in rinforzo a una BarCAP già "sotto pressione"); la terza tipologia è la "Reconnaissance", in cui si deve riprendere movimenti e schieramenti nemici con un pod fotografico appeso sotto la fusoliera.

Tutte le "carriere", comunque, avranno inizio dalla base americana di addestramento dove è possibile fare pratica con i fondamenti del volo, onde passare in seguito a compiti sempre più impegnativi. Le missioni successive, quindi, avverranno sempre da portaerei dopo un briefing illustrativo molto semplice accompagnato da una mappa geografica della zona operativa.



In volo, la rispondenza dei comandi è decisamente semplificata (anche con l'impostazione più realistica) in modo da lasciare libero il giocatore di divertirsi come meglio crede, magari anche lanciando missili in volo rovescio e amenità simili...

È interessante la capacità di poter cambiare risoluzione nel corso della missione, così come risulta apprezzabile la figura del **R.I.O.** che in viva voce ci comunica informazioni, paure e urletti vari che contribuiscono non poco a "sentirsi" proprio in un film.

I comandi di volo sono ridotti all'osso, comprendendo (oltre alle varie viste con i tasti funzione) carrello, flap, gancio d'arresto, contromisure elettroniche, selezione armi e sparo delle medesime; inoltre, essendo l'F-14 un velivolo dedicato esclusivamente alle missioni aria-aria (il famoso Super Tomcat 21 per l'attacco al suolo esiste solo in teoria...), le armi possono essere solo il cannone M-61 per gli incontri ravvicinati e i missili AIM-9 Sidewinder (**Fox** Two), AIM-7 Sparrow (Fox One) e AIM-54 Phoenix (Fox Three), rispettivamente per gli scontri a breve, media e lunga distanza.

Infine, un plauso va alla semplice implementazione della comoda opzione del volo in collegamento tramite una comunissima rete Novell, che in un programma arcade come *Top Gun: Fire at Will!* ci sta davvero bene (molto più che in altri titoli), e lo rende un prodotto tra i più adatti per chi odia le simulazioni di volo complesse o per chi le ama ma vuole solo un po' di sano divertimento arcade di forte gusto aeronautico.

FOX

Tra i piloti esiste di F-14 un gergo per il quale quando viene lanciato un missile non si dichiara per radio (...«Ho fatto partire un Sidewinder!»). La frase corretta è urlare «Fox» seguito da un numero da 1 a 3 (One, Two, Three), ad indicare, rispettivamente, un rilascio di AIM-7, AIM-9, oppure AIM-54.

Alessandro Diano



8

+ Azione continua e ottimo coinvolgimento "multimediale"•Estremamente immediato anche se a scapito di elementi comunque noiosi presenti nei veri simulatori•Documentazione semplice ma chiara•possibilità di giocare in otto in rete•Impatto grafico eccellente

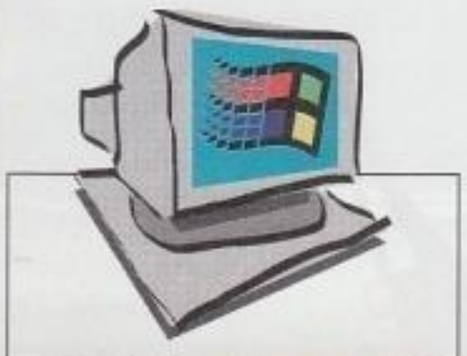
− La grafica alle impostazioni minime risulta estremamente sgranata e sgradevole•Il gioco è proprio semplice al limite della banalità

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LASER MATCH RACING



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **SIMULAZIONE**
Software House: **STENTEC**
Sviluppatore: **INTERNO**

È in arrivo sui vostri computer una simulazione dedicata agli appassionati di vela: se in camera avete un poster di Paul Cayard, questo potrebbe essere il gioco che fa per voi!



La vela è uno degli sport più affascinanti e gratificanti al mondo, e le emozioni che sa dare sono veramente speciali. Sporgersi dalla barca fino al limite, cercare di stringere il più possibile una bolina e massacrarsi la testa contro il boma sono sensazioni uniche. Chi vi scrive possiede una discreta esperienza su barche di vario genere, fra le quali il popolarissimo Laser, che questo prodotto si propone di simulare.

All'inizio del gioco avrete varie possibilità: fra le più importanti segnaliamo la scelta del tipo di **controllo** e la possibilità di fare pratica o di cimentarsi in una regata. Noi ci siamo subito proiettati in gara, ottenendo come risultato una squalifica dopo un minuto per aver commesso infrazioni del tipo "la virata non è stata conforme alla regola 476 bis". Ci siamo resi così conto che le **regole** a livello professionistico sono davvero allucinanti e che in *Laser Match Racing* dovremo stare attenti a rispettarle scrupolosamente.

Dopo il primo traumatico impatto, è quindi necessario leggersi il manuale (interamente su CD), per capire come muoversi in questo prodotto.

La meccanica di controllo della barca è semplicissima: con i tasti cursore si controlla il timone, si cazza (ridete più forte, non vi sento!) e si lasca la randa, mentre con il tastierino numerico vengono attivate le opzioni per vela cazzata o lascata al massimo e per il timone centrato automaticamente (utilissimo). Altri controlli non ce ne sono: l'omino cambia mura (cioè lato della barca) automaticamente, e scuffiare è piut-

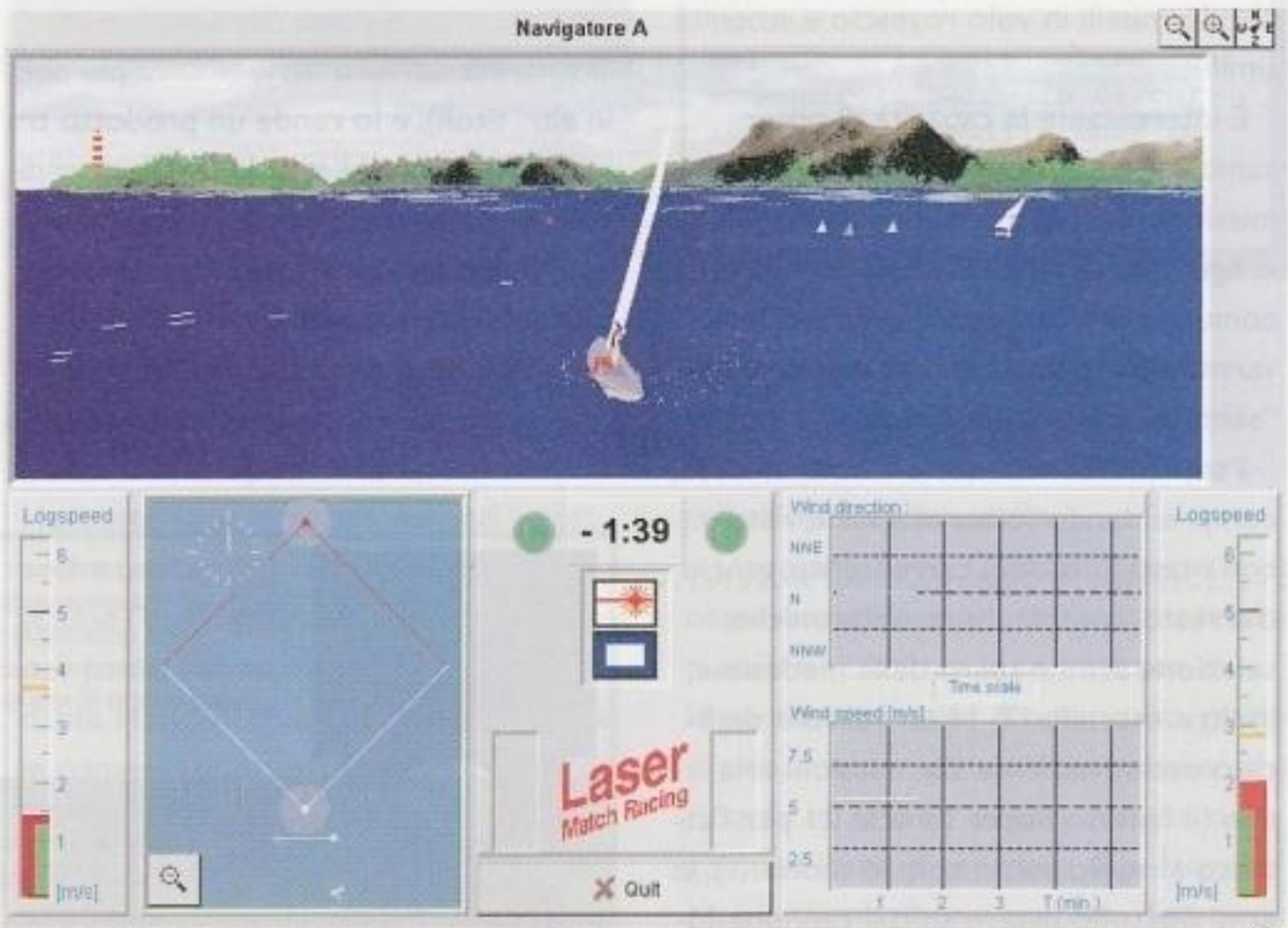
CONTROLLO



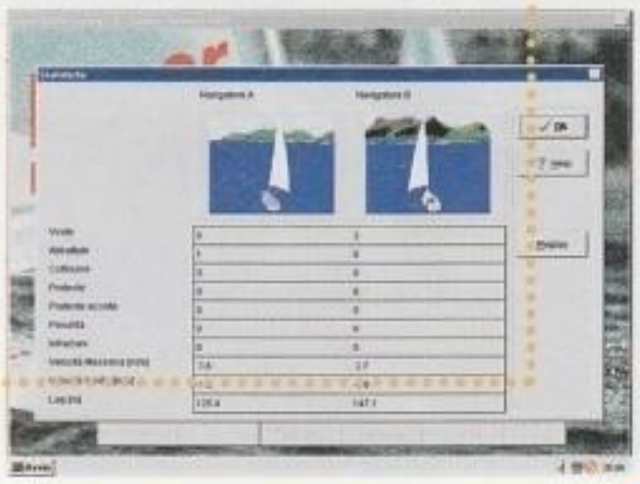
Oltre ai classici joystick, mouse e tastiera, è disponibile per i maniaci un timone virtuale, che vi consente di avere un controllo pressoché assoluto sulla vostra imbarcazione. La periferica, acquistabile separatamente, consiste in una "sbarrettina" che funge da timone e una rotella che vi permette di cazzare o lascare la vela. Dopo il plettro e il timone, non ci manca che qualcosa tipo il deltaplano virtuale...

REGOLE

Il gioco è davvero inflessibile sotto questo punto di vista: tutte le regole IYRU (International Yachting Race Rules) dovranno essere rispettate e alla minima infrazione i giudici vi infliggeranno una penalità. Interessante è la possibilità di segnalare ai giudici della gara le eventuali scorrettezze del vostro avversario, anche se ben di rado le vostre proteste verranno accettate.



Anche se la grafica di *Laser Matching Racing* è molto stilizzata (soprattutto per il basso numero di colori), la simulazione è però molto accurata e potrebbe fare la felicità degli appassionati di vela.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



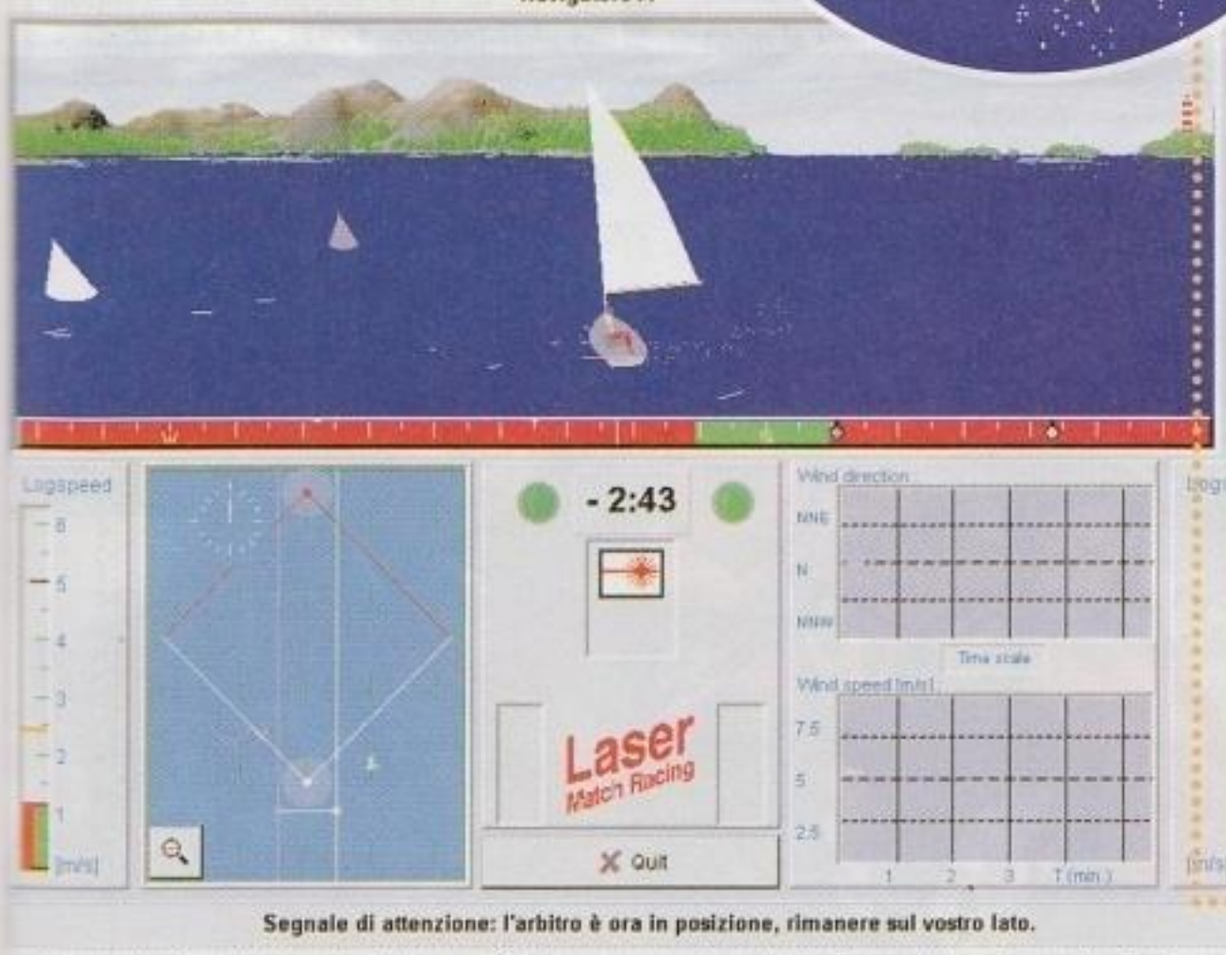
L'obiettivo della corsa è di superare le varie boe: non pensate che non sia poi così semplice!



Info

Le richieste minime di *LMR* non sono fortunatamente elevate: avrete bisogno di Windows 3.1 o 95, almeno un 486DX 33 MHz, 4 MB di RAM, un lettore ottico a doppia velocità, una scheda sonora e un mouse Windows compatibile. Consigliato un computer veloce per poter visualizzare i filmati inclusi con un frame rate buono.

Navigatore A



Segnale di attenzione: l'arbitro è ora in posizione, rimanere sul vostro lato.

In basso a destra potete vedere i due grafici che rappresentano la direzione del vento, mentre in basso a sinistra potrete osservare la visuale dall'alto del percorso della regata.

L'ABC DEL PERFETTO VELISTA

Leggendo la recensione avrete sicuramente notato termini tecnici di non facile comprensione, ma aiutati dal fido manuale di vela cercheremo di spiegarvi i rudimenti di questo magnifico sport. La barca puó andare in tutte le direzioni, ad eccezione di un angolo di circa 30-45 gradi, chiamato "angolo morto", corrispondente al punto da cui proviene il vento. Le andature possibili sono varie: la bolina è sicuramente la più spettacolare, e in pratica consiste nel portare la barca il più possibile vicino all'angolo morto. Per mantenere una buona velocità è necessario agire sulle vele manovrando le scotte (le corde, per i profani) per tirare la vela verso di sé (cazzare) o per allontanarla (lascare). Attenzione, però, perché se una raffica improvvisa vi dovesse cogliere in pieno la randa (la vela maestra, l'unica presente sul Laser) avrete un'alta probabilità di scuffiare (che, volgarmente parlando, significa capottarsi).

tosto difficile, a meno di non urtare lo scafo avversario. La gara consiste nel compiere vari giri attorno alle boe, operazione tutt'altro che facile, data la maligna direzione del vento e l'avversario che farà di tutto per impedirvelo.

La grafica è sicuramente deludente: l'omino è animato bene, ma dato che è colorato solo con due tonalità cromatiche non risulta molto realistico. Lo stesso discorso vale per il mare (blu con delle linee bianche per le onde) e per la barca, mentre il sonoro è su livelli un poco più elevati, con un realistico rumore del vento (alla lunga monotono, però) e dei simpatici effetti come l'urlo di avvertimento lanciato dall'omino in caso di probabile collisione. L'aspetto più importante in un gioco di questo tipo è però la cura riposta nella simulazione vera e propria e bisogna ammettere che la Stentec in questo senso non delude le attese: la barca assume sempre un comportamento realistico, dando davvero la sensazione di scivolare su un mare mutevole e agitato, reagendo molto bene alle variazioni del vento. Tutto ciò implica continue correzioni di timone e vela, oltre che l'intuito necessario per scegliere la rotta migliore: insomma, esattamente ciò che bisogna fare in una regata reale. Da segnalare che nel CD sono inseriti alcuni interessanti **extra**, come immagini e filmati davvero spettacolari.

Un prodotto riuscito? Solo parzialmente, poiché oltre ai già citati limiti grafici, vi sono dei difetti che rendono questo prodotto "solo" una simulazione e non un gioco. Anzitutto è presente un solo percorso sul quale gareggiare e, come se non bastasse, il vento spirerà sempre dalla stessa direzione. Inoltre scordatevi affollate regate dove non c'è posto neanche per un pesce: infatti saranno impegnate solo due barche nello scontro, e i livelli di difficoltà sono soltanto due.

LMR risulta quindi ben presto noioso e ripetitivo, fermo restando che una regata all'ultimo bordo vi darà sempre emozioni indimenticabili. Un prodotto consigliato quindi solo a chi ha una certa dimestichezza con la vela e desidera un valido strumento per raffinare la tecnica e imparare le regole.

EXTRA

All'interno del CD la Stentec ha inserito delle interessanti sorprese (anche se forse una maggior profondità di gioco sarebbe risultata più gradita): accompagnati da spettacolari immagini, delizieranno i vostri occhi alcuni lunghi filmati che mostreranno le fasi più avvincenti di alcune regate, osservando i quali vi verrà sicuramente voglia di mare!

Vanni "OAR" Bombonato







\+ Idrodinamica e comportamento della barca simulati molto bene•Grande fedeltà alle regole applicate nelle regate reali

\- Grafica troppo semplice e antiquata•Un solo percorso e un solo avversario•Adatto solo ai veri appassionati di vela•Tasti non riconfigurabili

6

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYCHIC DETECTIVE



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **ELECTRONIC ARTS**
Sviluppatore: **INTERNO**

L'Electronic Arts tenta di stupire con l'ennesimo prodotto totalmente in Full Motion Video. Questa volta, però, sembra proprio che le parole "film interattivo" non siano state utilizzate a sproposito…



La sfida finale a "Black Diamond" è cominciata. Sia Eric che Max hanno schierato i loro pezzi e sono pronti alla battaglia psichica.

PSICOMETRIA

Tra tutti i poteri paranormali "conosciuti", la psicometria è la capacità di percepire eventi passati entrando in contatto con un oggetto. Ai fini del gioco, questa abilità risulta molto utile a Eric per trovare spiegazioni del passato dei personaggi, che gli sarebbero altrimenti precluse.

Dai tempi dell'uscita di *Wing Commander 3* della Origin, molti prodotti hanno cominciato a incorporare al loro interno scene cinematografiche digitalizzate. Con il passare del tempo questo tendenza ha cominciato ad accentuarsi sempre di più, fino ad arrivare alle più recenti produzioni, come ad esempio *Phantasmagoria* o *Rebel Assault 2*, in cui il Full Motion Video ha assunto un ruolo fondamentale. La caratteristica dominante di questa titoli risiedeva però nella scarsa interattività del giocatore, che il più delle volte si limitava a eseguire semplici azioni o risolvere semplici enigmi, per osservare poi il seguito del filmato.

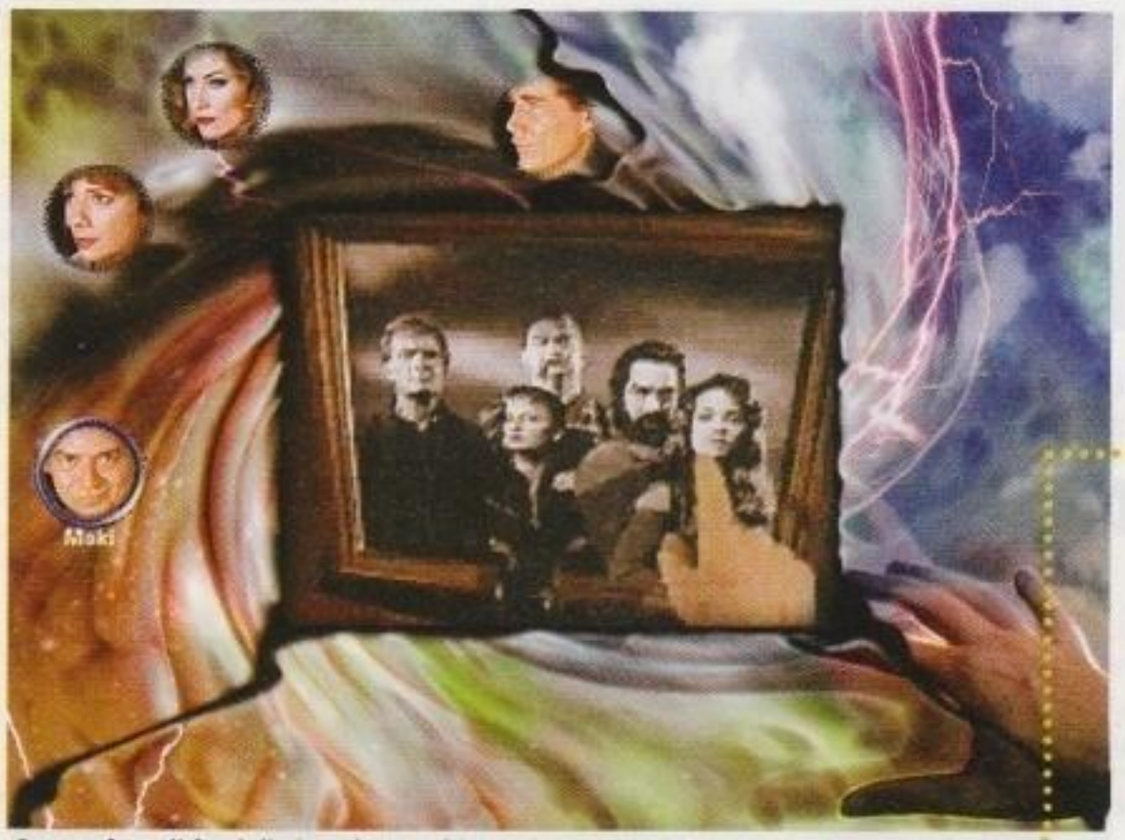
Con la produzione di *Psychic Detective*, l'Electronic Arts ha deciso di provare a cambiare le cose, cercando di ottenere un titolo che, una volta tanto, sia veramente interattivo. Il risultato, al confronto con un normale film, assomiglia molto a quello ottenuto dai LibriGame (di moda qualche anno fa), rispetto ai comuni libri. In *Psychic Detective* il giocatore veste i panni di Eric Fox (soprannominato "The Psychic Flash"), un individuo dotato di incredibili poteri paranormali, con cui si guadagna da vivere in uno spettacolo di **psicometria**.

Durante una serata di esibizione, Eric incontra l'affascinante quanto misteriosa Laina Pozok, figlia di un noto studioso russo del paranormale, che lo invita a indagare sull'improvviso suicidio del padre, avvenuto pochi giorni prima.

Da questo momento comincerà per Eric una vera e propria odissea, che lo porterà a indagare tra misteri inimmaginabili e brutali omicidi. In effetti, l'intera vicenda ruota intorno ai poteri psichici e agli "Psychic Collector", particolari amplificatori di energie occulte, in grado (se usati da persone predisposte) di condizionare le menti umane. Il vero compito di Eric, senza entrare troppo nei particolari della trama, risiederà quindi nel ritrovare i quattro amplificatori e sfidare Max (il cattivo di turno) a una partita psichica a **"Black Diamond"**.

Al di là delle considerazioni sulla storia, per altro molto bella e coinvolgente, la cosa più importante di *Psychic Detective* è l'inusuale modalità di gioco: non ci sono, infatti, né oggetti da raccogliere e usare né locazioni da esplorare, ma semplicemente delle decisioni da prendere, in tempo reale, che influenzano radicalmente la trama del film.

Grazie ai suoi poteri psichici, Eric è in



Questa foto di famiglia è molto vecchia: sarà compito di Eric scoprire a chi appartengono quei volti, per sfruttarli poi a proprio vantaggio.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

Per entrare nel mondo delle investigazioni parapsicologiche avrete bisogno almeno di un 486 DX a 50 MHz con 8 MB di RAM (obbligatoriamente estesi o espansi), CD-ROM a doppia velocità e una scheda SVGA con almeno 1 MB di RAM. Per gustarvi i filmati a una velocità di 15 frame al secondo dovrete però possedere un Pentium, una scheda SVGA con 2 MB di RAM e un CD-ROM 4x. Le musiche vengono lette direttamente dal CD, mentre il parlato e gli effetti sonori sono supportati da SoundBlaster (100% compatibile, PRO, 16 e AWE32) e Gravis Ultrasound (normale e MAX). Il programma fornisce poi tre diverse modalità di installazione: qualità grafica 8 bit (19 MB richiesti), 15 bit e 16 bit (entrambe 23 MB di spazio richiesto). Da notare che il gioco entra in conflitto con il QEMM, non riuscendo a inizializzare la scheda video.



Toccando gli oggetti, Eric avrà accesso alla loro storia e, spesso, a indizi utili per la sua ricerca.



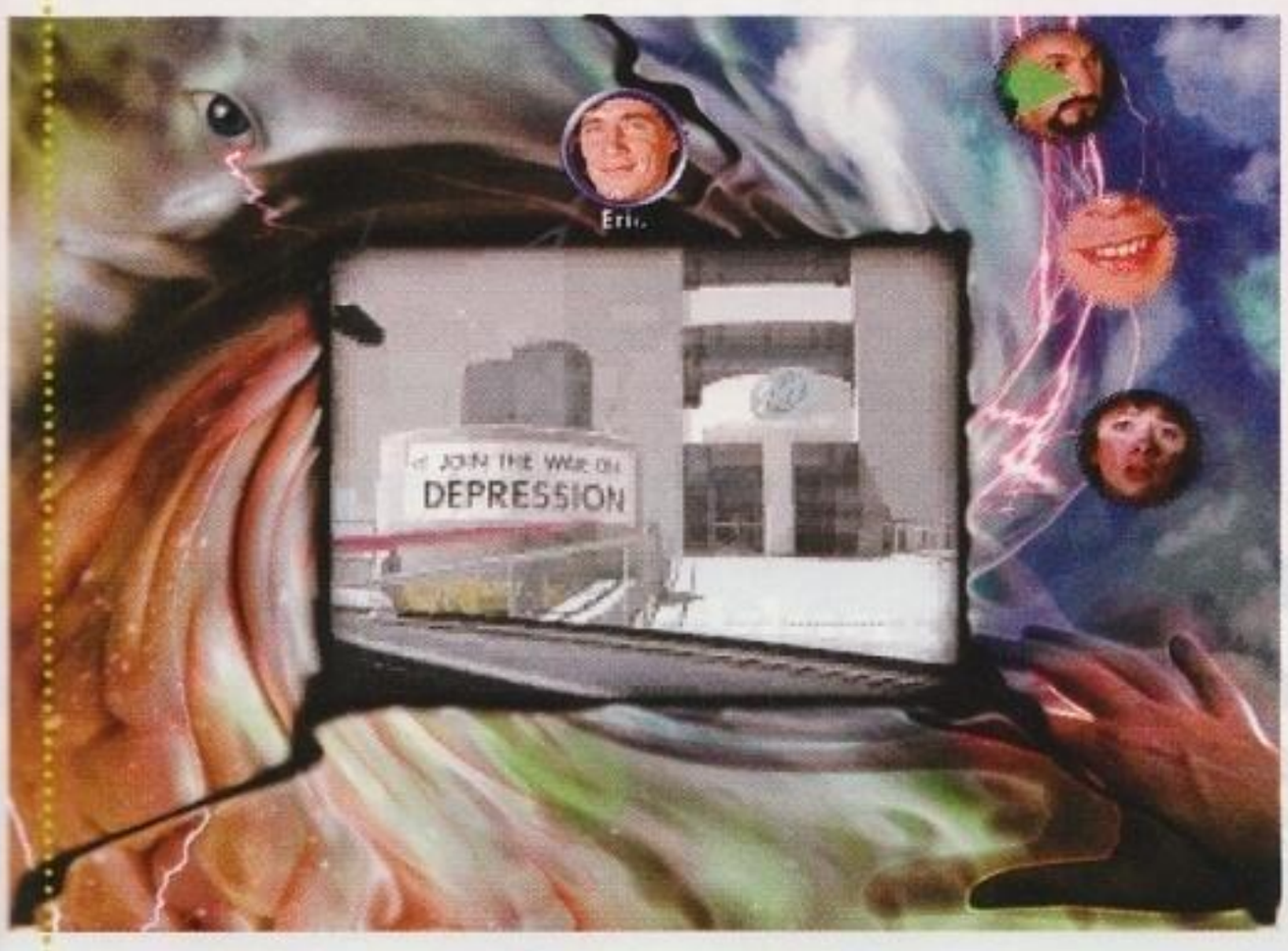
Max, il principale avversario di Eric, è a colloquio con Monica, nel tentativo di portarla alla sua causa. La debole personalità di Monica è, infatti, facilmente influenzabile.



grado di "trasportare" la sua mente all'interno di quella degli altri personaggi, in modo da vedere e sentire gli avvenimenti attraverso di loro, al fine di ottenere indizi. Oltre alla scelta dei personaggi in cui entrare (eseguibile selezionando l'appropriata icona alla sinistra della finestra in cui scorrono le immagini), Eric può anche toccare gli oggetti che lo circondano, percependo (tramite flash psichici) gli eventi a cui sono collegati, e scegliere particolari azioni, quando il gioco ne fornisce l'occasione. In questo modo, l'evolversi del film (la cui durata è di poco superiore all'ora) subisce continue variazioni, che dipendono esclusivamente dalle decisioni prese dal giocatore, andando poi a influenzare la sfida finale contro Max.

Dal punto di vista tecnico, poi, *Psychic Detective* è assolutamente ineccepibile: la qualità del Full Motion Video è altissima (15 frame al secondo contro i 30 dello standard MPEG) e le musiche sono estremamente d'atmosfera. La cosa che più stupisce è però l'ottima caratterizzazione dei personaggi che, unita alla loro buona recitazione, rende il tutto ancor più coinvolgente. L'unica perplessità su un titolo del genere, dunque, può venire dalla longevità non eccessiva; tuttavia, *PD* riesce a interessare il giocatore molto a lungo, grazie alla complessità della trama (dovrete "rivedere" il film almeno quattro volte prima di capire bene cosa fare) e all'esistenza di ben quattordici finali differenti, rappresentanti diversi livelli di vittoria e sconfitta, che dipendono dalla percentuale di indizi trovati.

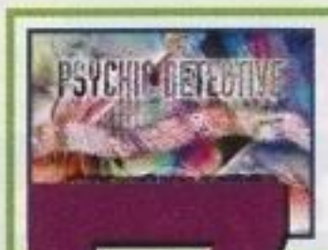
In definitiva, *Psychic Detective* è davvero un buon titolo che, per il suo stile originale di gioco, si discosta notevolmente da tutte le altre produzioni a esso più simili. Una lunghezza e una difficoltà maggiormente elevate avrebbero probabilmente giovato, ma per essere un primo esperimento non è male e non ci si può lamentare, nella speranza che questa brillante idea venga sviluppata in un prossimo futuro.



Carlo Barone

"BLACK DIAMOND"

Questo è il gioco in cui dovrete confrontarvi con Max nella sfida finale. Si tratta essenzialmente di una pedana in cui sono collocate otto pedine, quattro sotto il controllo di Max e quattro sotto quello di Eric. Ognuno di questi "pezzi" è rappresentato da un personaggio e da un oggetto incontrato durante il film, la cui forza psichica dipenderà dagli eventi avvenuti. Muovendo una pedina a turno, i due contendenti dovranno "mangiare" i pezzi dell'avversario fino a eliminarli completamente e vincere il gioco.



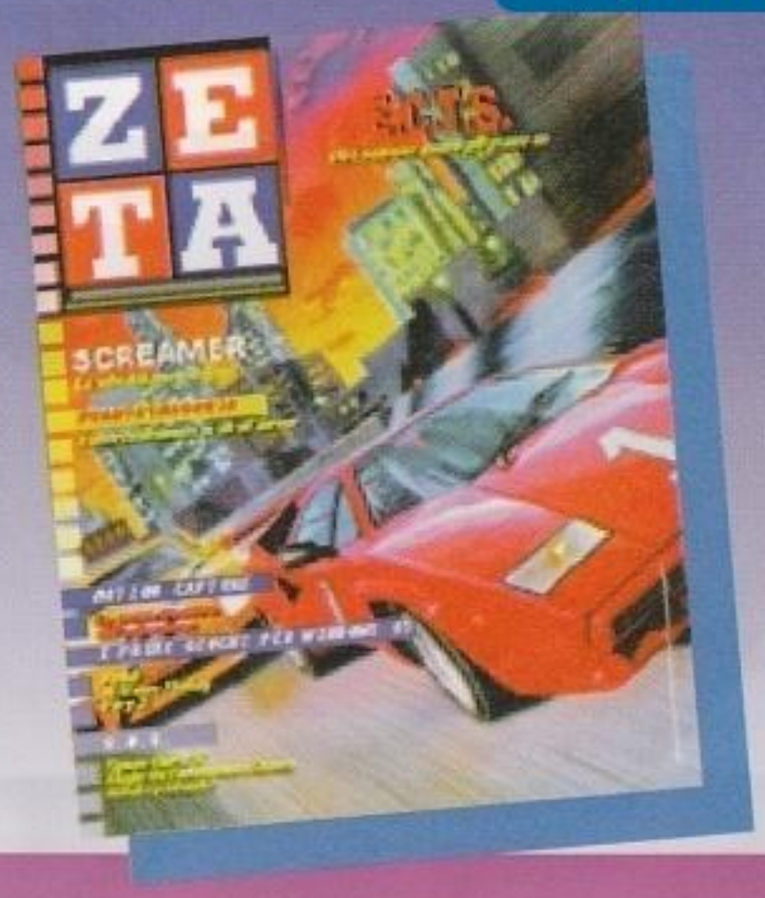
7

\+ Trama altamente coinvolgente•FMV di alta qualità•Quattordici finali diversi•Suggestivi cambi di inquadratura in tempo reale

\- Richiede un'ottima conoscenza dell'inglese parlato•Per quanto la trama vari a seconda delle scelte del giocatore, certi filmati sono "obbligati"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La rivista dei videogiochi per computer

La rivista dei videogiochi per console





La rivista del mercato dei videogiochi

tre riviste, un'agenzia di pubblicità:

LT AVANTGARDE viale Sarca 47 - 20125 Milano
telefono 02-66103223 fax 02-66106513

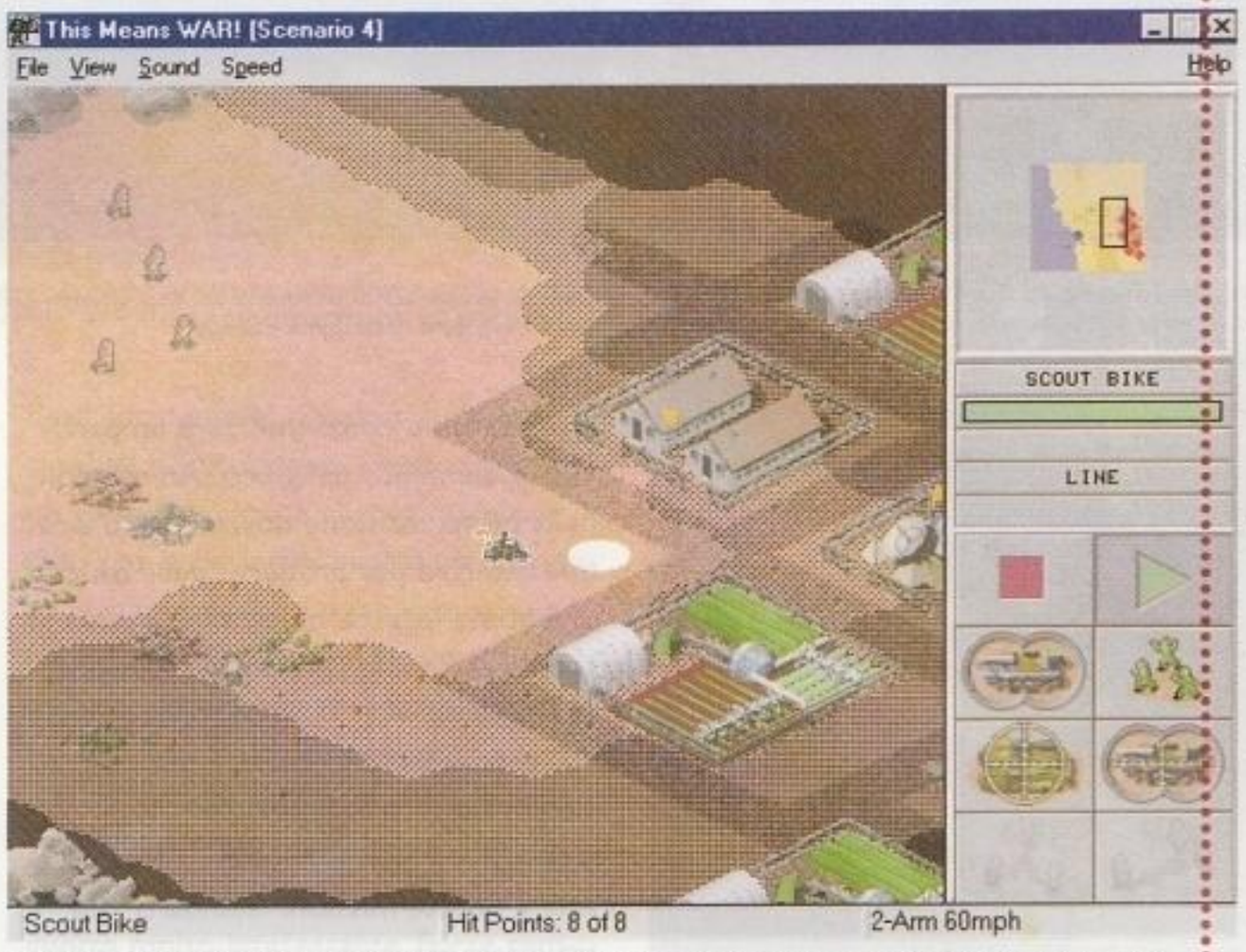
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

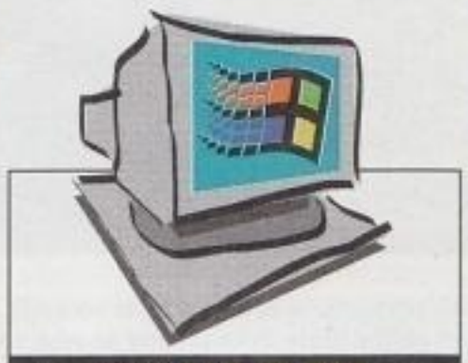
http://www.oldgamesitalia.net/

THIS MEANS WAR!

Data la lunga carriera della Microprose in fatto di giochi di guerra, sembrava fin troppo sospetta la mancanza di un titolo che rivaleggiasse con Command & Conquer. *Beh, finalmente la casa di Sid Meier dice la sua sui wargame in tempo reale!*



Per ordinare a un'unità di spostarsi dovrete indicare con il mouse il punto in cui deve dirigersi. Notate come la moto da ricognizione della foto scopre le istallazioni mentre avanza verso la base nemica.



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **WARGAME**
Software House: **MICROPROSE**
Sviluppatore: **INTERNO**

Quasi ogni gioco ambientato nel futuro prossimo venturo profetizza degli anni a venire lugubri e pericolosi: *Future Shock* prevede la distruzione atomica ad opera di un computer impazzito, mentre nel-l'ormai mitico *UFO - Enemy Unknown* la Terra viene invasa da parte di alieni dalle intenzioni poco amichevoli.

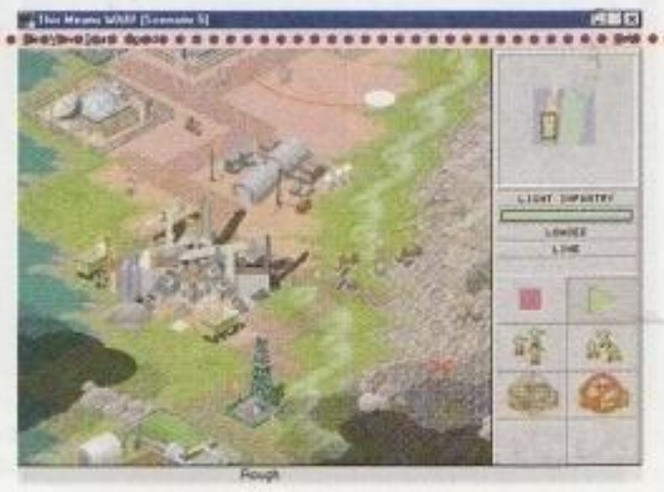
Il "casus belli" (è proprio il caso di dirlo!) di *This Means War!* è macabro e ridicolo allo stesso tempo: un virus informatico, distribuito insieme all'ennesimo clone di *Doom*, ha "distrutto" tutti i sistemi computerizzati del mondo e di conseguenza il nostro verde pianetino è collassato in una serie di staterelli indipendenti, dove una serie di dittatori a metà tra il ridicolo e il patetico, vestiti con tenute fantasia che farebbero rabbrividire anche Arlecchino, stanno cercando di conquistare il mondo, stato dopo stato.

Come prologo è un po' deludente, considerando anche che invece di vedere dei filmati, che ormai si trovano anche nei prodotti multimediali di terzo ordine, i nostri contatti e i nostri avversari sono rappresentati da foto statiche. Tuttavia, questa patetica presentazione nasconde un gioco che, tutto sommato, non è niente male.

Il vostro compito, quale colonnello della Free World Alliance (FWA - in pratica, gli Stati Uniti), dovrete vedervela con la congrega di dittatori che, sebbene siano vestiti come dei buffoni, sul campo di battaglia sono degli avversari mediamente pericolosi. Il vostro contatto con il Generale in capo alla FWA vi fornirà una missione dopo l'altra, a ognuna delle quali corrisponde uno stato diverso.

All'inizio avrete a disposizione solo qualche tipo di truppa, come la fanteria leggera e le moto da ricognizione, e la possibilità di costruire delle installazioni militari o civili con degli ingegneri tuttofare. Come in **Dune 2** e *Command & Conquer*, avrete a disposizione un edificio - il Comando Centrale - che amministra tutto lo "stato" (in effetti la mappa di gioco, soprattutto all'inizio, è molto più piccola del Messico o dell'Argentina!). Il vostro obiettivo sarà generalmente quello di sviluppare la vostra colonia e produrre un certo numero di unità militari proteggendovi dalle incursioni nemiche, finché non sarete abbastanza potenti per invadere la colonia nemica ed eliminare così la presenza del dittatore di turno dallo stato. Le prime missioni sono intese come dei tutorial che, di volta in volta, vi





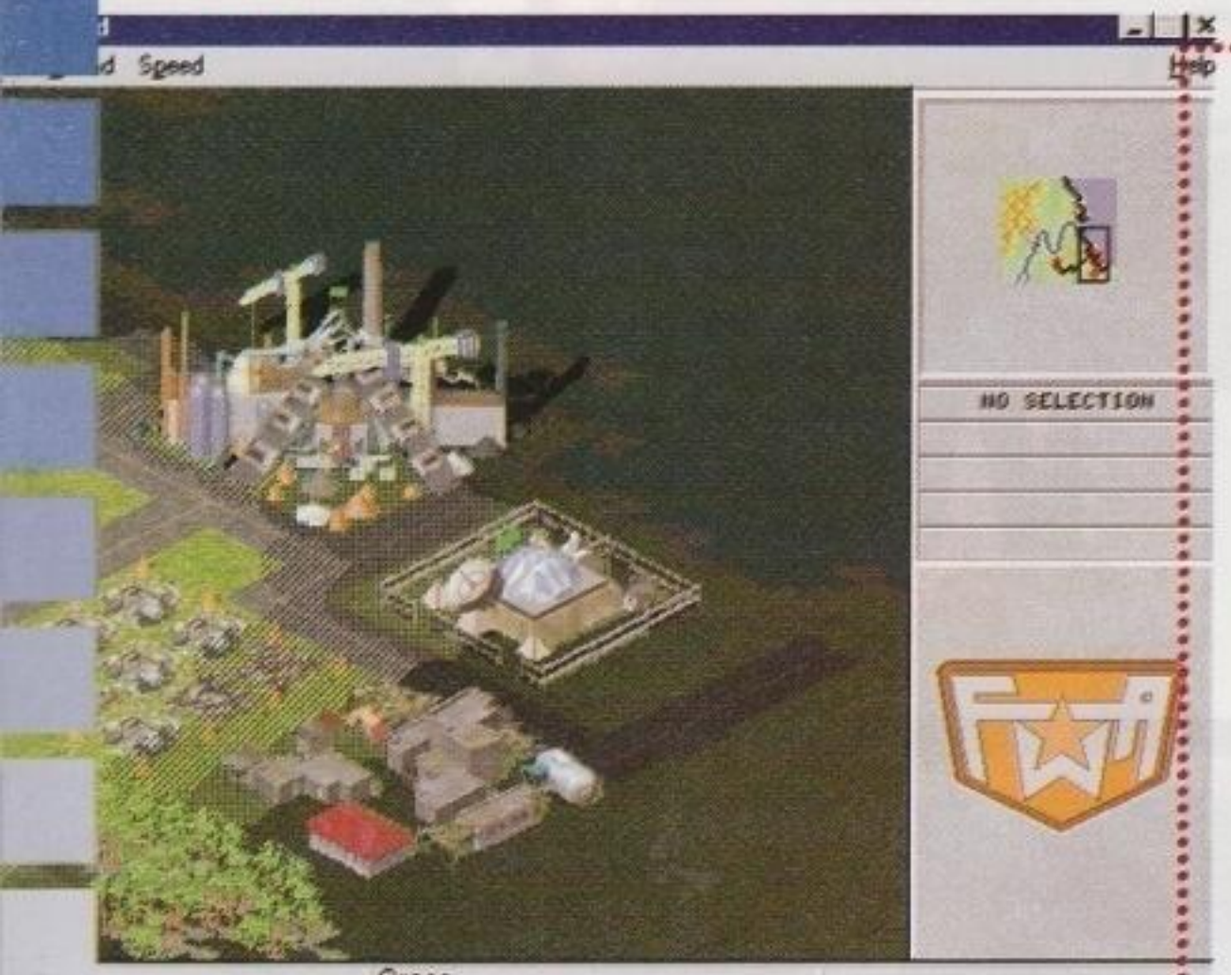
DUNE 2

Il capostipite di *Warcraft*, *Command & Conquer* e lo stesso *This Means War!* è questo gioco della Westwood, una casa che prima di *Dune 2* si era limitata a GdR come *Eye of the Beholder 1* e *2*. L'unico difetto di *Dune 2* era che comprendeva solo otto missioni; tuttavia era possibile combattere sotto tre casate diverse, ognuna delle quali possedeva delle unità diverse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

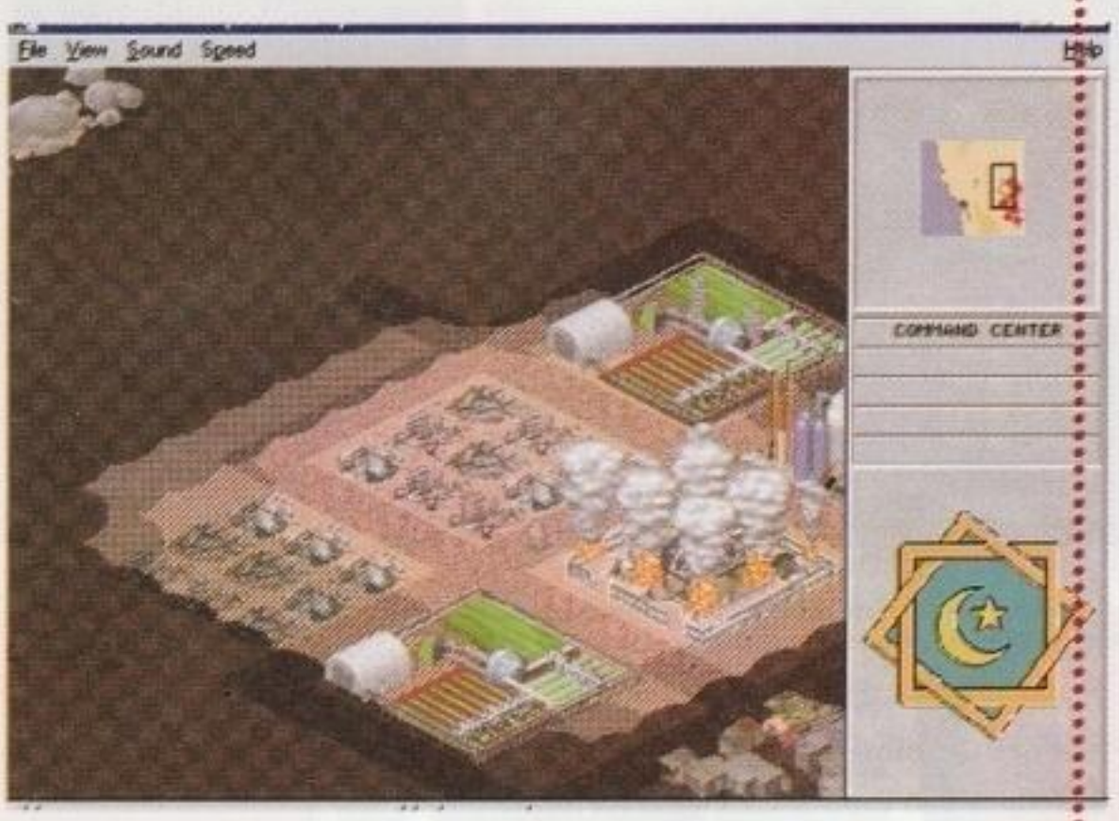
http://www.oldgamesitalia.net/



La costruzione al centro dello schermo con l'antenna parabolica è il Centro di Comando, ovvero il cuore della colonia nemica, che dovrete distruggere per completare lo scenario.



Quando le istallazioni subiscono dei danni, dense colonne di fumo inizieranno a sollevarsi dalle costruzioni, che sono presto destinate a esplodere



spiegheranno come utilizzare un particolare elemento del gioco. Ad esempio, nella prima missione dovrete costruire una caserma per produrre delle **unità** di fanteria leggera, mentre nella terza scoprirete come funziona l'estrazione dei minerali.

Generalmente il vostro compito consisterà nel distruggere il Centro di Comando avversario: tuttavia, inframezzate a queste missioni "standard", ne troverete alcune più particolari e originali, come la "ricerca e distruzione", in cui dovete distruggere il Centro Comando senza disporre di una colonia per produrre dei soldati, ma solo un certo numero di unità militari iniziali, oppure l'eliminazione di tutte le unità nemiche infiltrate in una vostra colonia.

Come avete già intuito, le somiglianze con *Command & Conquer* sono molte: gli obiettivi delle missioni sono parecchio simili a quelli che avete trovato nel prodotto della Westwood, e in generale la meccanica del gioco è in fondo la stessa.

Tuttavia, *This Means War!* è più spostato verso l'aspetto simulativo del gioco di strategia che quello tattico: infatti bisogna estrarre il minerale, produrre cibo, mantenere alto il livello della popolazione, controllare che esistano strade per i camion che trasportano minerali e così via. Ad esempio, se la popolazione scende drasticamente (normalmente perché manca il cibo o perché i nemici hanno distrutto un nucleo abitativo), il livello di addestramento della fanteria verrà ridotto della metà.

Tuttavia, il prezzo pagato da *This Means War!* per questo "aspetto simulativo" è un controllo sulle truppe più impreciso di quello di *Warcraft 2* o *Command & Conquer*: mentre in questi ultimi due titoli era semplicemente necessario mandare le truppe verso il nemico per vederle accorrere verso il combattimento, in *This Means War!* dovrete curare "da vicino" il movimento delle truppe, che tendono a effettuare dei percorsi molto irregolari. Se ad esempio ordinate a una fanteria leggera di attraversare un fiume, non passerà automaticamente dal ponte che avete appena costruito, ma attraverserà il corso d'acqua rallentando la sua marcia verso il nemico. E non è tutto: a volte alcune unità, soprattutto se di fanteria, seguiranno delle strade particolarmente assurde. A volte ci è capitato di ordinare a un fante di andare da una parte e vederlo partire sicuro e deciso nella direzione opposta. Inoltre, in teoria, è possibile formare dei gruppi di unità, guidati da **ufficiali**. Tuttavia, questi grup-

UNITA'

Le 29 unità di *This Means War!* comprendono fanteria leggera e pesante, Marine, Scout, ingegneri, quattro tipi di tank, due classi di hovercraft, quattro unità di artiglieria, da trainata a semovente, e infine quattro unità volanti, ovvero caccia, jet, bombardieri e elicotteri.



Una volta conclusa una missione, vi verranno forniti i dati sul vostro rendimento.



Le nostre unità stanno attraversando un fiume per attaccare un'installazione nemica.

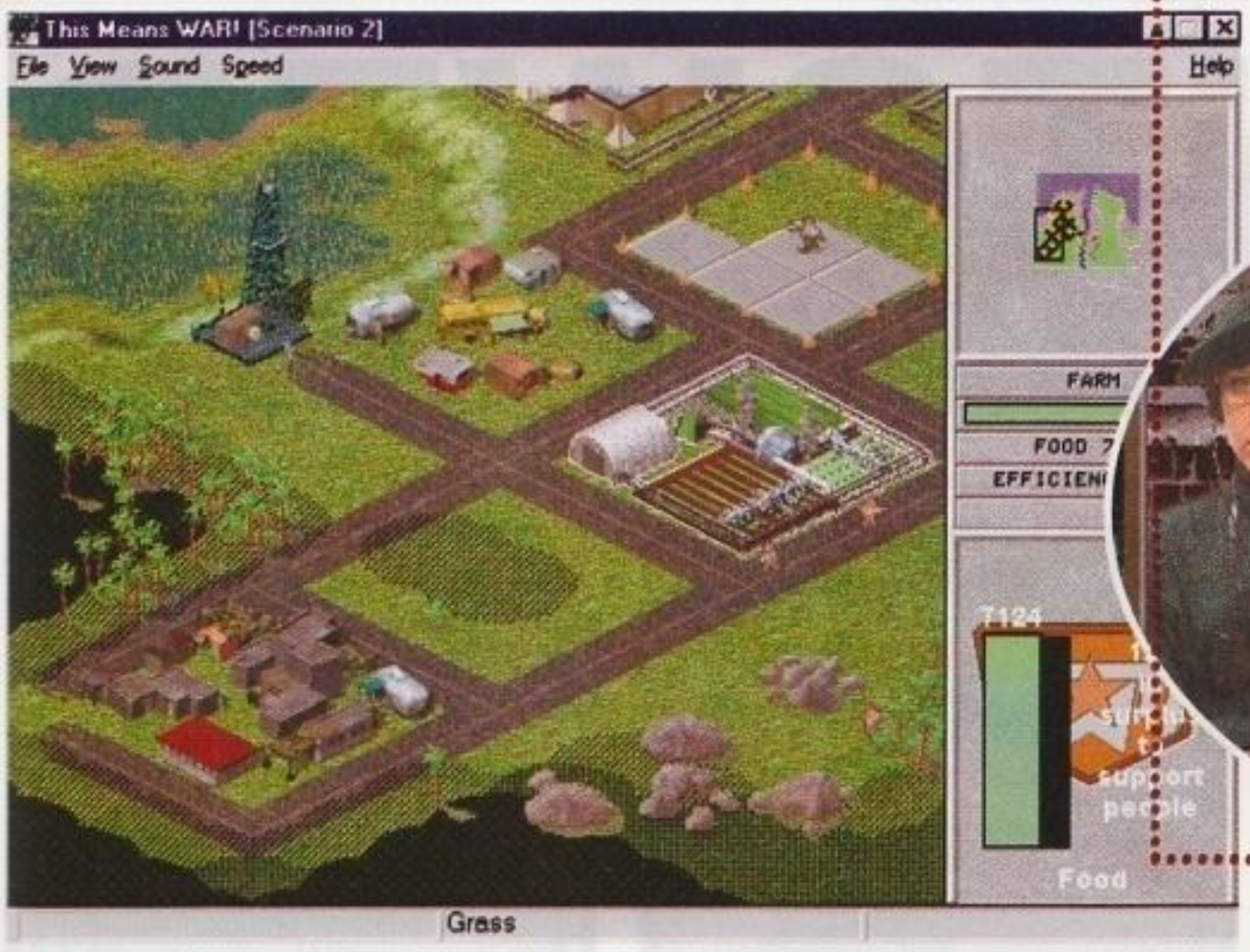
Info

This Means War! richiede la presenza di Windows 3.1 o 95 per girare sul vostro computer: per questo motivo, il computer minimo richiesto è almeno un 486 di fascia alta (75 o 100 MHz) dotato di almeno 8 MB di RAM. Inoltre dovrete riservare almeno 20 MB di spazio su hard disk e una decina di MB di file di swap, soprattutto se non possedete 16 MB di RAM.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Come potete notare, la vita della colonia procede spedita: un ingegnere sta costruendo una caserma, dei soldati stanno pattugliando il lato esposto al nemico, mentre un'installazione danneggiata sta bruciando...

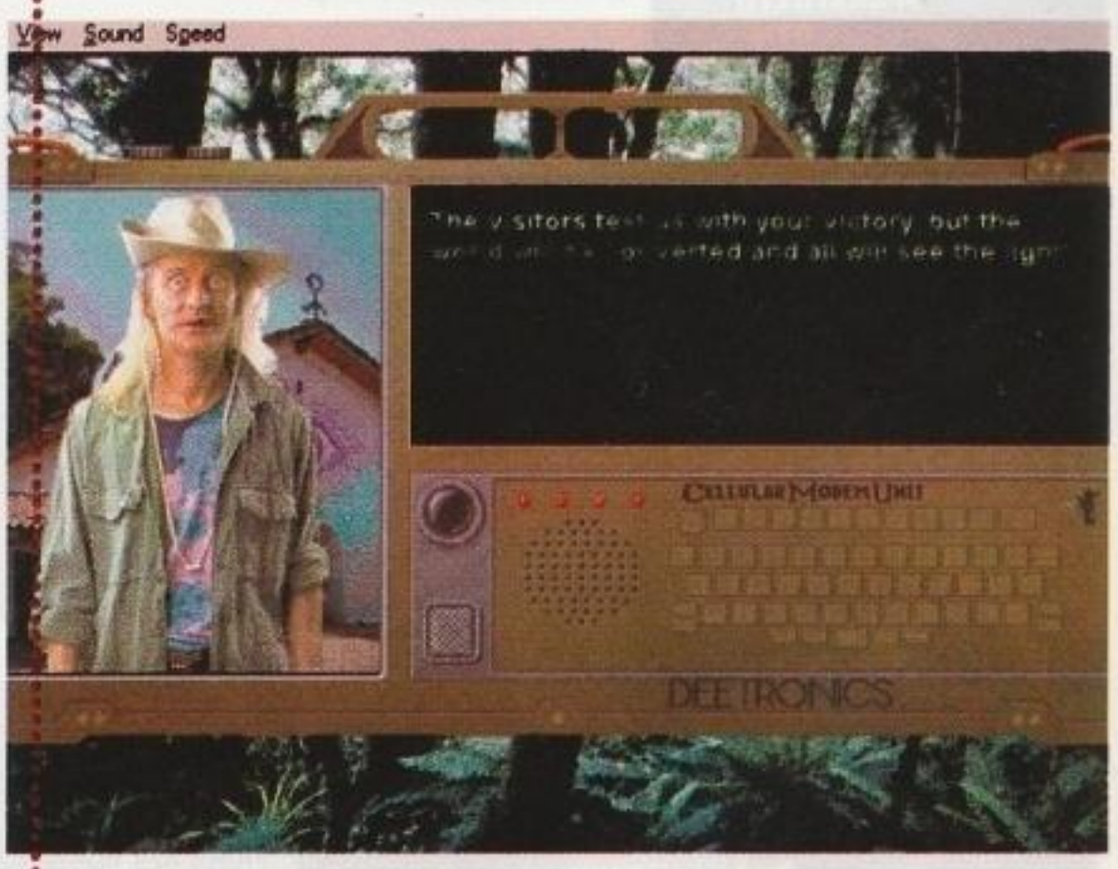
pi spesso sono molto disordinati e lenti nel muoversi, e come risultato a volte complicano la vita piuttosto che semplificarla.

Tutto questo può essere tranquillamente evitato seguendo con cura gli spostamenti delle vostre truppe, magari ripetendo più volte i vostri ordini a quelle più "indisciplinate". Ovviamente dovrete però rallentare lo scorrere del tempo (che va da "molto lento" a "velocità massima"), in modo da tenere sotto controllo tutte le vostre unità contemporaneamente.

Il secondo problema, anche questo semplicemente "fastidioso", è che anche alla velocità massima, le truppe ci metteranno un sacco di tempo a effettuare degli spostamenti. Questo problema avrebbe potuto essere risolto inserendo un grado di velocità ancora maggiore; dato che la battaglia finale è un elemento costante di quasi tutte le missioni, è un peccato dover attendere magari dieci minuti prima che le vostre truppe entrino in contratto con il nemico.

In sostanza, *This Means War!*, nonostante la presentazione molto "kitsch" e qualche difetto, si rivela un gioco di guerra molto interessante. Forse sembrerà troppo simile a *Command & Conquer*, ma dopo qualche partita scoprirete che in effetti nasconde qualcosa di più.

Paolo Paglianti





Il cerchio rosso posto intorno all'unità di fanteria indica il suo raggio di attacco: se un nemico penetrerà all'interno di questo confine, verrà attaccata automaticamente.

L'help on-line vi permette di identificare le unità e le installazioni indicandole con il mouse.

UFFICIALI

Normalmente, potrete creare dei gruppi composti solo da sei unità diverse: tuttavia, se addestrate degli ufficiali e li abbinate a questi gruppi, noterete che i soldati avranno una mira migliore. Inoltre, più alto sarà il grado dell'ufficiale, maggiore sarà il numero di unità che potrete includere in un gruppo.



7

\+ Divertente e coinvolgente•Molte missioni da intraprendere•Un vasto numero di unità

– Le unità sono a volte poco controllabili•Purtroppo l'aumento della velocità di scorrimento del tempo è limitato

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WATCHTOWER

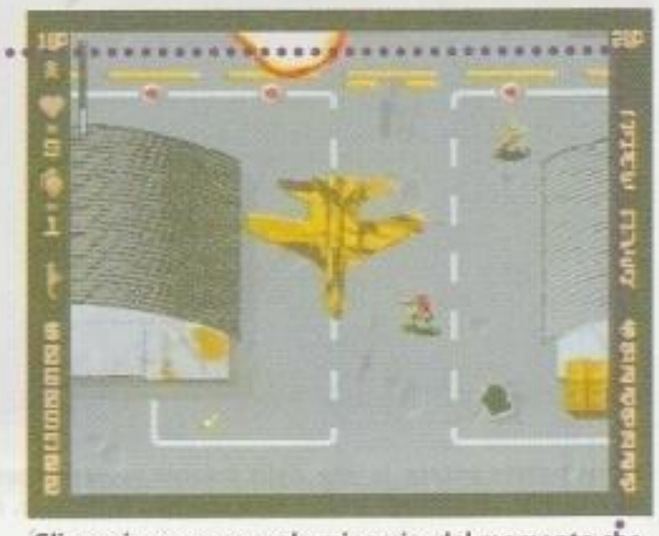


Sistema: **AMIGA**
Genere: **SPARATUTTO**
Software House: **OTM**
Sviluppatore: **INTERNO**

La OTM presenta un gioco che ricorda il vecchio e indimenticabile Commando. *Riuscirà a essere all'altezza degli altri illustri titoli del genere per Amiga?*



I mezzi navali non rappresentano un grande problema: una granata basta per mandarli in pezzi.



Gli aerei sono una reale minaccia, dal momento che sganciano potenti bombe al napalm.

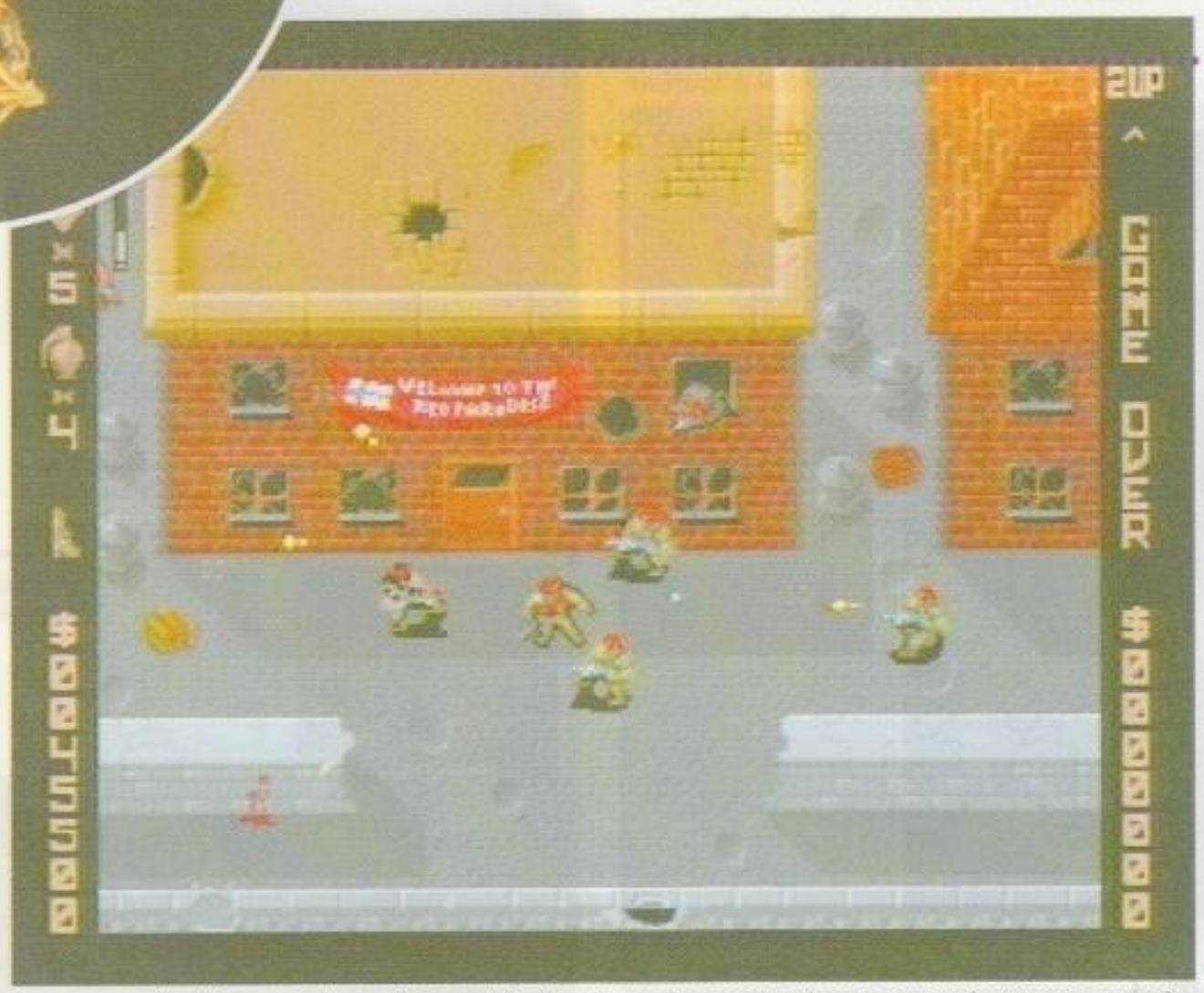
Negli ultimi mesi la produzione di giochi per Amiga, già di per sé piuttosto scarsa, ha subito la pesante influenza dei titoli per PC. La necessità di creare prodotti che potessero, almeno per quel che riguarda la giocabilità, raggiungere i livelli delle produzioni per PC, ha generato capolavori del livello di *Breathless*, che però richiedono hardware di notevole potenza. Questa tendenza ha però fatto in modo che i generi più classici apparsi su Amiga (e per cui questa macchina era famosa un po' di anni fa) fossero accantonati, in favore di produzioni più "adulte".

Tuttavia, alla OTM non sono di questo parere e la produzione di *Watchtower* e del futuro *Atrophy* (un classico sparatutto spaziale) ne è un chiaro esempio. Questo prodotto si presenta, infatti, come il più classico degli shoot'em up multidirezionali di ambientazione militare (chi ha giocato al vecchio e mitico *Commando* sa benissimo di cosa stiamo parlando), simile ai numerosi titoli che costellavano il mercato del software per la macchina di casa Commodore fino a pochi anni fa.
In *Watchtower* il giocatore impersona un abilissimo mercenario che, per guadagnarsi da vivere, deve affrontare le missioni più pericolose, a lui affidate dai vari governi mondiali. Questi incarichi, naturalmente, sono concettualmente molto semplici: distruggere ogni forza nemica, terrestre, aerea o navale, che appaia nel campo di battaglia. Queste missioni (sei in tutto) sono geograficamente collocate in ogni parte del mondo e comprendono l'annientamento sia di gruppi di **fanteria** diversamente armata, sia di mezzi d'attacco pesante, che variano a seconda



FANTERIA

I soldati che si devono affrontare in *Watchtower* hanno un armamento che varia molto con il procedere dei livelli. Se all'inizio si dovranno affrontare militari armati con semplici fucili da assalto, con il procedere del gioco il cammino sarà sbarrato da commando allenati e soldati armati con granate e lanciamissili, in grado di uccidere il giocatore con un singolo colpo.



In certe occasioni, i numero di nemici presenti sullo schermo è piuttosto elevato, causando un vero e proprio cui è difficile evadere senza armi piuttosto potenti.

Info

Per giocare a *Watchtower* avrete bisogno almeno di un Amiga 1200 in configurazione di base. Il gioco, che risiede su tre dischetti a bassa densità, consente l'installazione su hard disk, ma richiede almeno 2.5 MB di memoria liberi dopo il lancio di Workbench. Se non possedete dunque un'espansione di memoria dovrete farlo partire da dischetto all'avvio, prima del caricamento di Workbench.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

dell'ambientazione del livello. Di volta in volta, il giocatore dovrà vedersela con automezzi da trasporto, carri armati, sottomarini e persino aerei o elicotteri.

Non bisogna però pensare che tale compito sia di facile attuazione: lungo ogni livello (tutti estremamente estesi) la quantità di nemici sullo schermo da affrontare rimane sempre piuttosto elevata e il loro volume di fuoco aumenta notevolmente di missione in missione. La grande resistenza del mercenario sotto il controllo del giocatore, gli permette però di sopportare due colpi di arma di fuoco (fanno ovviamente eccezione i colpi dei carri armati, delle torrette e della fanteria pesante) prima della definitiva perdita di una vita. Tuttavia, a facilitare il compito del giocatore ci saranno le numerose **armi** che potrà raccogliere lungo i vari livelli e un set limitato di granate (anche queste recuperabili durante la missione), capaci di distruggere, con uno o due colpi, anche i mezzi maggiormente corazzati.

Questi bonus, uniti ai medikit per ripristinare l'energia del mercenario e ai soldi per guadagnare punti, non sono però visibili subito, ma si trovano celati sotto le numerose casse disseminate per i livelli, che andranno precedentemente distrutte. Spesso, inoltre, le armi migliori si trovano nelle zone meno accessibili e più appartate del livello; lo schermo, infatti, non ricopre interamente la sezione verticale dell'area di gioco (lo spostamento base del giocatore è dal basso verso l'alto), ma consente di muoversi anche orizzontalmente, rivelando strade alternative a quella principale.

Se la meccanica di gioco risulta piuttosto divertente (come tipico di questo genere), non si può dire lo stesso della realizzazione tecnica, che non regge il confronto con altri titoli del genere (come *M.E.R.C.S.* o *Cannon Fodder*). La grafica del gioco, infatti, non sfrutta appieno le capacità del processore AGA, utilizzandole esclusivamente nella visualizzazione delle esplosioni e di alcuni sprite più grossi. Inoltre, il gioco manca di dettagli grafici, se volete puramente superflui, che potrebbero comunque aggiungere gusto alle partite: per esempio, è piuttosto seccante usare il lanciafiamme e vedere i nemici morire come se fossero colpiti da un proiettile.

Il vero difetto risiede però nella scarsa varietà che il titolo offre: il procedere del gioco, infatti, non presenta particolari cambiamenti alla struttura che, già dopo il primo livello, comincia a risultare noiosa. Insomma, *Watchtower* non appare certo come il miglior titolo del genere, ma può comunque assicurare lunghe ore di gioco, soprattutto grazie alla sua alta difficoltà.

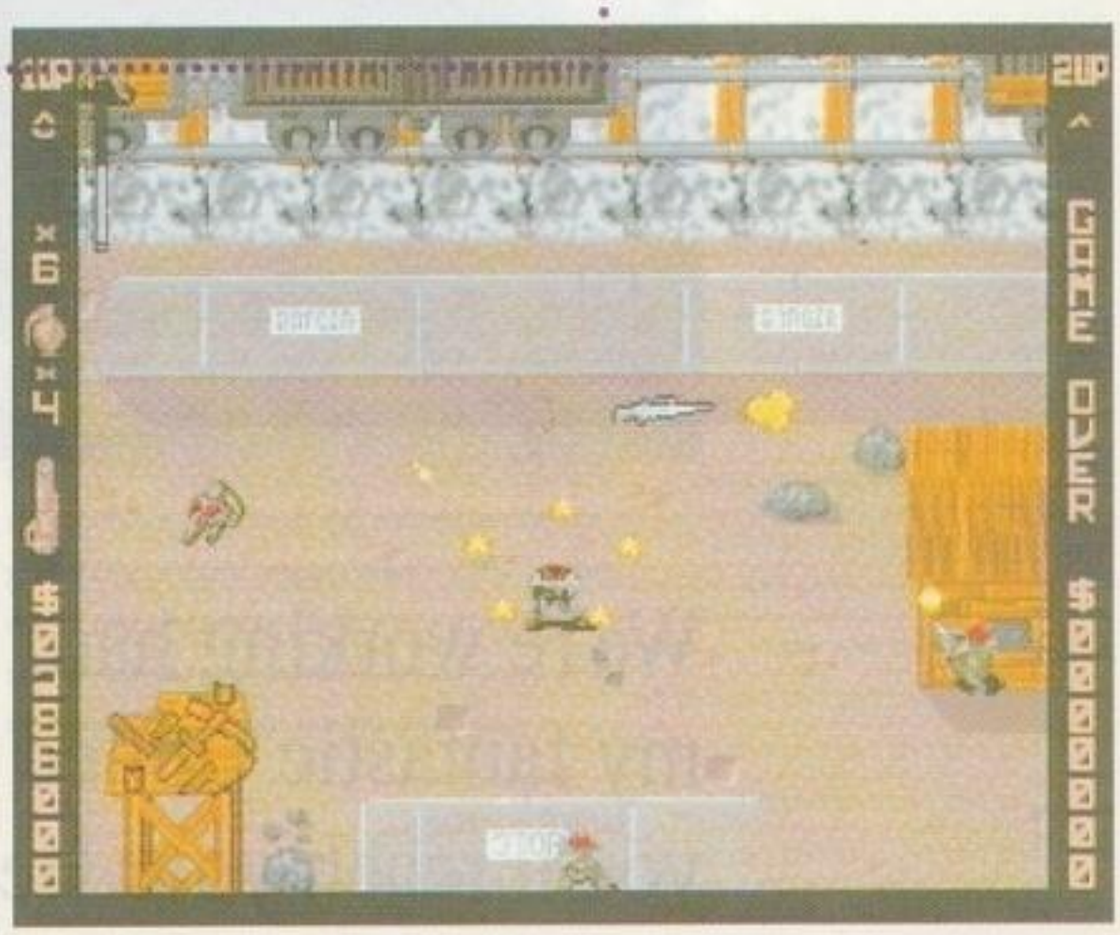
Carlo Barone

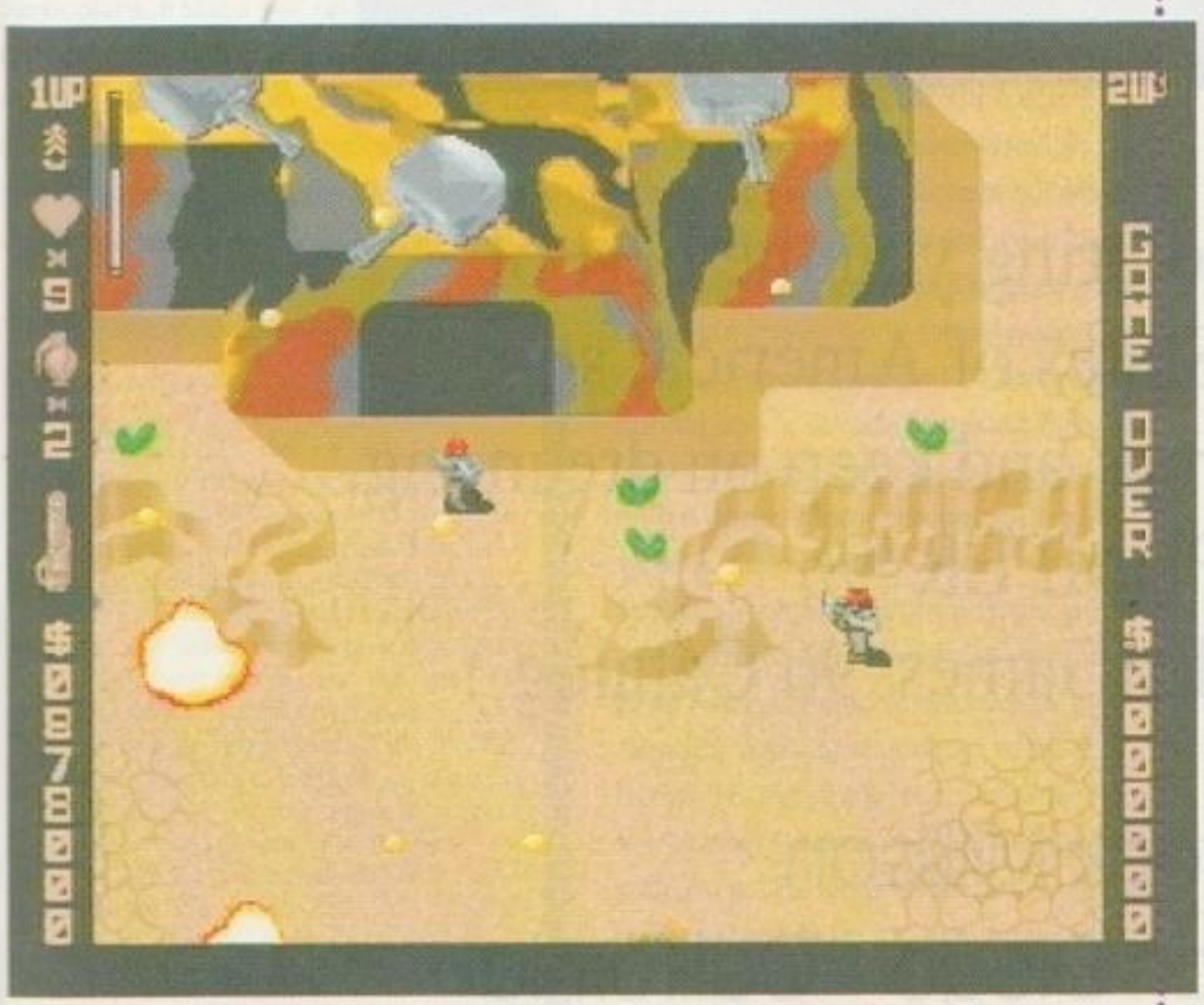




Le esplosioni sono graficamente ben realizzate; peccato che anche il resto non sia allo stesso livello.







Alla fine di ogni livello bisogna affrontare il calssico guardiano di fine livello, in genere dotato di numerose bocche di fuoco. Dovrete distruggere tutte queste per poter andare avanti.



+ Struttura di gioco molto divertente•Sei lunghissimi livelli molto difficili da completare•Bella la grafica delle esplosioni e degli sprite più grossi

− La difficoltà eccessiva può risultare a volte frustrante•La grafica dei fondali e degli sprite più piccoli è piuttosto scarna•A lungo andare diventa un po' noioso

6

ARMI

Dal momento che si deve affrontare un numero di nemici molto alto, la pistola con cui si comincia il gioco risulta piuttosto insufficiente. Procedendo nei livelli, è però possibile raccogliere numerosi strumenti di morte: si parte dal semplice Kalashnikov, fino ad arrivare al classico minigun (la mitragliatrice circolare a canna multipla), al letale lanciafiamme o al distruttivo lanciamissili. Tutte queste armi variano in potenza in tre parametri fondamentali: portata, volume di fuoco e quantità di danno. Non esiste però un'arma che eccelle in tutti i parametri, costringendo il giocatore a scegliere il tipo di arma a lui più adatta, dal momento che non è possibile trasportarne più di una per volta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIA TIMAVO 7/b 051 6145210 BOLOGNA

BRAIN PUMP

SOFTWARE STORE



We're working hard to bring you the best of
my fantastic United States of America; so
you'll reach your Heroes and keep on dreaming.
Just ask for our " PUMPER '96 "
(Brain Pump PC VideoGames '96 Catalog)

Frank Millican
San Diego - California

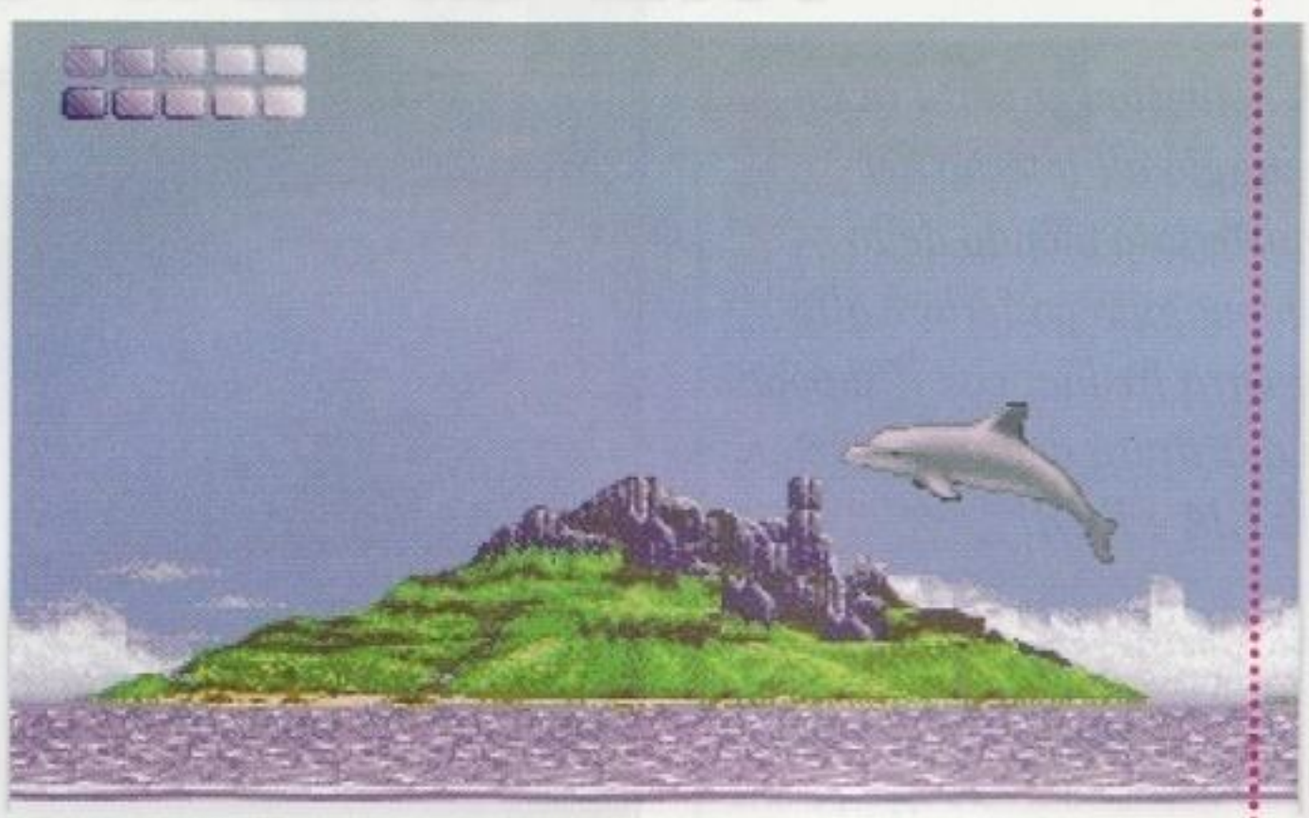
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

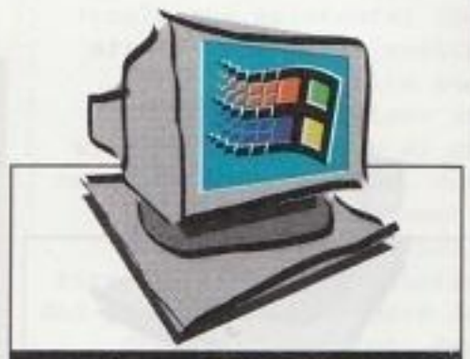
http://www.oldgamesitalia.net/

ECCO THE DOLPHIN

Anche se è innegabile che per la Sega il "core business", cioè l'area strategica principale, resta il mercato console, la nuova linea di software per PC sembra ricoprire un ruolo di primaria importanza nei programmi della casa di Sonic.



Impersonando un delfino, dovrete emergere dall'acqua per riempire le vostre scorte di ossigeno.



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AZIONE**
Software house: **SEGA**
Sviluppatore: **INTERNO**

Anche in Giappone, ovviamente, si sono accorti che la piattaforma PC CD-ROM, pur con i suoi difetti e le sue contraddizioni, sta lentamente assumendo la fisionomia dell'agognato Standard Unico: quella specie di figura mitologica dell'immaginario videoludico che dovrebbe essere in grado di far convergere, catalizzandola, l'energia creativa di tutti gli sviluppatori del pianeta. In attesa che questo sogno diventi finalmente realtà, per adesso ci possiamo accontentare di vedere un numero sempre maggiore di giochi arcade sugli schermi del PC. *Ecco the Dolphin*, in particolare, è stato per un lungo periodo (a cavallo fra il 1992 e il 1993) una delle mascotte del Megadrive, la console a 16 bit della Sega. Il profilo ambientalistico e *politically-correct*, di questo delfino videoludico riscosse un grande successo negli



Stati Uniti e contribuì a perfezionare il sorpasso della Sega ai danni della Nintendo sul mercato americano. Nel 1994 fu anche pubblicato un sequel (molto povero di elementi nuovi, in verità) che però non raccolse gli stessi consensi del suo predecessore.

È proprio l'origine decisamente datata di questa conversione (che inaugura la collana **Sega PC**, dopo l'inclusione in bundle con la scheda Diamond Edge di *Virtua Fighter Remix*) a lasciare perplessi fin dal primo momento: per quanto le vicende del delfino Ecco possano aver attratto le simpatie di moltissimi giocatori - soprattutto dei più giovani - alcune stagioni fa, oggi appaiono decisamente démodé, quasi fuori luogo. I requisiti hardware, per di più, sono onerosi: *Ecco the Dolphin* è infatti uno dei primi giochi sulla carta "Pentium Only", come specifica la vistosa etichetta apposta sulla confezione. Ma questa restrizione sembra più un vezzo promozionale che una reale esigenza computazionale del gioco: *EtD* non è altro che un simil-platform a scrolling multidirezionale che non sembra in alcun modo giustificare l'esigenza di un hardware particolarmente sofisticato.

In sostanza, si tratta di condurre il mammifero marino attraverso 30 livelli in cui gli ostacoli di tipo semplicemente arcade (nemici da evitare, barriere semoventi da eludere) si affiancano a puzzle più sottili e cerebrali, in cui bisogna rallentare il ritmo per fermarsi a riflettere (in questi casi è provvidenziale la possibilità di parlare con altre creature del mare per raccogliere importanti suggerimenti). Ma anche dopo molte sedute di gioco non ci si riesce a scrollare di dosso la sensazione che questo sia un titolo ormai obsoleto.

Marco Rana

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

SEGA PC

Sulla neonata collana di software per PC, la Sega sembra puntare con grande decisione. Le prossime uscite saranno *Tomcat Alley* e *Comix Zone*. Anche in questo caso si tratta di conversioni di titoli Megadrive: il primo è un simulatore di volo arcade decisamente vecchiotto, mentre il secondo è un platform con contaminazioni beat'em-up che già nella sua prima uscita sulla console a 16 bit non raccolse giudizi propriamente entusiastici. Per essere sinceri non ci sentiamo di condividere la scelta della Sega nella composizione del suo "starting line-up": titoli di maggior impatto sarebbero stati più adeguati al lancio di una nuova collana. Le cose dovrebbero migliorare con l'arrivo di *Panzer Dragoon* e *Virtua Cop*, ma questi, come già per *Virtua Fighter Remix*, sarà necessaria la scheda Diamond Edge.

Info

Ecco the Dolphin, come tutti i titoli della collana Sega PC, gira sotto Windows (sia 3.1 che 95). Quasi inspiegabilmente, dato il profilo tecnico non elevatissimo del gioco, richiede obbligatoriamente una macchina equipaggiata con CPU Pentium o un 486 di fascia alta. L'elenco dei requisiti è completato da 8 MB di RAM, lettore CD-ROM a doppia velocità, 10 MB di spazio libero sull'hard disk e scheda audio Windows-compatibile. L'impronta arcade dello stile di gioco rende consigliabile l'uso di un gamepad.



6

+ La palette a 256 colori e la presenza di una modalità grafica in 640x480 gli conferiscono un aspetto più brillante e definito di quanto già visto 3 anni fa•La colonna sonora è molto suggestiva e adatta all'ambientazione sottomarina (ricorda le canzoni che Eric Serra ha composto per il film "Le Grand Bleu" di Luc Besson)

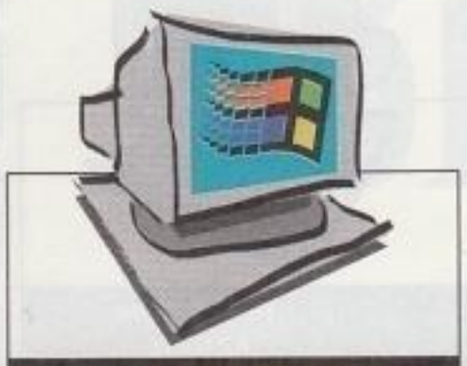
– La struttura di gioco è troppo semplice e limitata per i gusti sofisticati del mercato del 1996•Alla lunga tende a diventare ripetitivo•A livello di immagine, un titolo così datato rischia di offuscare la visibilità della collana Sega PC nell'affollato mercato del software ludico per PC compatibili

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

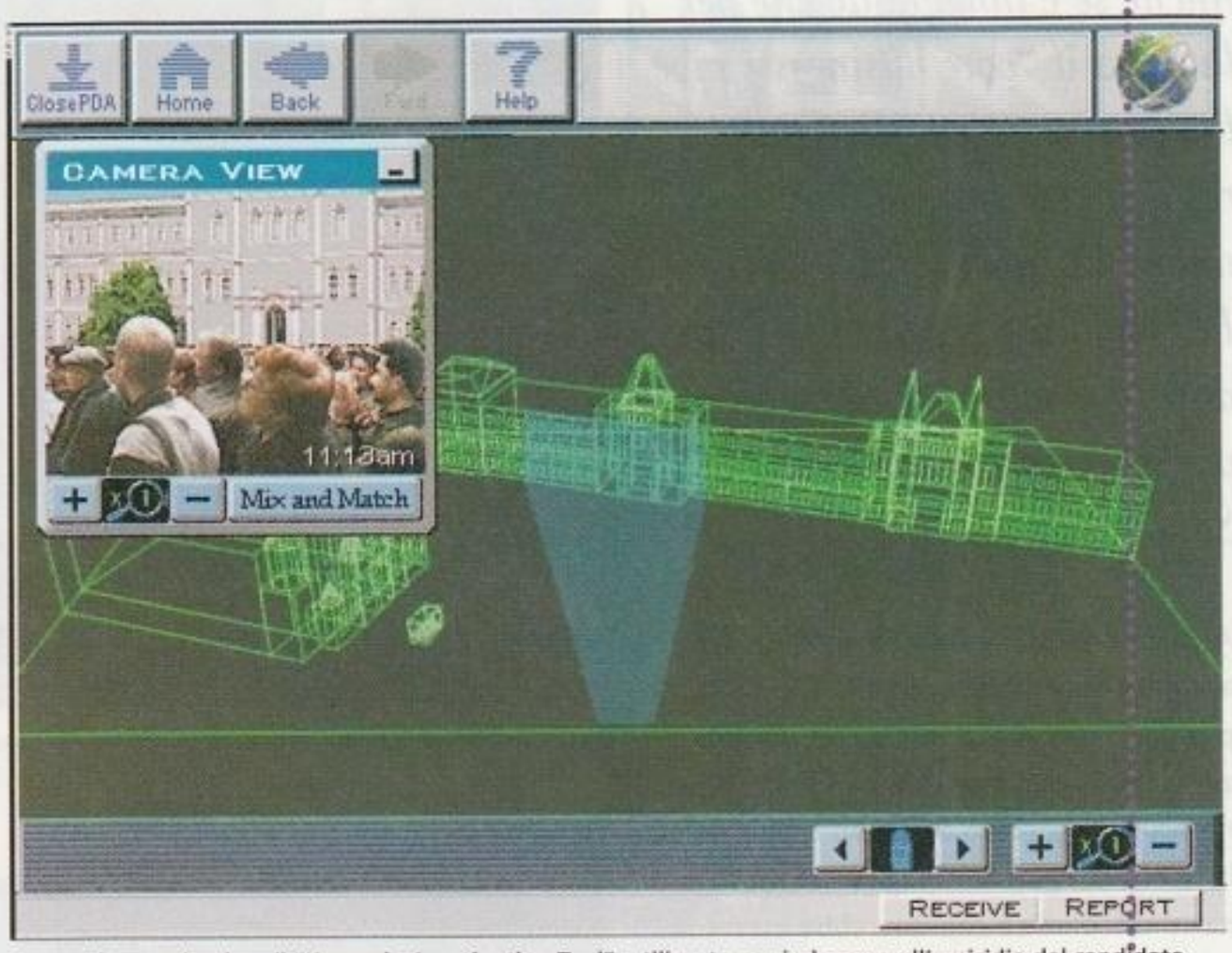
http://www.oldgamesitalia.net/

SPY CRAFT
THE GREAT GAME



Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
Software House: **ACTIVISION**
Sviluppatore: **INTERNO**

L'Activision ci porta in un viaggio all'interno del misterioso mondo dello spionaggio posteriore alla guerra fredda, con il supporto addirittura degli ex direttori di CIA e KGB!



Ecco nel suo splendore il "Kennedy Assasination Tool", utilizzato per indagare sull'omicidio del candidato politico russo avvenuto nella piazza Rossa. Con l'aiuto di un filmato è possibile ricostruire l'accaduto.

Lo spionaggio è, senza dubbio, un argomento molto interessante e misterioso, ed è terreno molto adatto alle trasposizioni videoludiche. Purtroppo, però, le simulazioni digitali su questo argomento, almeno per quel che riguarda l'aspetto strategico, sono state molto carenti. L'unica degna di nota è stata *Central Intelligence* della Ocean, che poneva il giocatore nei panni di un capo operazioni nel tentativo di destituire il dittatore di un'isola dei Caraibi tramite una ribellione interna. Per quanto questo titolo presentasse elementi piuttosto interessanti, non riusciva a ricreare perfettamente "l'atmosfera" di una vera azione di spionaggio, probabilmente per la mancanza di informazioni utili allo scopo.

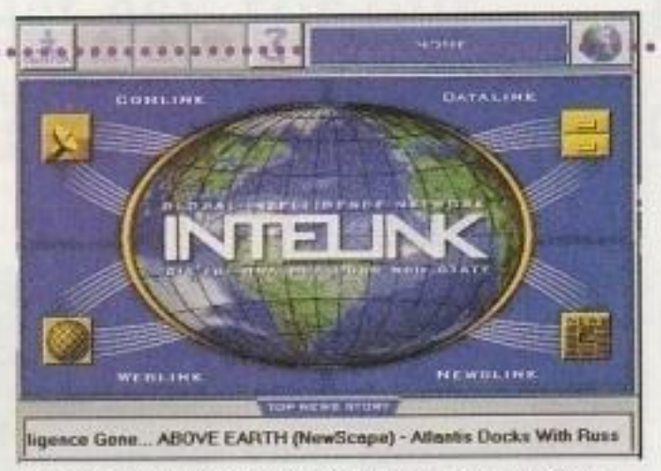
Quando però una grossa casa di software come l'Activision decide di produrre un gioco del genere, è sicuro che l'investimento di soldi e mezzi può facilmente sopperire alla mancanza di dati sull'argomento spionistico. In effetti, tutto questo è avvenuto e, per la realizzazione di *Spycraft: The Great Game*, sono stati contattati **William Colby** e **Olem Kalugin**, personalità autorevoli nel campo dello spionaggio, e mobilitati gli studi di Hollywood.

Nei panni di una recluta della CIA - l'agente Thor - il giocatore viene calato in una complessa indagine investigativa che lo porterà a esplorare le principali città del mondo. Londra, Washington e Mosca sono solo tre delle numerose ambientazioni coinvolte in questo intrigo internazionale, cronologicamente collocato in uno scenario posteriore alla guerra fredda.

Le situazioni che, con il procedere del gioco, il giocatore incontra sono ricreate alla perfezione e ricordano, per l'aspetto dell'azione e dell'alta tecnologia, i racconti di Tom Clancy, noto scrittore di romanzi di spionaggio. Prima di gettarsi nell'indagine vera e propria è però ovviamente necessario fare la classica "gavetta", rappresentata nel gioco da particolari sequenze di allenamento che insegnano a utilizzare i primi strumenti a disposizione della CIA e a difendersi con un arma da fuoco. Il primo esercizio consiste nell'analisi di alcune immagini attraverso il computer della CIA: tramite l'utilizzo delle funzioni di zoom, messa a fuoco e overlay (sovrapposizione), bisognerà ricavare da alcune foto aeree i dati richiesti. La seconda sezione

WILLIAM COLBY E OLEM KALUGIN

Questi due importanti personaggi sono rispettivamente l'ex direttore della CIA e l'ex Generale Maggiore del KGB. Il loro intervento e la loro esperienza sono stati richiesti per supervisionare l'intera produzione di *Spycraft*, ma svolgono, all'interno del gioco, anche la parte di attori, interpretando loro stessi.



La schermata principale dell'Interlink permette di [illegible]ttro funzioni primarie del sistema.



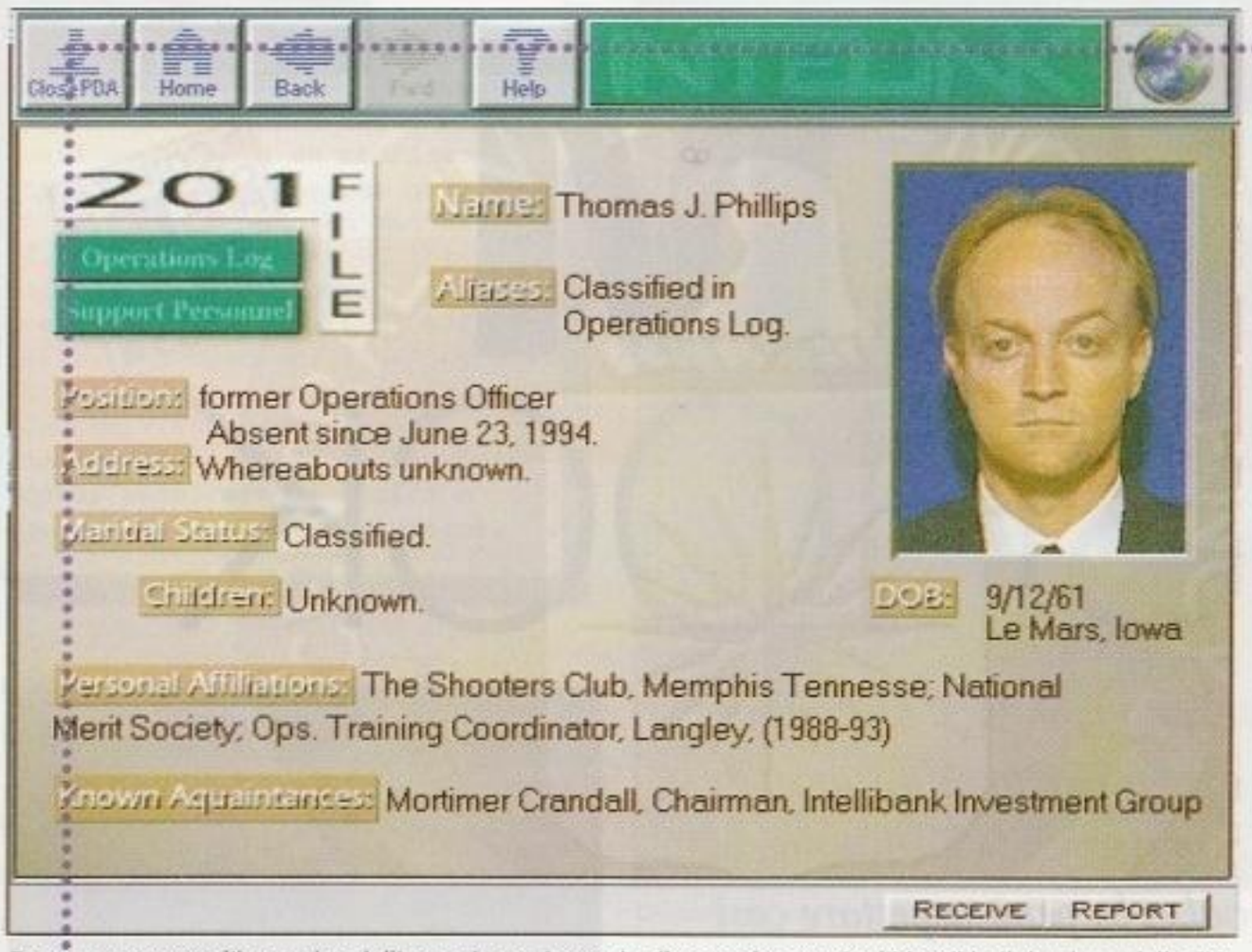
Tramite l'analisi delle immagini è possibile, da questa foto, risalire alla targa di un'auto.



Spesso i messaggi che riceveremo saranno corredati di una documentazione visiva

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo aver trovato l'immagine dell'assassino e ricostruito il suo volto tramite l'identikit, il database della CIA ha fornito un nome a questa faccia. È ora di comunicare via E-mail il risultato della nostra indagine.



di allenamento è invece decisamente più arcade e cala il giocatore in una foresta, dove (tramite un sistema a schermate fisse) bisogna sopravvivere ed eliminare le spie avversarie, il tutto per mezzo di pistole caricate con proiettili "coloranti". Dopo questi "semplici" esercizi comincia quindi il gioco vero e proprio, che vede il protagonista Thor incaricato, con altri quattro agenti, di una delicata indagine in Russia: uno dei candidati alle elezioni politiche di questo paese è stato infatti assassinato durante un comizio nella piazza Rossa e la CIA ha deciso di collaborare con l'SVR (il nuovo servizio segreto russo), per svelare i misteri che questo fatto nasconde. Da questo punto in poi, il giocatore ha una piena libertà di movimento: è possibile utilizzare gli elaboratori di Washington per scoprire chi è l'assassino tramite il **K.A.T.**, oppure recarsi a Mosca per cominciare le indagini sul campo, contattando l'SVR e creandosi i primi contatti.

In termini di gioco vero e proprio, queste azioni vengono tradotte con un mix tra un'avventura a schermate fisse, ricca di dialoghi "interattivi", e una serie di complessi puzzle-game, basati su tecniche di investigazione reali, il tutto ovviamente intercalato da un altissimo numero di filmati in Full Motion Video (purtroppo in inglese stretto non sottotitolato). Inoltre, sempre accessibile al giocatore, è disponibile un terminale portatile che svolge la funzione di collegamento, tramite l'avveniristico **Interlink**, ai servizi della CIA: una sorta di dettagliatissimo database e la classica E-mail, per ricevere informazioni e inviare i risultati delle immagini.

Se tutto questo funziona ottimamente in termini di giocabilità, il prezzo che bisogna pagare è davvero molto alto: per giocare in maniera decente a *Spycraft* è infatti necessario un buon Pentium con 16 MB di memoria RAM per evitare delle interminabili attese (con 8 MB il programma richiede uno swap a ogni fotogramma di un filmato!). Se possedete una macchina con queste potenzialità, questo originale titolo può rivelarsi davvero un'ottima scelta, soprattutto grazie al fascino dell'argomento trattato e dalla competenza con cui, nel complesso, è stato realizzato.

Carlo Barone



Info

Per addentrarvi nel misterioso mondo delle spie avrete bisogno almeno di un 486 DX2 a 66 MHz con 8 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità e, naturalmente, Windows 95. Con questa configurazione, però, il gioco girerà in maniera pessima, richiedendo continui swap su disco fisso. La configurazione ottimale che vi consigliamo è un processore Pentium con almeno 16 MB di RAM, per minimizzare l'utilizzo della memoria virtuale. Sono naturalmente supportate tutte le schede audio compatibili con Win 95 e il programma consente tre diverse installazioni: una da 7 MB, una da 15 e una da 40, tutte con l'aggiunta di 15 MB che verranno utilizzati dai file di swap del gioco. È comunque disponibile anche la versione per MS-DOS.

K.A.T.

Il Kennedy Assasination Tool è uno dei programmi (realmente esistente) che sfrutterete nelle vostre indagini. Tramite una rappresentazione in wireframe del luogo di un omicidio, è possibile, con l'ausilio di documenti filmati o fotografici, ricostruire la traiettoria del proiettile e cercare la "fonte" del colpo. Per mezzo poi del classico identikit, è possibile confrontare l'immagine trovata con l'archivio della CIA e scoprire l'identità dell'assassino.

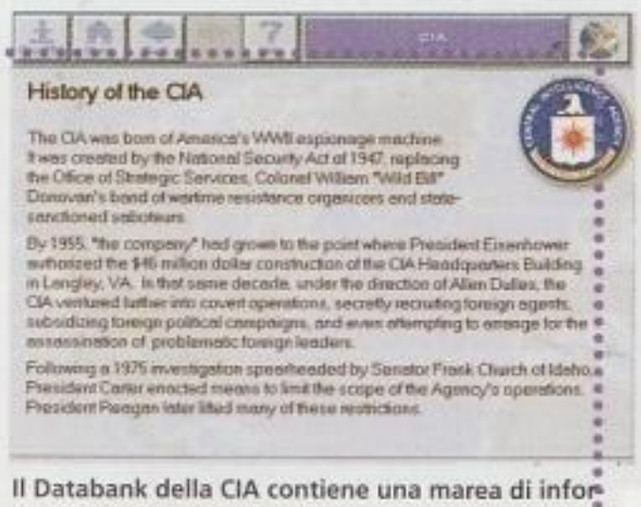


INTERLINK

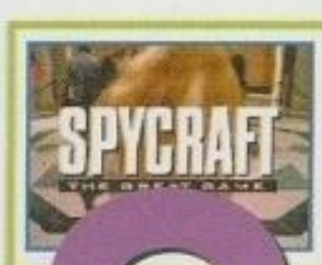
Una grande caratteristica di *Spycraft* risiede nella possibilità di collegarsi in tempo reale, tramite l'Interlink, a Internet per scaricare delle informazioni sullo sviluppo della trama e confrontarsi con altre "spie" da tutto il mondo. L'utilizzo diretto di Internet nei videogiochi (già tentato dalla Westwood con il suo *Command & Conquer*) è sicuramente una prospettiva futura molto appetibile, sempre che le varie case di software siano intenzionate a seguire questi (per il momento sporadici) esempi.



La sequenza arcade di allenamento è probabilmente la più deludente di tutto il gioco.



Il Databank della CIA contiene una marea di informazioni utili e di curiosità.



8

+ Grande originalità•Possibilità di utilizzare sistemi di investigazione originali della CIA•Molto lungo e vario•Richiede tempo, attenzione e ragionamento

– Filmati non di grandissima qualità•Richieste hardware per il gioco ottimale eccessive•Certe sezioni sono piuttosto noiose•Necessita di un'ottima conoscenza dell'inglese parlato

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM SHOCK

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO



Sistema: MAC CD-ROM
GdR
Software house: ORIGIN
Produzione: LOOKING GLASS

La bandiera della Origin "Noi creiamo mondi" è ancora una volta alla base di questo riuscitissimo progetto. A distanza di due anni dalla sua uscita per PC, System Shock *è finalmente disponibile anche per Mac. Sarà valsa la pena aspettare così tanto tempo?*



La stazione in mano di Shodan è composta da ben otto livelli.

Una trama degna di un buon libro di fantascienza, costruita attorno a mille particolari curatissimi, è alla base di *System Shock*. Un gioco dallo spessore davvero indiscutibile. Il nostro alter ego è un hacker, uno di quei ragazzi che passa abitualmente le sue nottate cercando di penetrare le reti informatiche di questa o di quella società, in compagnia del suo fido portatile. Riuscito a superare le protezioni della rete della Tri-Optimum, una potentissima corporazione spaziale, il nostro eroe viene immediatamente scoperto e catturato. Riconosciute le sue immense potenzialità nel cyberspazio, gli viene richiesto, peraltro senza molte alternative, di abbattere le barriere morali dell'immensa intelligenza artificiale che governa Citadel, centro nevralgico della corporazione. Egli riesce nella sua impresa e viene ricompensato con l'innesto di una sofisticatissima interfaccia neurale, capace di amplificare all'impossibile le sue facoltà di hacker. Costretto a una sosta di sei mesi in una capsula criogenica per riprendersi dall'intervento, riprende i sensi accorgendosi che, probabilmente, non tutto è andato perfettamente.



Shodan questo è il nome dell'immensa intelligenza artificiale a seguito delle modifiche effettuate con successo su di lui, si è trasformato in un terribile tiranno privo di scrupoli e, dopo aver assunto il totale controllo delle fun-



L'Help On-Line vi consiglia come muovervi nell'ambiente 3D della Citadel.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Info

System Shock occupa 22 MB del vostro hard disk. Non sarà certamente un problema trovarli, dato che per giocare vi occorre almeno un Mac dotato di processore Power PC 601 ad almeno 80 MHz (sconsigliati i vari Performa dotati di PPC 603). Indispensabili un lettore di CD a doppia velocità il System 7.1 o successivi. Raccomandati 16 MB di RAM per poter ascoltare la musica e godere dell'alta risoluzione.



Ovviamente non mancano upgrade software per il vostro deck cyberpunk.

zioni della base, ne ha sterminato la popolazione.

È a questo punto che la nostra avventura ha inizio: un po' storditi dal lungo sonno, iniziamo ad accorgerci della devastazione occorsa intorno a noi. Decine di cadaveri sparsi ogni dove, luci traballanti e pannelli di controllo fuori uso costituiscono la macabra cornice dell'ambulatorio medico. Solo noi, facendo ricorso a tutte le nuove risorse che l'innesto cerebrale ci consente, potremo, alla fine, terminare Shodan e ridonare la normalità alla stazione.

Innovativa è la scelta fatta dai programmatori della Origin di animare un'avventura con un motore grafico alla *Doom*. Sostanzialmente ci aggireremo per l'immensa stazione spaziale come se stessimo giocando a un consueto gioco in texture mapping. La differenza sta nel fatto che potremo interagire, cliccandoci sopra, praticamente con tutto ciò che ci circonda. La realizzazione grafica in alta risoluzione è impeccabile e la qualità, la complessità, degli ambienti è tale che avremo l'impressione di trovarci davanti a immagini quasi fotografiche. Solo muovendoci ci ricorderemo che il motore grafico è di ben altra natura.

La perfetta e realistica ricostruzione di ciò che ci circonda, bandiera di tutti i titoli della Origin, è portata al parossismo: gli infiniti oggetti da raccogliere, la quantità e la diversificazione dei chip da interfacciare alla



Gli ambienti sono ricchi di oggetti e di pannelli di controllo.

nostra mente, le droghe che ci inietteremo per amplificare i nostri sensi e le nostre reazioni, i terminali, i droidi, le telecamere e i monitor, perfettamente funzionanti, con cui interagiremo fanno di *System Shock* una vera e propria esperienza **cyberpunk**.

Il nostro alter ego, tramite una nuova e comodissima interfaccia utente punta e clicca, potrà accovacciarsi, abbassarsi, rannicchiarsi e camminare carponi, rispecchiando esattamente le possibilità di movimento del corpo umano. Stesso dicasi per la possibilità di variare il nostro angolo visivo e, partendo da una posizione di immobilità, guardare in alto o in basso passando per qualunque angolazione.

Indovinata è la possibilità di costruire l'intera avventura attorno ai livelli di difficoltà scelti all'inizio della partita, diversificati per tipo: difficoltà degli enigmi, complessità della trama, combattimento e infine pericolosità dei tuffi nel cyberspazio. Vi assicuriamo che da un estremo all'altro l'avventura risulta completamente diversa.

Davvero discutibile è, purtroppo, la richiesta **hardware** necessaria per far girare degnamente questo capolavoro: non solo è richiesto obbligatoriamente un processore Power PC, ma anche di fascia alta: si parte dal 601 a 80 MHz. Stesso dicasi per la memoria RAM necessaria: 16 MB obbligatori per usare l'alta definizione, poter ascoltare la musica e gli effetti speciali.

Un gioco davvero imperdibile per gli amanti delle avventure ma che non giustifica davvero i circa sette milioni necessari per comprare un Macintosh su cui possa girare degnamente. Se, comunque, siete tra i fortunati possessori di uno di questi super computer, non potete fare a meno di *System Shock*.

Massimo Triulzi

CYBERPUNK

In un futuro neanche troppo remoto, la tecnologia verrà integrata direttamente nel nostro organismo, amplificandone le potenzialità. Il cyberspazio diventa lo scenario principe dove si muovono gli alter ego virtuali dei protagonisti delle vicende. È questo il manifesto di tutta la letteratura cyberpunk, un nuovo filone della fantascienza che deve i suoi natali ad autori quali William Gibson ("Neuromante", "Monna Lisa Cyberpunk") e Bruce Sterling. Ultimamente questi due autori hanno partecipato a delle lunghissime maratone on-line su Internet, emulando i protagonisti dei loro romanzi.

HARDWARE

Il voto di *System Shock* è stato abbassato di un punto a causa delle sue ingiustificate richieste hardware. È concesso che un gioco dell'ultima generazione richieda obbligatoriamente un processore Power PC, ma che esiga addirittura un PPC di fascia alta, dal costo non proprio alla portata di tutte le tasche, è inammissibile. *System Shock* per PC girava tranquillamente su di un 486 DX 33 in bassa risoluzione, come è possibile che un qualunque PPC, incredibilmente più veloce di un 486, non riesca a farlo girare degnamente? Appare chiaro che la sua conversione, niente affatto ottimizzata per Mac, sia stata frutto di un lavoro affrettato.





+ Trama molto curata•Longevità assicurata•Grafica in alta risoluzione dettagliatissima•Interfaccia utente innovativa

− Inammissibili richieste hardware

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE TERMINATOR™

FUTURE SHOCK™

BETHESDA SOFTWORKS

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

NON PUOI RIFLETTERE E... NON PUOI FERMARLO!

SKY NET, IL COMPUTER CENTRALE DELLA DIFESA, IMPAZZISCE E SCATENA UN OLOCAUSTO NUCLEARE. CREA UN NUOVO ORDINE MONDIALE DI DIFESA, IN CUI I ROBOT SCHIAVIZZANO GLI UMANI SUPERSTITI. TI TROVERAI NELL'ANNO 2015, RIBELLE AL DOMINIO DELLE MACCHINE, STRENUO DIFENSORE DELLA TUA VITA. POTRAI CAMMINARE TRA LE ROVINE DI LOS ANGELES, AFFRONTARE LE INNUMEREVOLI MISSIONI CON UN CARRO ARMATO O CON UN VEIVOLO.









- LIVELLI MULTIPLI DI GIOCO E GRANDE VARIETÀ DI SCENARI
- 20 ROBOT DIVERSI DA AFFRONTARE
- 17 TIPI DI ARMI A DISPOSIZIONE
- OPZIONE DI GIOCO IN RETE

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 50 Mhz,
8 Mb RAM, VGA.

£ 119.900

Virgin INTERACTIVE entertainment

Numero Verde
167-821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUNZIONA COSÌ



PC CD-ROM
ENCICLOPEDIA
RIZZOLI NEW MEDIA
DORLING KINDERSLEY MULTIMEDIA

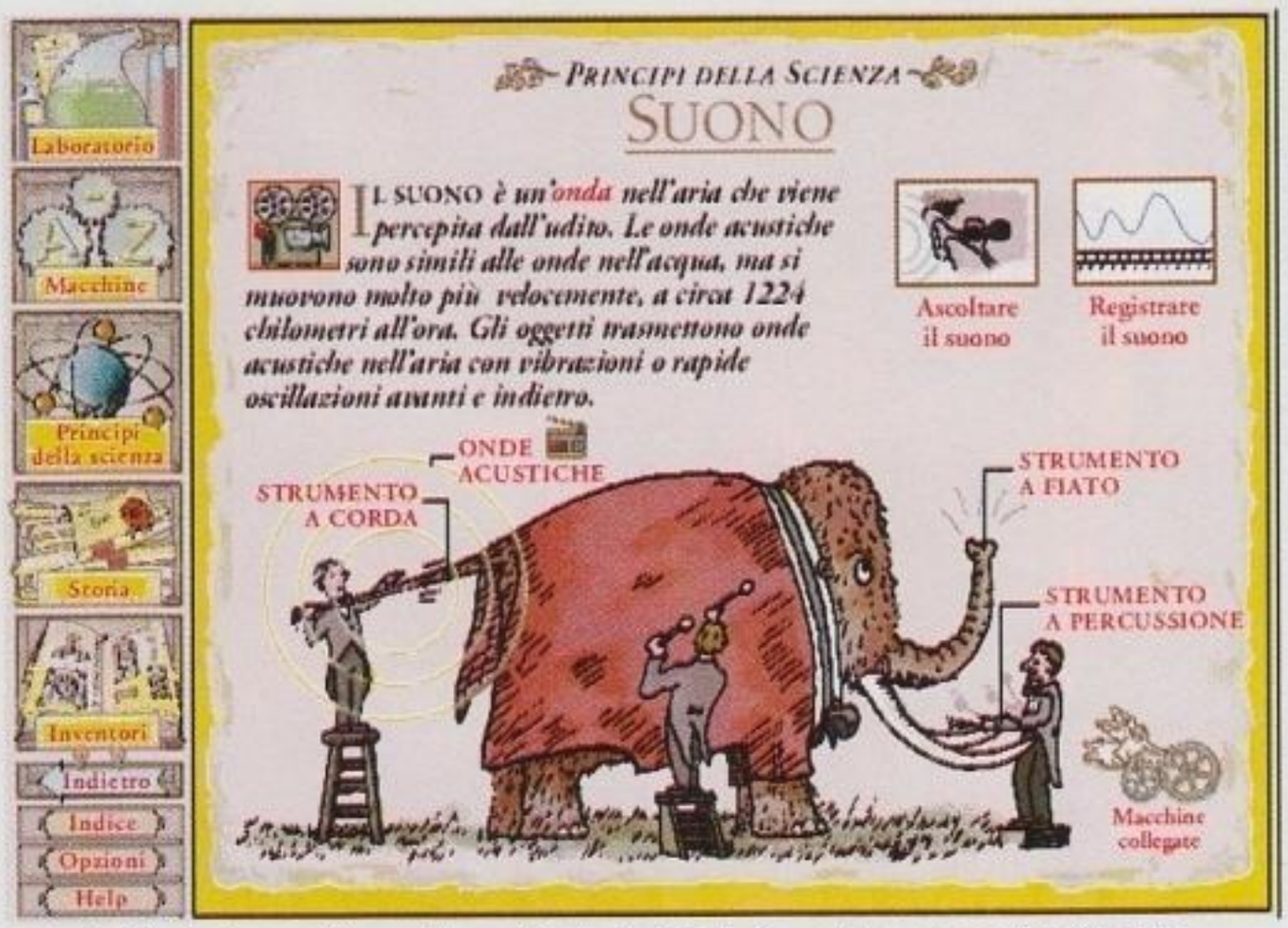
Chi ha inventato lo schermo a cristalli liquidi? Su cosa si basa il principio dell'elettromagnetismo? Come funziona un motore a quattro tempi? Se siete degli insaziabili curiosi (magari capaci di smontare un telecomando solo per vedere "cosa c'è dentro"), questo CD-ROM della Rizzoli New Media potrà appagare la vostra sete di conoscenza.

DORLING KINDERSLEY MULTIMEDIA

Oltre a *Funziona Così*, Rizzoli New Media ha in listino diverse traduzioni di titoli Dorling Kindersley: *Grande Atlante del Corpo Umano*, *Grande Atlante della Scienza*, *Il mio Primo Meraviglioso Dizionario*, un titolo educativo rivolto ai bambini, *Grande Atlante della Natura*, e *Grande Atlante del Mondo*. La collana DK Multimedia, però, comprende altri titoli come *Incredible Cross-sections Stowaway*, un'enciclopedia navale basata sulle illustrazioni di Stephen Biesty e *History of World*. Se le versioni italiane di questi prodotti saranno pubblicate, sarà senz'altro la divisione multimediale della RCS ad occuparsene.

TAVOLA ANIMATA

Le illustrazioni sono inizialmente statiche, ma cliccando su un apposito comando si innesca un'animazione che illustra il funzionamento dinamico dell'oggetto in questione. Spesso queste animazioni sono condite da un pizzico di humour: la tavola che riguarda gli strumenti a percussione, per esempio, consente di battere su un tamburo… facendo ribaltare i piccoli omini che vi camminano sopra.



Il piccolo ciak che si trova di fianco alla voce "Onde Acustiche" vi segnala la presenza di un film della "Mammut Pictures" sull'argomento.

Funziona Così è l'edizione italiana di *The Way Things Work*, un apprezzato CD-ROM della **Dorling Kindersley Multimedia**, tratto a sua volta dall'omonimo volume illustrato di David Macaulay. Si tratta di un prodotto divulgativo che rientra a pieno titolo nel genere multimediale enciclopedico, ma che adotta un approccio originale e alternativo rispetto a titoli più tradizionali come quelli, per esempio, della collana Microsoft Home.

L'interfaccia si affida totalmente alle bizzarre ma efficacissime illustrazioni di Macaulay che trovano nel supporto multimediale la loro forma espressiva ottimale: le bellissime figure disegnate, che già nell'edizione cartacea risultavano incredibilmente attraenti, sono qui arricchite da animazioni ed effetti sonori perfettamente adeguati allo stile dell'opera. L'obiettivo di *Funziona Così* è quello di accompagnare l'utente in un viaggio a 360 gradi nella "scienza quotidiana", quell'insieme di leggi fisiche che governa il funzionamento degli oggetti comunemente usati nella vita di tutti i giorni: l'assunto fondamentale è che anche il più banale dei meccanismi è regolato da principi scientifici di portata universale che, proprio attraverso le loro applicazioni più diffuse, possono essere illustrati con efficacia.

Il programma offre quindi la possibilità di esplorare il funzionamento di centinaia di oggetti, dai più semplici ai più complessi: si spazia dallo sciacquone del water al metal detector, dalla turbina idroelettrica ai filamenti di tungsteno delle lampadine, dal cavatappi all'energia nucleare. Ogni oggetto è rappresentato da una **tavola animata** da cui partono numerosi link ipertestuali, evidenziati dal colore rosso dei caratteri, che collegano i diversi argomenti e rimandano alle sezioni storiche e scientifiche. Queste ultime permettono di soddisfare le proprie curiosità tecnologiche seguendo un itinerario trasversale rispetto ai diversi oggetti: i profili storici sono articolati in cinque sezioni (il Mondo Antico, la Nascita della



Provate a mettere in moto l'animazione di questo tamburo, e vedrete i piccoli personaggi ribaltarsi.

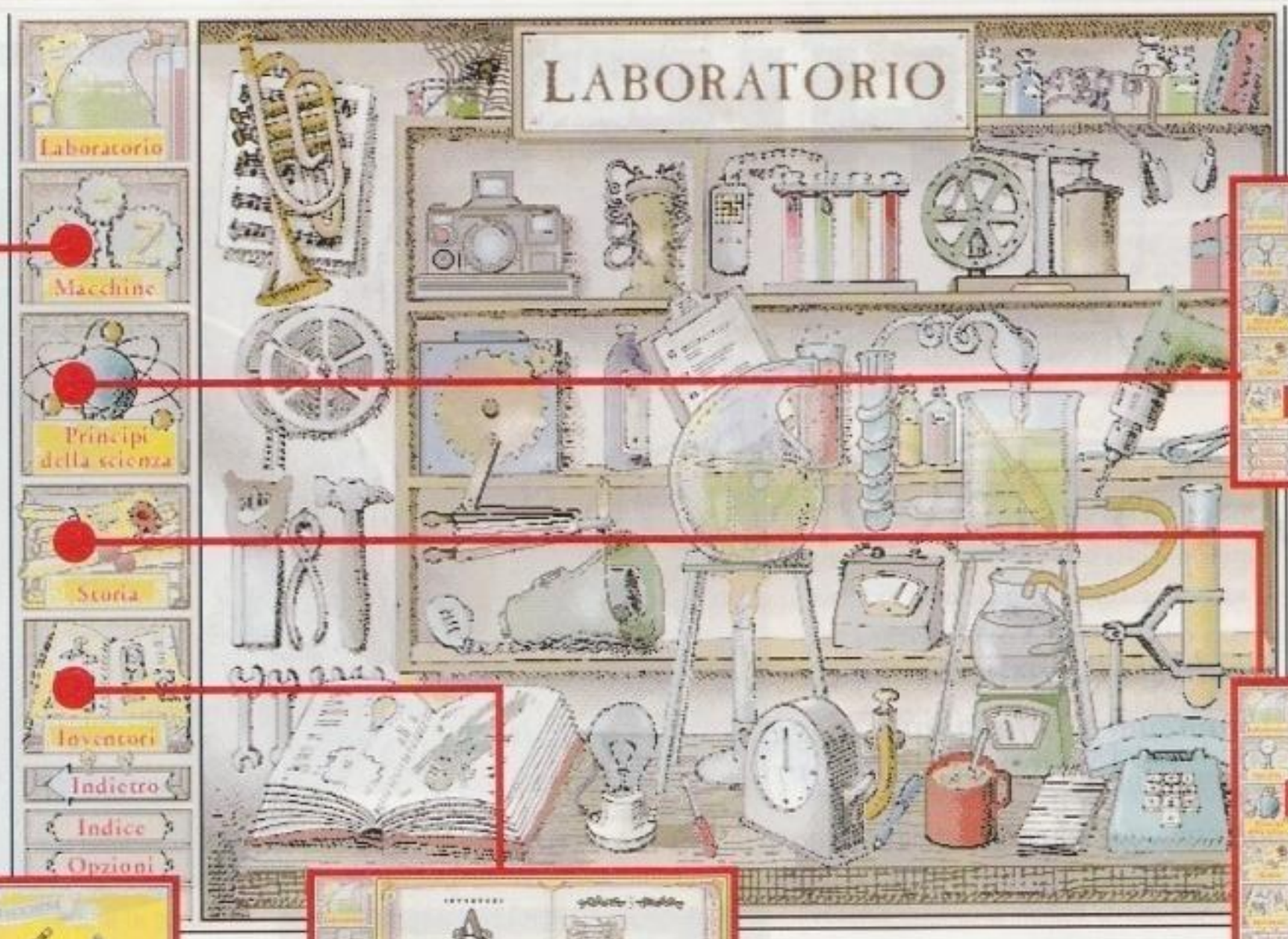
Info

Per nulla proibitivi i requisiti minimi di sistema di *Funziona Cosi*. Per scoprire i segreti delle scienze applicate sono sufficienti un computer PC compatibile con sistema operativo Windows (3.1 o 95) dotato di processore 386SX, 4 MB di RAM, scheda sonora Windows compatibile, lettore CD-ROM singola velocità (ma un 2x è caldamente consigliato per velocizzare l'esecuzione), mouse e, ovviamente, SVGA. L'installazione può essere evitata del tutto, facendo eseguire il programma direttamente da CD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





I "Principi della Scienza" sono organizzati per grandi aree tematiche di applicazione: la consultazione avviene con un meccanismo ipertestuale ad albero.



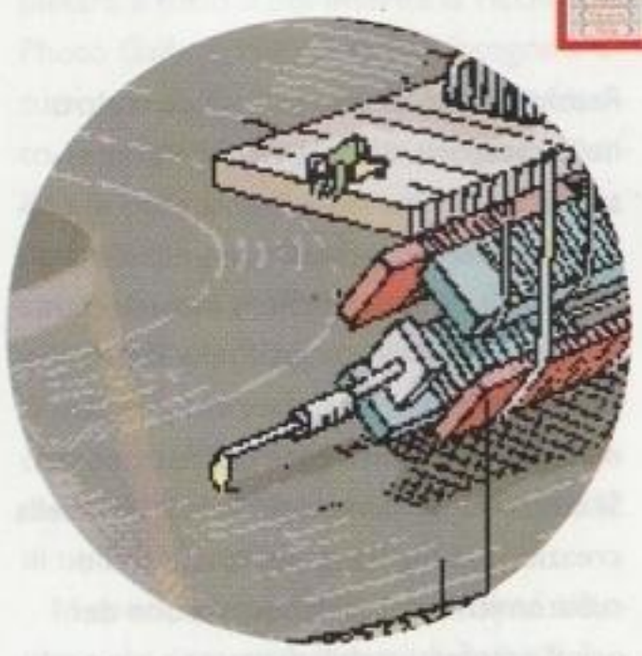
La sezione storica illustra le principali invenzioni delle diverse ere attraverso cui si è sviluppato il sapere tecnologico dell'umanità.



La sezione "Macchine" offre la possibilità di consultare in ordine alfabetico tutte le schede animate presenti sul CD-ROM.



Selezionando la voce "Inventori" si può consultare la biografia di decine e decine di inventori, celebri e meno celebri.



Scienza, la Rivoluzione Industriale, l'Età del Vapore, l'Età del Silicio) e da ognuna si dipana una fitta serie di collegamenti, che collocano in prospettiva cronologica l'evoluzione del sapere scientifico e le sue applicazioni; la sezione scientifica, invece, incanala la consultazione lungo le direttrici costituite dalle principali branche della tecnologia antica e moderna. L'ultima chiave di lettura offerta da *Funziona Così* è quella delle biografie degli inventori: si può consultare un ricchissimo elenco che annovera le personalità più importanti in ogni applicazione dello scibile umano, da Pitagora alla NASA, e funge da trampolino per collegamenti e associazioni di ogni tipo.

La fruizione del programma si sviluppa in modo molto simile alla navigazione del World Wide Web con un qualsiasi browser che supporti l'HTML: si incomincia a consultare un argomento preciso e ci si ritrova, balzando di link in link, a curiosare in sezioni che non hanno nulla a che fare con il punto di partenza. Il tenore delle spiegazioni è prettamente divulgativo: non indulge mai in tecnicismi criptici fini a se stessi, e nello stesso tempo si mantiene sempre rigoroso dal punto di vista scientifico. Lo sforzo di coinvolgere il fruitore senza aggredirlo con un'ondata di nozionismo si riconosce anche nella scelta di affidare a un simpatico "Mammut Lanoso" il ruolo di cicerone virtuale. Il vispissimo, per quanto estinto, pachiderma si presta spesso e volentieri a sperimentare in prima persona gli effetti (talora travolgenti) delle più disparate leggi fisiche, ed è protagonista di una serie di **filmati**, accompagnati da un commento parlato, francamente esilaranti.

Il perfetto equilibrio fra forma e contenuto, insomma, fa di *Funziona Così* uno dei più riusciti prodotti multimediali disponibili sul mercato: l'unica nota stonata è quella del costo, sensibilmente più elevato della media. La RCS consiglia un prezzo al pubblico di 159.000 lire, che non è certo basso, ma l'altissima cura realizzativa profusa nel prodotto riesce in qualche modo a giustificarlo.

Marco Rana

Si ringrazia Play Game Shop (Torino)

FILMATI

Sono ventidue corto-corto-cortometraggi della "Mammut Pictures", proiettati su un immaginario schermo avvolgibile. Il Mammut Lanoso è il protagonista assoluto di questi sketch, che servono a illustrare con un taglio spiccatamente comico e spesso paradossale i risvolti più bizzarri e inimmaginabili dei principi scientifici. Ad accompagnare le gesta del pachiderma c'è la voce di uno speaker (rigorosamente in italiano), che conferisce a questi filmati un'atmosfera alla "Quark". L'effetto complessivo è veramente riuscito e coinvolgente.



Cliccando su "Premi" si innesca un'esilarante animazione che illustra il funzionamento del circuito.



+ La traduzione italiana è elegante e completa •Lo stile grafico, bizzarro e originale, si adatta perfettamente all'impostazione divulgativa•L'interfaccia è intuitiva e semplicissima da usare•È adatto sia ai bambini che vogliono apprendere argomenti scientifici che agli adulti che amano curiosare fra le pieghe della tecnologia

– Non si possono segnalare difetti rilevanti, se non il prezzo che, attestandosi intorno alle 160.000 lire, rende *Funziona Così* automaticamente meno vantaggioso rispetto alla concorrenza diretta, deprimendone il rapporto qualità-prezzo

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REDSHIFT 2

MULTIMEDIA ASTRONOMY



Sistema: **MAC/PC CD-ROM**
Genere: **ASTRONOMIA**
S. H.: **MARIS MULTIMEDIA**
Sviluppatore: **INTERNO**

Finalmente un programma eccezionale, con cui intraprendere affascinanti viaggi cosmici. E se temete di perdervi nell'immensità dell'Universo, niente paura: potrete sempre resettare le impostazioni e tornare al tranquillo cielo visibile dalla Terra!



GIRI GUIDATI

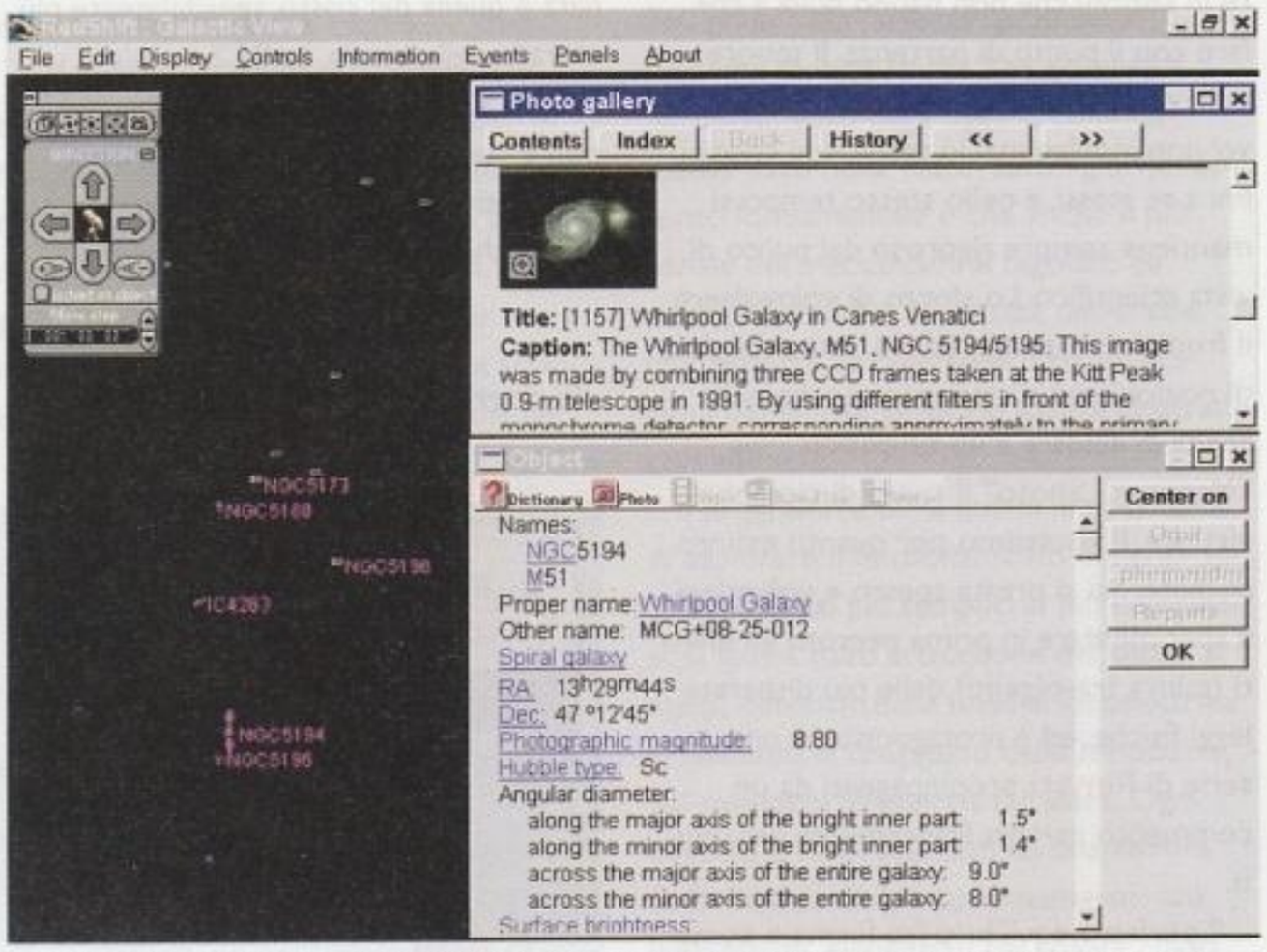
Sono la novità e il piatto forte del programma. Ogni giro è commentato da una chiara e comprensibile voce femminile. I principiai giri sono:
From Big Bang to Galaxies: ovvero la creazione e semplici informazioni sulle particelle subatomiche e sulle prime fasi dell'universo.
The Milky Way Galaxy: come ha avuto origine la nostra galassia.
The Sun: evidenzia i processi fisici che avvengono all'interno e sulla superficie del nostro Sole.
The History of Solar System: fra i più impressionanti. Vi siete mai chiesti come si è formata la Luna? Avete mai immaginato un catastrofico impatto con formazione di relativo cratere? Questo video rappresenta in modo realistico tutto ciò. Originali sono le immagini della scomparsa dei dinosauri.
Finding Your Way...: per i principianti, mostra come orientarsi nel cielo stellato per rintracciare le principali costellazioni.
The Celestial Sphere: illustra i complicati sistemi di coordinate astronomiche con semplici animazioni della sfera celeste.

Redshift 2 può essere incluso senz'altro nella categoria dei "planetari". Paradossalmente questo fatto rischia però di passare inosservato rispetto alle altre sue incredibili caratteristiche, a incominciare proprio dai "**giri guidati**", che introducono l'utente a familiarizzare col programma e con i concetti base dell'astronomia. Si comincia ovviamente con la storia della creazione, il Big Bang; poi le particelle subatomiche; quindi la formazione dei primi aggregati stabili di materia, sino ad arrivare alla formazione delle galassie e delle stelle. Il tutto realisticamente immaginato e riprodotto con animazioni di ottima qualità grafica e valore scientifico. E dopo aver toccato con mano la creazione, si può assistere alla nascita di una stella, alla formazione del sistema Terra-Luna, oppure capire come e perché si muovono i pianeti, o vedere riprodotti eventi catastrofici come la scomparsa dei dinosauri e la caduta su Giove della cometa Shoemaker Levy.

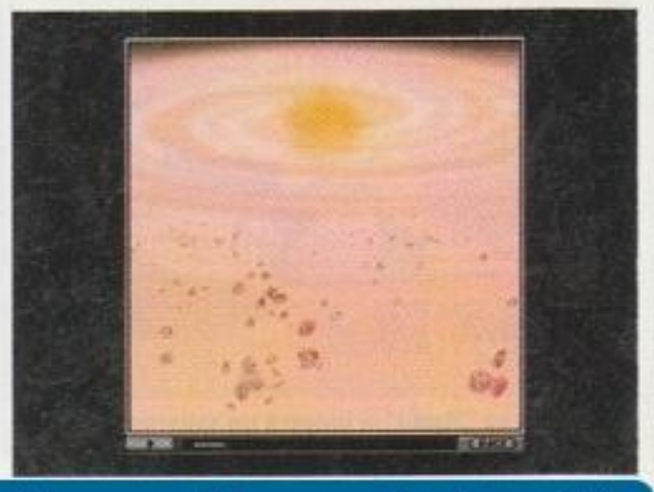
Ancora incantati dai giri guidati (per altro da non confondere con quelli del primo *Redshift*, che erano dei semplici tutorial), passiamo in rassegna il programma. *Redshift* 2 si presenta come un prodotto completo: gli oltre 600 MB sono l'insieme integrato di un sofisticatissimo planetario, di una enciclopedia astronomica, di numerosissime fotografie e animazioni.

Il manuale è realizzato molto bene: in modo chiaro e con l'ausilio delle numerose illustrazioni, conduce l'utente a sperimentare tutte le sezioni. Naturalmente non viene spiegato cos'è la declinazione di un astro o il fenomeno della precessione: d'altronde avete a disposizione il dizionario astronomico integrato per sopperire a ogni vostra curiosità proprio mentre utilizzate il programma.

La sezione planetario è molto ben riuscita: controllabile quasi interamente tramite finestre (in alternativa ai menu), simula in tempo reale o con qualsiasi altra scala di tempo, il movimento sulla volta celeste di tutte le stelle fino alla magnitudine 12 (circa 250.000), di oltre 40.000 oggetti extragalattici, di 5.011 asteroidi e di un centinaio di comete a corto perio-



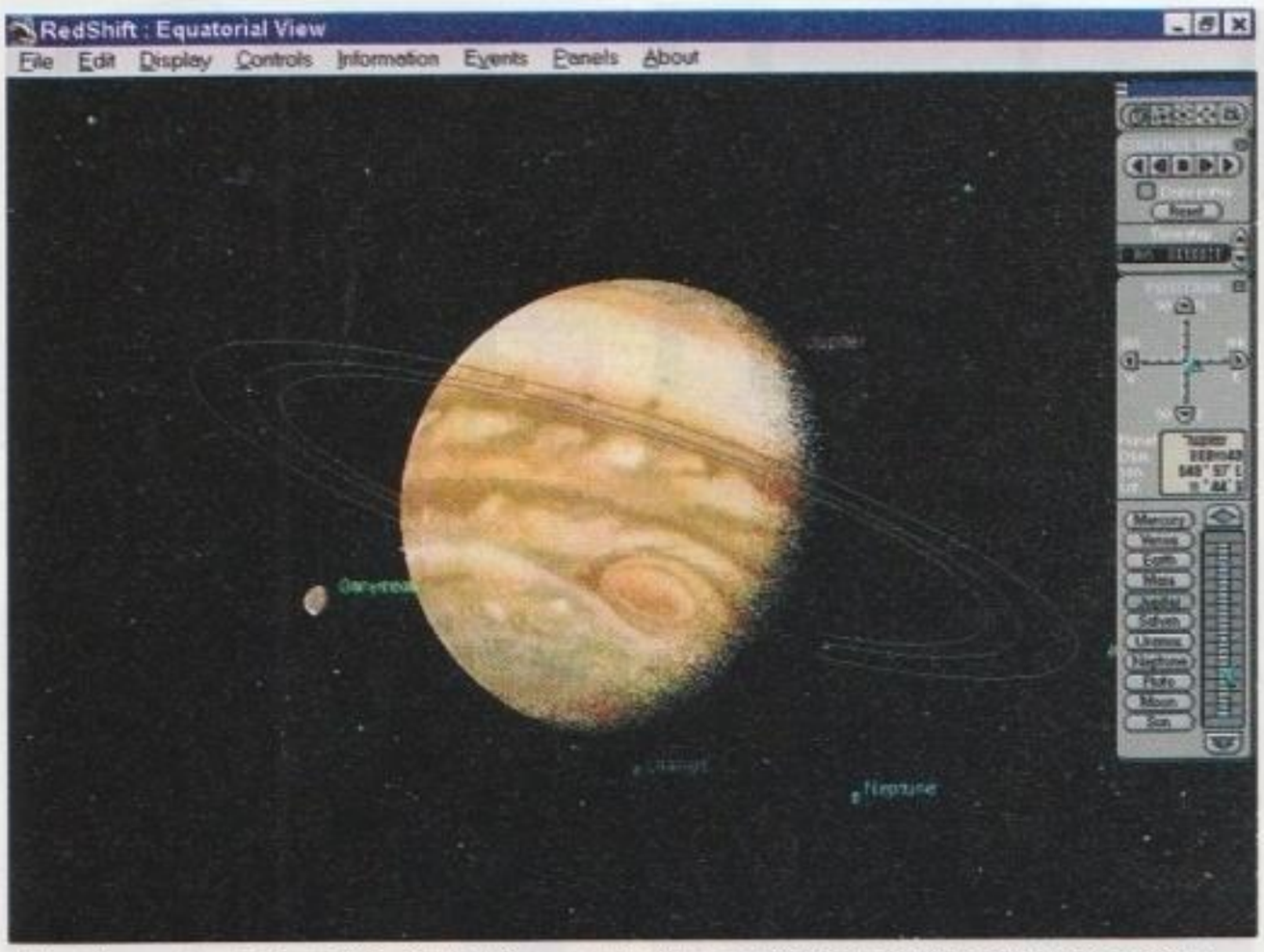
Trovato l'oggetto, cliccandoci sopra appaiono i dati relativi ad esso. Sono poi disponibili collegamenti al dizionario, alla Photo Gallery e alla Movie Gallery. Purtroppo sono rare le immagini di oggetti extragalattici.



http://www.oldgamesitalia.net/

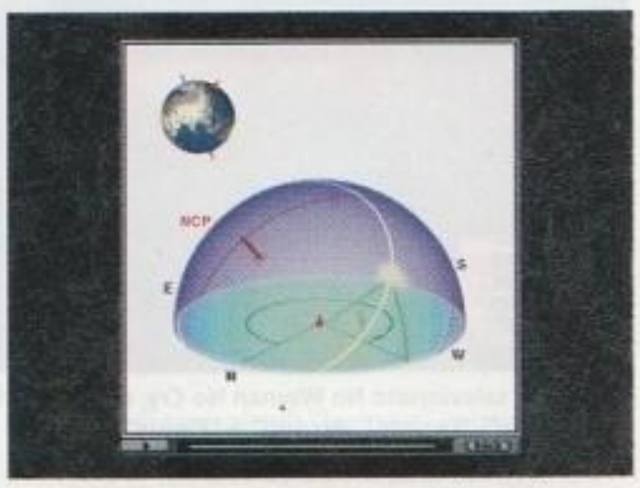
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I pianeti sono riprodotti nei minimi dettagli come anche i loro satelliti. Complicati modelli matematici permettono di calcolare con accuratezza come appare il pianeta da qualunque posizione lo si guardi.

do orbitale. Per mettere ordine in tutto ciò si ha a disposizione un potentissimo sistema di filtri: ad esempio è possibile selezionare tutte le stelle con magnitudine fra -1.6 e 6.2, di classe spettrale G, con brillanza pari a V (cioè le stelle visibili a occhio nudo e dello stesso tipo del Sole), oppure si possono isolare gli oggetti di Messier, o ancora gli asteroidi con diametro compreso fra 100 e 1000 Km.
Il sistema è immediato da utilizzare e consente di riferirsi agli oggetti con la nomenclatura classica, con i nomi propri, o con gli indici dei diversi cataloghi inclusi. È poi possibile spostare il punto di osservazione ovunque nel Sistema Solare (entro un raggio di 100 AU dal Sole, cioè 100 volte la distanza Terra-Sole). Volendo si può quindi spostare il proprio sito osservativo sulla sonda Galileo in viaggio verso Giove. Il programma contiene poi la mappa completa della Terra, della Luna, di Marte e di Venere: se avete voglia, potete sedervi sulla vetta del Monte Olimpo su



Uno dei giri guidati illustra i sistemi di coordinate usati dagli astronomi.

Marte! Una delle parti più spettacolari di *Redshift* 2 è senz'altro quella dedicata ai corpi del Sistema Solare: il programma contiene il **modello** dei nove pianeti con relativi satelliti; è possibile girare attorno a un pianeta o seguirne in tempo accelerato il moto di rivoluzione e di rotazione (l'immagine della maggior parte dei corpi del Sistema Solare è ottenuta applicando sfericamente la mappa osservata dalle sonde spaziali). Da non sottovalutare la possibilità di realizzare filmati dei vostri ipotetici viaggi fra i corpi celesti, da rivedere successivamente tramite Quick Time 2.0, incluso nel CD-ROM.



Redshift 2 contiene tutto il Penguin Dictionary of Astronomy del Dr. J. Mitton, ampliato con molte illustrazioni e animazioni: ad esso si accede separatamente attraverso l'indice e attraverso i numerosi "cross-reference", oppure dal planetario, cliccando su un oggetto e selezionando la voce o il dato interessato. In tal modo è possibile imparare in modo semplice e divertente la storia, i dati scientifici o semplicemente le curiosità di una scienza vecchia quanto la nostra civiltà. Per completare il tutto è poi inserita la ricchissima Photo Gallery, con oltre 700 fotografie a tutto schermo, organizzate per argomento. Per tutti gli astrofili che pensano di utilizzare "sul campo" le informazioni di *Redshift* 2, il programma permette di stampare mappe dettagliate, tabelle di effemeridi, rapporti di visibilità, di elongazione, di illuminazione, di magnitudine, pur non permettendo di controllare direttamente l'interfaccia al motore cronoguida di un telescopio.

In conclusione, si può certamente affermare che i programmatori di *Redshift* 2 hanno raggiunto il loro scopo dichiarato: creare un programma multimediale di astronomia capace di rendere la spettacolarità dei drammatici eventi che si susseguono nel Sistema Solare, stando comodamente seduti davanti al monitor del proprio PC, a gustarsi lo spettacolo. Ben altro che il solito programma planetario!

Leandro Palagiano

Si ringrazia Evoluzione Computer & Games - Torino

IL CIELO IN UNA STANZA

Molto è cambiato rispetto al primo *Redshift*. Ecco qui un breve elenco delle principali migliorie apportate:

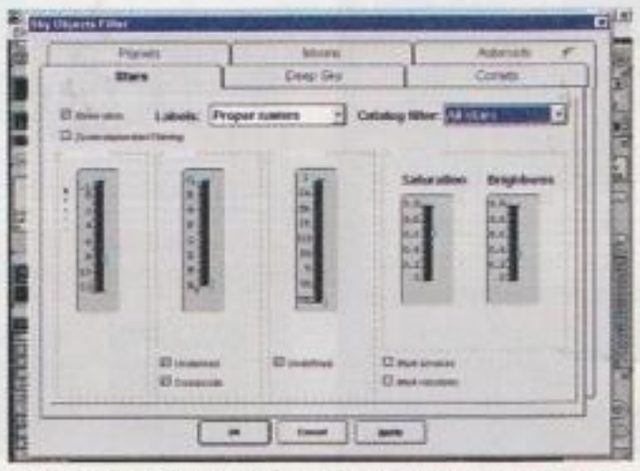
- Ora i giri guidati sono diventati entusiasmanti filmati, mentre i vecchi Guided Tour sono disponibili fra gli ampliati Tutorial.
- Si può fissare il proprio sito osservativo su un corpo in movimento nel sistema solare: cometa, asteroide o veicolo spaziale.
- Si possono visualizzare un numero arbitrario di stelle, indipendentemente dal campo visivo selezionato: nel primo *Redshift* purtroppo il numero di stelle dipendeva dal fattore di zoom prescelto.
- Numerosi aggiornamenti fra informazioni e fotografie, ad esempio è stata aggiunta ex novo l'intera mappa di Venere.

MODELLO

L'accuratezza del programma è notevole: la posizione dei pianeti e della Luna sono state calcolate numericamente sulla base del programma DE102 del Jet Propulsion Laboratory e coincidono con quelli del celebre Astronomical Almanac. Potremo calcolare tranquillamente eclissi e congiunzioni fino al 3002 d.C., e con qualche riserva (poche decine di arcosecondi) sino al 10000 d.C.!

Info

Nonostante funzioni completamente da CD-ROM, è possibile l'installazione su disco fisso del programma principale, allo scopo di velocizzarne il funzionamento. In tal caso è necessario avere a disposizione 2 MB sul proprio HD. Gli altri limiti imposti dal programma sono: 8 Mb RAM, CD-ROM a doppia velocità, processore 486DX2 66 MHz o Pentium. Per la versione Macintosh: LC II con almeno un System 7.0, 8 Mb di RAM, con almeno 2,5 Mega liberi.



Numerosi sono i gradi di libertà a disposizione per isolare gli oggetti d'interesse.



8

\+ Filmati di valore scientifico e di buon livello grafico •Accuratissimi calcoli della posizione di tutti gli oggetti•Mappatura sferica della superficie dei pianeti•Elevato numero di oggetti con relativi dati astronomici•Buona integrazione tra il dizionario, il planetario, le immagini e i video

\− Mancano riferimenti storici o semplici curiosità sui più importanti oggetti come stelle, nebulose, galassie •Poche immagini di oggetti extragalattici: il programma è troppo "centrato" sul Sistema Solare.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

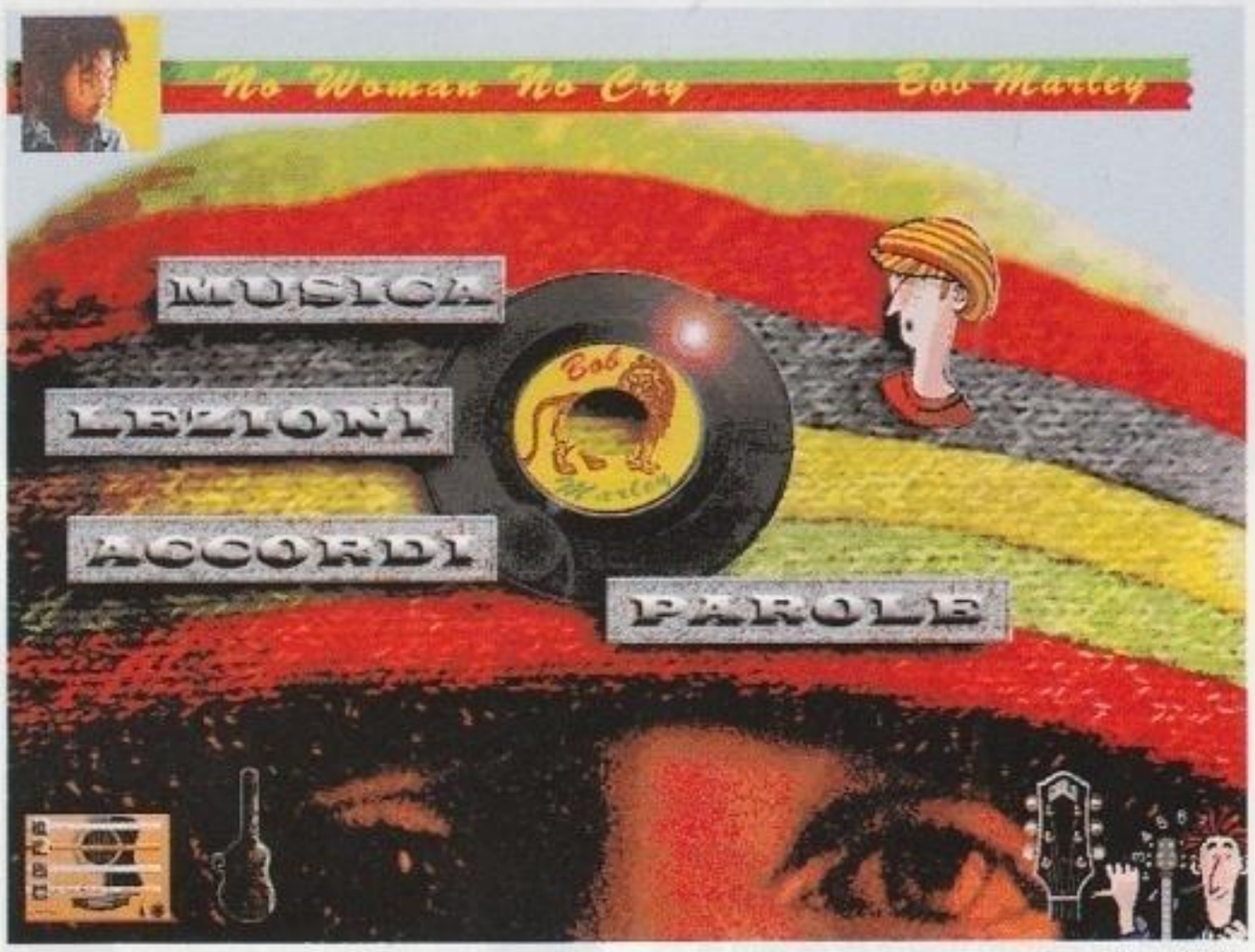
http://www.oldgamesitalia.net/

GUITAR HITS

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **CORSO DI CHITARRA**
Software House: **UBI SOFT**
Sviluppatore: **INTERNO**

Sapete suonare la chitarra come autodidatti ma volete impreziosire le vostre performance e imparare le finezze del vero chitarrista? Con Guitar Hits, *l'ultimo prodotto multimediale della Ubi Soft, potrete esercitarvi con sette brani famosissimi!*

Sono certo che molti di voi sanno suonare la chitarra, o almeno si divertono a strimpellare un po' con gli amici, magari di fronte a una buona bottiglia di vino in un'osteria fuori porta… Una recente indagine, infatti, indica che circa il 7% degli italiani, in una fascia compresa tra i 18 e i 30 anni, ama suonare uno strumento musicale, e di questi circa il 60% predilige proprio la chitarra, acustica, classica o elettrica che sia. Tutte queste persone troveranno questo ultimo prodotto multimediale sviluppato in casa Ubi Soft particolarmente interessante. Infatti, *Guitar Hits* non si propone a un pubblico di neofiti che devono imparare da zero: non si tratta, insomma, di un vero e proprio corso di chitarra dalla A alla Z, bensì di un corso di approfondimento per chitarristi, autodidatti e non, che abbiano intenzione di imparare i rudimenti di tecniche come lo "shuffle" o il "**fingerpicking**", lo "slide" o le complessità di un "riff". Per alcuni di voi, forse, queste sono parole prive di senso, ma dopo aver dato un'occhiata a questo CD-ROM scoprirete di poter facilmente, e nel giro di breve tempo, migliorare notevolmente le vostre performance con alcuni semplici trucchetti del mestiere.



Abbiamo selezionato No Woman No Cry, di Bob Marley. In questa schermata potremo accedere alle opzioni di "Musica", "Lezioni", Accordi" e "Parole".
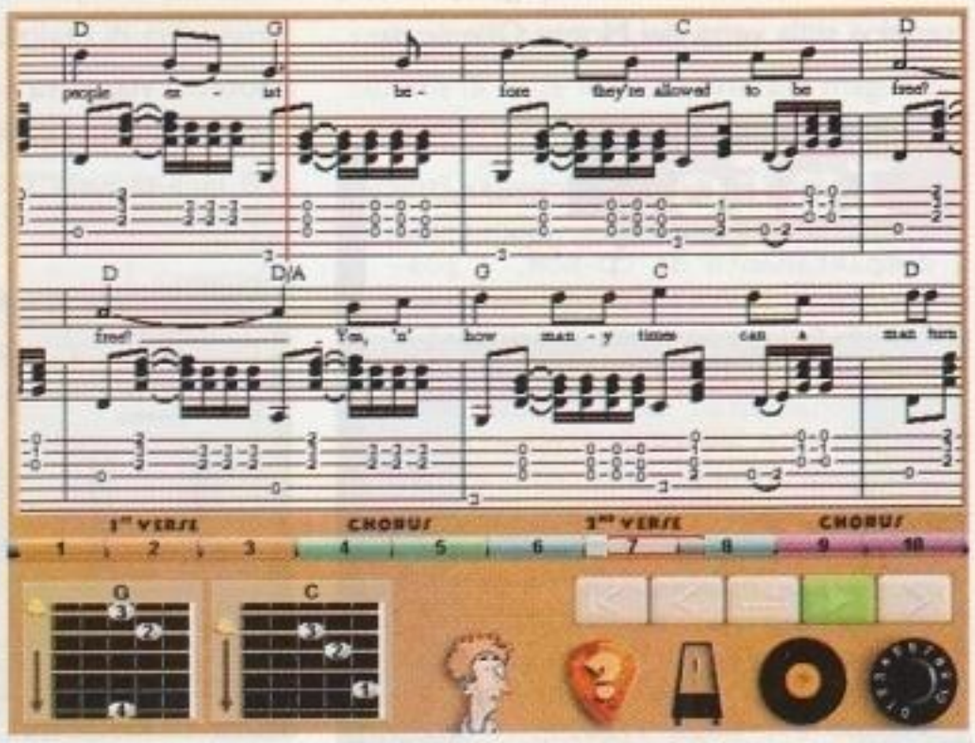
Le canzoni prese in esame sono "Hey Joe", di Jimy Hendrix, "No Woman No Cry", di Bob Marley, "Life by the Drop", di Stevie Ray Vaughan, "Blowin' in the Wind", di Bob Dylan, "Dust in the Wind", dei Kansas, "Wild World" di Cat Stevens e "Sweet Home Alabama" dei Lynyrd Skynyrd. Per ogni canzone vengono presentate quattro opzioni: "Parole", "Musica", "Lezioni" e "Accordi". Prima di descrivere nel dettaglio questi sottomenu, però, voglio ricordare che nel CD-ROM sono inclusi un metronomo (che permette di suonare il brano selezionato seguendo il tempo corretto della registrazione originale) e un accordatore automatico con cui potrete assicurarvi, prima di cominciare a suonare, che la vostra chitarra sia

FINGERPICKING

Questa tecnica viene largamente utilizzata nel folk e nel country-western. Gli arpeggi consistono nel pizzicare le corde con le dita della mano destra, mentre la sinistra cambia accordi e produce effetti particolari come il "vibrato" o "l'appoggio". Variando il modo in cui si pizzicano le corde con la mano destra si ottengono effetti molto diversi, inoltre il risultato finale è quello di un suono molto pieno, come se suonasse più di una chitarra.



Abbiamo attivato l'opzione di help in linea: basterà mettere il cursore su un oggetto attivo per leggere un testo che ce ne spiega il funzionamento.


Con questo spartito anche il chitarrista meno esperto può, in breve tempo, imparare a suonare dignitosamente questa canzone.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La schermata di "Musica" si presenta in questo modo. Con l'icona dell'omino, in basso a sinistra, potrete accedere all'help "on-line".



Ecco attivata l'opzione del metronomo: in questo caso il tempo consigliato è di 92 battiti. Potrete suonare e cantare la canzone seguendo il tempo.
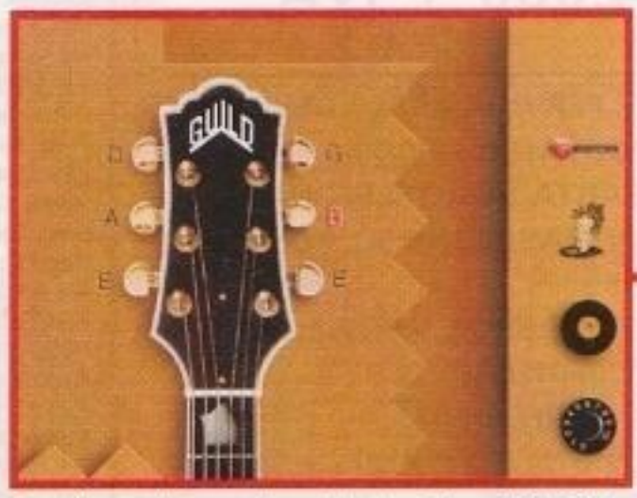




Una delle schermate di "Lezioni". Potremo selezionare una delle voci vicine ai capotasti della chitarra e assistere alle singole lezioni per imparare a suonare meglio il brano selezionato.



Ecco la schermata degli "Accordi". Selezionando l'accordo in alto potrete vederne la diteggiatura, il tabulato e lo spartito in basso a sinistra, mentre a destra ve ne verrà mostrata l'esecuzione.



Ecco l'accordatore automatico inserito nel CD-ROM. Vi basterà cliccare su una delle chiavi con la nota di fianco (secondo il codice americano) per sentire il suono corrispondente.

Info

Per imparare i riff di Jimi Hendrix e di Cat Stevens è necessario avere almeno Windows 3.1 (o una versione più recente, compreso Windows 95), un processore 486 SX a 25 Mhz con lettore di CD-ROM almeno a doppia velocità, 4 MB di RAM, una scheda grafica in SVGA a 256 colori con un monitor che supporti la risoluzione 640X480 e una scheda audio della famiglia SoundBlaster (o una compatibile al 100%).

accordata al meglio. Cliccando sull'opzione "Parole" potrete visualizzare tutto il testo della canzone con gli accordi sovrapposti, in modo da poter prendere confidenza con l'armonia e la melodia del brano. Cliccando su ogni accordo potrete vederne la **diteggiatura** sui capotasti e sentirne il suono.
Cliccando su "Musica", invece, arriverete in una schermata in cui, nella parte alta, potrete vedere un filmato della "mano sinistra" che compone i vari accordi e, di fianco, lo schema della diteggiatura degli accordi corrispondenti. In una finestra più in basso scorrerà lo spartito e il tabulato per chitarra.
Le canzoni sono divise in vario modo (ad esempio: riff di apertura, prima strofa, primo ritornello, seconda strofa, secondo ritornello, riff di chiusura). Potrete selezionare soltanto una di queste parti per rivederla; inoltre, sullo spartito, ci saranno delle parti colorate. Cliccando su una di queste parti potrete ascoltare il capitolo di "lezione" relativo (ad esempio la lezione su come padroneggiare il riff di chiusura della canzone).

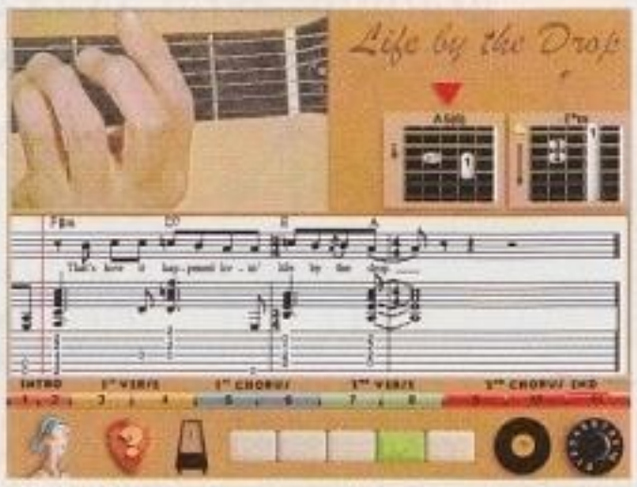
Nelle "Lezioni" potrete selezionare ogni pezzo del brano e vedere, in passi successivi di difficoltà sempre crescente, i vari passaggi necessari alla sua esecuzione. Per quanto riguarda il "fingerpicking", ad esempio, potrete cominciare alternando i bassi con il pollice e inserendo gradualmente le note più alte, per finire cambiando accordo e completando l'arpeggio.

Infine, l'opzione accordi mostra tutti gli accordi utilizzati nella canzone, la diteggiatura, il tipo di battitura del plettro o di arpeggio con le dita da utilizzare. Cliccando su uno qualunque dei filmati presentati nelle varie canzoni potrete ingrandire l'animazione a pieno schermo, in modo da cogliere più particolari sul movimento delle dita dell'esecutore. Grazie a semplici icone, poi, potrete muovervi nell'ambiente multimediale e tra i vari menu con il "clic" di un tasto del mouse.

Insomma, si tratta di un prodotto certamente realizzato da esperti in materia che conoscono i metodi per insegnare cose apparentemente molto complicate in maniera semplice e divertente, senza dover passare ore a fare solfeggi o a studiare musica su un noioso pentagramma... in perfetto stile autodidatta. Non è certamente adatto a chi non mastica nemmeno un po' di chitarra, ma se conoscete già un po' di accordi e volete perfezionare il vostro stile, è certamente il prodotto che fa per voi.

DITEGGIATURA
Questo termine indica il modo in cui le dita della mano sinistra devono premere le corde: non riguarda soltanto gli accordi (che sono codificati e rimangono più o meno sempre gli stessi) ma anche gli effetti che le dita devono produrre per arricchire l'esecuzione del brano (possono fermare alcune corde o batterci sopra per produrre un doppio suono, ecc.).

Yuri Abietti



Life by the Drop non è semplicissima, e dovrete studiarvi gli accordi a fondo, prima di lanciarvi nella sua esecuzione.



8

\+ Un ottimo strumento per imparare nuove tecniche•Le canzoni sono famose e immediatamente riconoscibili•Le varie opzioni permettono una comprensione globale del "sound" delle varie canzoni•Interessante la possibilità di accedere a un metronomo e a un accordatore•I filmati sono chiari e comprensibili

\- Forse sette canzoni sono un po' pochine per chi vuole allargare il proprio repertorio•Sarebbe stato apprezzabile includere la versione originale delle varie canzoni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER
486dx2 66Mhz PCI
HD 630- 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.1.758.000 + IVA

PENTIUM 75 MHZ PCI
HD 850 - 8MB - SVGA PCI -
TASTIERA - MOUSE - MONITOR
L.2.194.000 + IVA

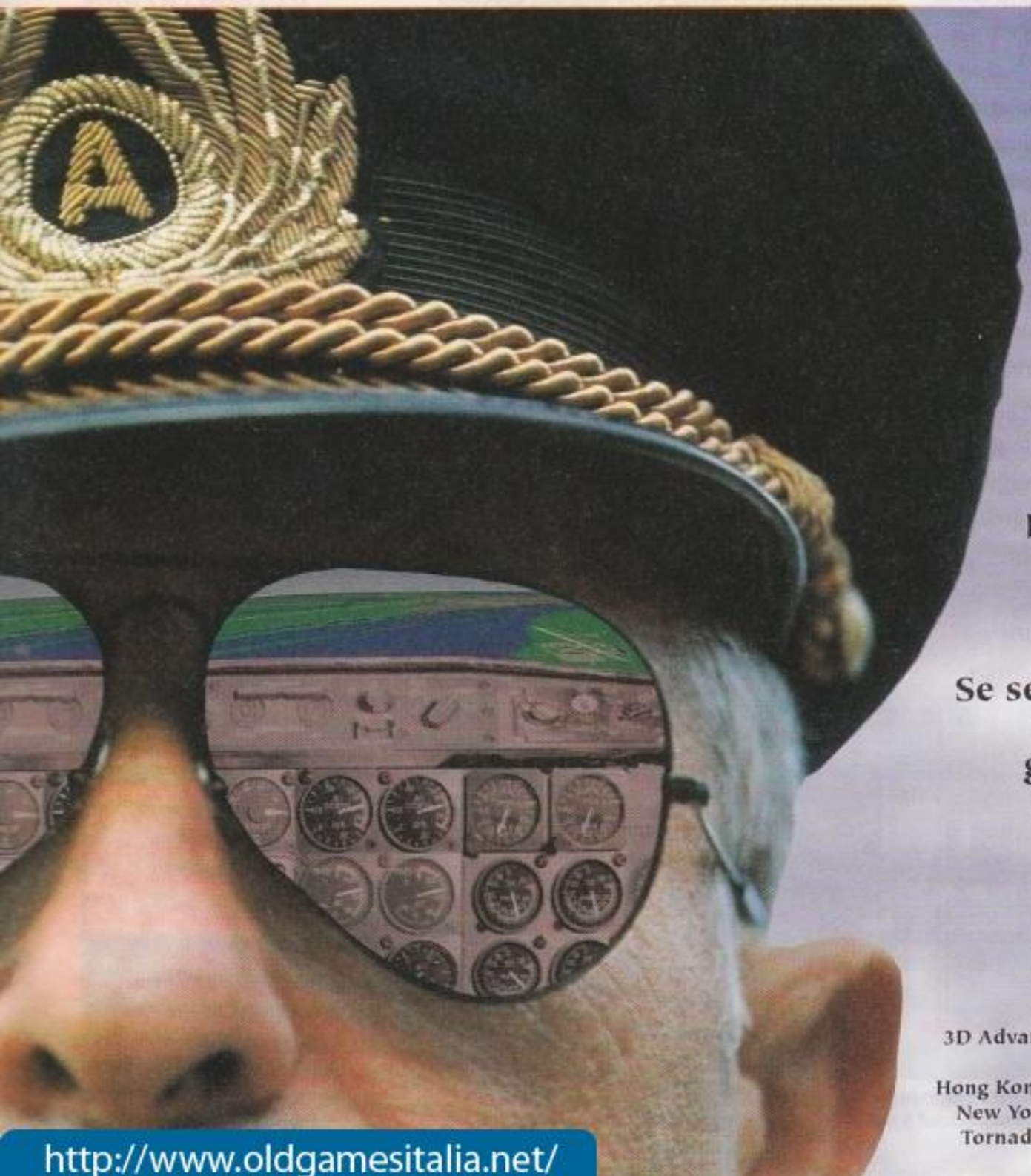
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.12.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

TITOLO	AMI	IBM
Breathless A1200	75.000	
Behind The Iron Gate	**66.000**	
Budokan	25.000	
Civilization	40.000	
Deep Core	55.000	
Dreamweb	75.000	105.000
Earth Invasion		59.000
Fantasy Empire		60.000
Frontier 1° Encounter Ita		95.000
Gobliins II	39.000	
Gold Runner	29.000	
Helpl Compilation	105.000	
Joe & Mac	30.000	
Jungle Book		**69.000**
Lion Herat	49.000	
Loopz	29.000	
Lupo Alberto	29.000	
M r.Nutz	35.000	
Mortal Kombat II	65.000	65.000
Player Manager II	75.000	
Primal Rage	**86.000**	
Sensible Golf	75.000	
Sensible World Soccer II	65.000	85.000
Sim City	29.000	
Star Control	29.000	
Super Street Fighter II	85.000	
Super Street Fighter II Turbo		95.000
Utlima VI	29.000	
Wizardry VI	20.000	
Worm	85.000	
Zyconix	39.000	
3D Lemmings Cd-Rom		135.000
A4 Network Cd-Rom		115.000
EF-2000 Cd-Rom		125.000
Extreme Pimball Cd-Rom		95.000
Fade To Black Cd-Rom		115.000
Fifa Soccer 96 Cd-Rom		**96.000**
Magic Carpet II Cd-Rom		115.000
Navy Striker Cd-Rom		115.000
Need For Speed Cd-Rom		105.000
Nhl 96 Cd-rom		115.000
Pga Tour Golf Cd-Rom		115.000
Pitfall Cd-Rom		105.000
Rayman Cd-Rom		Tel.
Re Leone Cd-Rom		129000
Scudetto Cd-Rom		**96.000**
Tie Fighter Cd-Rom		105.000
Top Gun Cd-Rom		95.000
Wing Commander IV Cd-Rom		Tel.
Z Cd-Rom		Tel.

TITOLO CD ROM	
11Th Hours	**126.000**
Action Soccer	75.000
Actua Soccer	95.000
Alien Odissey	105.000
Apache Longbow	95.000
Burn: Cycle	95.000
Civil War	115.000
Command The Conquerer	**116.000**
Crusader	**116.000**
Cybermage	**116.000**
Destruction Derby	95.000
Dungeon Master II	105.000
Earth Worm Jim	75.000
Extreme Pinball	95.000
Fatal Racing	95.000
Fighter Duel	95.000
Flight Simulator 5.1	105.000
Flight Unlimited	125.000
Formula 1 G.P 2	Tel.
Full Throtten Ita	**146.000**
Gran Prix manager	95.000
Hell Ita	125.000
Hexen	95.000
Indy Car Racing 2	95.000
Jhoony Bazzookatone	95.000
King Quest VII Ita	125.000
Kit Electronics Arts	50.000
Kit Lucasfilm Ita	50.000
Mach Warrior 2	**106.000**
Mortal Kombat III	**96.000**
Phantasmagoria Ita	**136.000**
Player Manager II	95.000
Pro Pinball	85.000
Ring Cycle	85.000
Road Warriors	85.000
Screamer	**86.000**
Sensible World Soccer	**96.000**
Shockwave Assault	**116.000**
Sim Isle	95.000
Simon The Sorcerer II	95.000
Stonekeep	125.000
The Dig	135.000
Tie Fighter	115.000
Ultimate Soccer Manager	85.000
Under Killing Moon Ita	165.000
Virtual Karts	95.000
Warcaraft II	95.000
Warhammer	105.000
Werewolf Vs Comanche	95.000
Wipe Out	95.000

DISPONIBILI NUMEROSI TITOLI PER CD-I PHILIPS





SoftMail é il punto di riferimento per mantenere il tuo PC costantemente ad alta quota!

La prima ed unica vendita per corripondenza specializzata in simulazione di volo — civile e militare — su Personal Computer.

Da SoftMail trovi anche gli accessori e le periferich più adatte alle tue esigenze: joystick, pedaliere, volantini, libri e tutto ciò che ti serve per ricreare una cabina virtuale!

Se sei un appassionato di volo richiedi subito il catalog gratuito: avrai a tua completa disposizione un grandissimo assortimento su disco e CD-ROM!

SOFT MAIL

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293
22100 COMO
Telefono (031) 300.174 • Fax (031) 300.214
Punto vendita a Como in Via Benzi 18

3D Advanced Graphic System, Air Power, Apache, Apollo XIII, ATP, Caribbean, EF 2000, Europe
Falcon, Flight Light Plus, Flight Shop, Flight Unlimited, Flights of 13 Mike,
Hong Kong, Hawaii, Italy, Japan, Las Vegas, Microsoft Flight Simulator, Microsoft Il Mondo del V
New York, Paper Airplanes, Paris, Precision Approach, PVF CD, Schiratti Commander, Top Gu
Tornado, Tower, US Navy Fighters,
dell'aviazione su CD-ROM
tutto quello

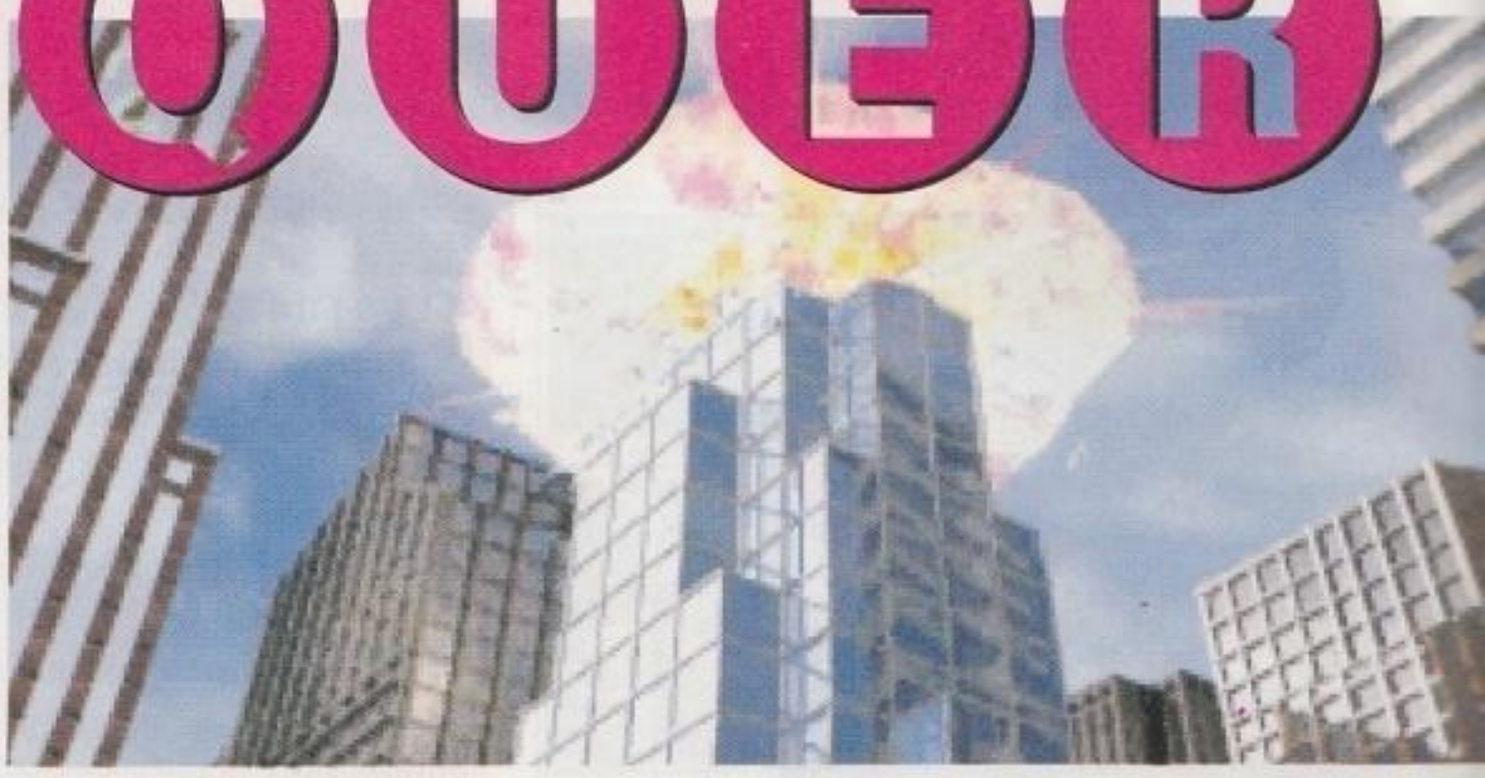
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Questo mese ZETA vi propone la guida completa a Command & Conquer e la soluzione di Shannara, oltre a quella "Classic" di Beneath a Steel Sky. Chiudono gli S.O.S. le solite pagine di gabole assortite. Se avete bisogno di una mano in avventure o GdR, potete contattare Paolo Paglianti allo 02/33100154 tutti i venerdì sera dalle 17:00 alle 19:00.

COMMAND & CONQUER



Pensate che gli S.O.S. di ZETA si occupino troppo di avventure e GdR? Beh, Andrea Giolito, un nuovo acquisto della nostra redazione, vi dimostra il contrario con questa esauriente e completa guida al mefistofelico Command & Conquer.
Nota: in alcuni casi si può accedere allo stesso territorio da differenti direzioni con la conseguente differenziazione del terreno di gioco; parleremo delle differenti situazioni solo nel caso differisca la strategia da adottare o l'obiettivo della missione.

CONSIGLI SU COME MASSACRARE IL NEMICO

Prima di cominciare a devastare i vostri avversari ecco un semplice elenco di trucchi utili per entrambe le fazioni in lotta:

1) Cercate di controllare sempre le zone con gli alberi infestati dal Tiberium, perché producono il minerale anche quando il campo è esaurito.

2) Accoppiate sempre una unità pesante e due leggere a guardia degli harvester in modo da non dovervi più curare della loro incolumità.

3) L'obiettivo più importante della base nemica è il Costruction Yard (CY): distruggetelo o controllatelo con gli ingegneri; fate lo stesso con i centri di produzione.

4) Chiudete la vostra base il più possibile con fortificazioni in modo da prevenire visite sgradite di ingegneri, stealth tank o commando.

5) Non mandate mai un commando su una unità pesante o una torretta a meno che non possiate impegnarla prima con qualcosa d'altro.

6) Se siete nei guai alla base e non avete i soldi per costruire i rinforzi, vendete temporaneamente le strutture meno importanti: in questo modo avrete sia soldi che qualche soldato in più.

7) Attirate la fanteria nei campi di Tiberium (le esalazioni sono nocive per le truppe).

8) Distruggete le chiese dove possibile, perché il più delle volte nascondono casse di denaro.

9) Ricordate che la prima unità che attacca diventa il bersaglio principale (utile per distrarre il fuoco nemico).

10) La strategia dell'ingabbiamento: si basa essenzialmente sul bug più evidente dell'intero gioco, e cioè l'impossibilità da parte del computer di sparare contro un semplice sand bag. In questo modo potete chiudere passaggi obbligati, intrappolare i mezzi nemici nella loro stessa base o impedire la ricostruzione di una struttura (anche lasciando al suo posto una unità).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRATEGIE PER I GDI

1) Ricordate che i Mammoth tank si autoriparano fino al 50%.
2) Aspettate che l'air strike e il cannone satellitare siano carichi prima di partire all'attacco.
3) Per contrastare gli obelisk of light il sistema migliore consiste nel distruggere le power station (gli staccate la spina!!!).
4) Non esiste un sistema per contrastare il nuclear strike, ma per limitare i danni è utile costruire a scacchiera, cioè separando gli edifici con qualche sand bag e torrette anti uomo.
5) Ricordatevi di usare gli Orca solo una volta distrutti i Sam della zona, o in assenza di bazooka e recon bike.

LA CAMPAGNA DEI GDI

MISSIONE 1

OBIETTIVO= Rimuovere i NOD dalla zona di sbarco. Semplicemente andate in giro a snidare la fanteria NOD.

MISSIONE 2 - ESTONIA

OBIETTIVO= Distruggere la postazione NOD della zona. Niente di particolare. La base nemica è a nord della vostra posizione: usate gli ingegneri per velocizzare le operazioni.

MISSIONE 3 - LATVIA



OBIETTIVO= Distruggere i Sam. I Sam sono ubicati a nord e ad est della vostra base, distruggeteli e lanciate un attacco congiunto da terra e dal cielo con l'appoggio degli A-10.

MISSIONE 4A - POLONIA

OBIETTIVO= Proteggere i cittadini ed eliminare i NOD. Muovete a sud e poi ad est per avvicinarvi alla città, usate i granatieri sia per gli uomini armati di bazooka che per i buggy, e sfruttate i cingoli dell'APC per schiacciare la fanteria rimasta. Una volta arrivati in città aspettate i rinforzi e coordinateli con i vostri superstiti per far fuori i due tank nemici.

MISSIONE 4B - BELARUS

OBIETTIVO= Recuperare i dati GDI rubati. Usate i granatieri per il buggy iniziale, montate gli uomini sugli APC e iniziate a muovere la carovana a nord, est, sud e ovest fino alla base NOD (ignorate gli attacchi tranne che per il tank, che dovrete contrastare con i granatieri). Correte con l'APC in fondo alla base a recuperare la cassa.



MISSIONE 5 - GERMANIA-UCRAINA

OBIETTIVO= Eliminare i NOD. Riparate la base ad est ed assemblate uno squadrone misto di ingegneri e fanteria. I granatieri devono sostituirsi alle difese della base, e contrastare la presenza dei tank; oltrepassate il ponte e distruggete i Sam a destra e a sinistra, recuperate la cassa vicino alla collina (2000 crediti) e utilizzatelo per altre unità. La zona da attaccare è a nord-est della vostra base.

MISSIONE 6 - REPUBBLICA CECA



OBIETTIVO= Distruggere della base NOD Uccidete tutta la fanteria senza paura (avete un raggio di azione maggiore), attraversate il ponte e sabotate i Sam ai lati, arriverà un Chinook, salite e fatevi trasportare dall'altra parte del fiume. Spostatevi sulla collina a nord e sabotate il Sam in fondo, appostatevi per eliminare la fanteria di passaggio ma evitate tutte le unità più grosse (in caso di pericolo fatevi venire a prendere dall'elicottero); procedete a nord e poi a est fino ad arrivare all'interno della base, dove dovrete sabotare l'Hand Of NOD.

MISSIONE 7 - REPUBBLICA CECA

OBIETTIVO= Costruire una base ed eliminare la presenza NOD. Dopo aver contrastato l'attacco NOD dirigetevi a nord per impiantare la base. Costruite qualche tank, Hum-Vee (HV) e granatieri, dirigeteli a nord ed eliminate la fanteria e quindi (una volta che il campo di Tiberium è pulito) passate lungo il costone della collina per eventuali gun turret; finite di esplorare la mappa per eliminare i Sam. La base è a nord-est, mandate i granatieri contro le gun turret e in un secondo tempo i carri; il CY e l'aeroporto sono ad est.



MISSIONE 8A - AUSTRIA (FRECCIA SINISTRA)

OBIETTIVO= Distruggere tutte le unità e le strutture dei NOD. Riparate ogni edificio e mandate i medium tank a ovest, schiacciate la resistenza al ponte, proseguite a nord e prendete la cassa tra i pini. Dal momento che non esistono né il CY né strutture di produzione, è imperativo riparare tutti i veicoli danneggiati. Costruite granatieri e ingegneri, partite all'attacco della base a nord con i tank affiancati dai bazooka, e impegnate in questo modo le torrette di guardia mentre una seconda squadra sale alle spalle della base nemica e attacca di sorpresa; continuate a impegnare le difese fino a quando non si apre un corridoio da utilizzare per conquistare il CY, l'Hand Of NOD e l'aeroporto. Costruite qualche unità NOD (vendendo qualche edificio catturato) e devastate tutto il possibile.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Missione 8b - Slovacchia (freccia destra)

OBIETTIVO= Proteggere il dottor Moebius e distruggere i NOD. Muovete subito a sud, attraversate il ponte e la città, mandate subito un paio di veicoli di guardia vicino ai campi di Tiberium, un altro paio di veicoli a guardia di Moebius (nell'angolo in basso a sinistra) e altri tre vicino al ponte per aspettare o impedire l'arrivo delle truppe sui Chinook. Il posto migliore per costruire la base è a nord dei campi di Tiberium, con qualche torretta anti uomo e fanteria di guardia; sorvegliate gli alberi appestati. Ci sono due basi, una a nord e l'altra a nord-est: costruite 4 APC con almeno tre ingegneri ciascuno, granatieri, un paio di HV e quanti più tank potete. Attaccate le torri con la fanteria, le difese con le unità pesanti e occupate quanti più edifici potete con gli ingegneri nascosti negli APC, quindi vendete le strutture appena conquistate per costruire i rinforzi.



Missione 9 - Ungheria

OBIETTIVO= Distruggere la base NOD In primo luogo, usate il gruppo a sud di modo che entrino in funzione i Gunboat che vi daranno una mano ad abbattere le torrette; poi costruite un buon numero di tank e dirigetevi verso ovest, schiacciate la resistenza e distruggete i Sam nelle vicinanze, scendete verso sud per eliminare i generatori (power station) della base e disattivare così l'obelisk. Attaccate poi frontalmente con una seconda squadra, distruggete il CY e quindi richiamate pure la prima squadra per darvi una mano.



Missione 10b - Romania

OBIETTIVO= Distruggere le postazioni NOD con gli Orca. Usate i granatieri per eliminare le torrette anticarro disseminate per i canaloni, mentre costruite la base ed organizzate le difese. Gli unici Sam da eliminare sono i quattro della base; dovrete quindi eliminare le difese (obelisk) distruggendo i generatori a sud con qualche medium tank. Occupate il CY, eliminate l'obelisk e i Sam, costruite gli Orca e distruggete il resto (assicuratevi però che non ci siano bazooka nelle vicinanze).



Missione 10a - Slovenia

OBIETTIVO= Distruggere le postazioni NOD con gli Orca. Una volta costruita la base posizionate le difese antiuomo inframmezzate da qualche tank e chiudete con la strategia dell'ingabbiamento il passaggio ad est della base, subito sotto il campo di Tiberium (in questo modo gli attacchi verranno solo da sud-ovest). Utilizzate gli Orca per far fuori le torrette disseminate per la valle. Ora costruite una squadra di tank, granatieri e APC con ingegneri, e speditela sul lato superiore della base NOD, a sud-est, distruggete le torrette e i muri, ma non entrate: al momento dell'attacco frontale da parte di un'altra squadra, utilizzate la prima per prendere possesso dei generatori, venderli o distruggerli e aprirvi un varco fino alla fine.



Missione 11 - Grecia

OBIETTIVO= Recuperare Delfi. Manovrate le truppe a est, a nord e ancora ad est, senza combattere le torrette, distruggete il tank e costruite la base vicino al campo di Tiberium in mezzo allo spiazzo. Utilizzate la strategia dell'ingabbiamento sull'ingresso principale, eliminate i flame tank con i vostri medium, attaccate i generatori e l'obelisk (piazzate subito un'unità al suo posto), quindi le torrette, il CY e le stazioni di produzione. Abbattete il muro ad est in modo che arrivi un Chinook dove far salire il nostro amico.



Missione 12a - Albania

OBIETTIVO= Recuperare Moebius. Riparate tutto, ma vendete l'ospedale, create dei tank e posizionateli agli ingressi. Devastate i flame tank al ponte ed apritevi la strada verso il villaggio a nord della base, prendete la cassa. Distruggete i Sam della zona, puntate a nord-ovest lasciando l'APC a guardia di Moebius (pronto a salire). Muovete alle spalle della base, circumnavigandola verso nord-est, spazzate via i due buggy di guardia e quindi i generatori. Una volta distrutti i Sam della base, arriverà un Chinook per recuperare Moebius.



Missione 12b - Bulgaria

OBIETTIVO=Recuperare Moebius. Utilizzate l'APC per recuperare la cassa a nord, nord-est dopo i due ponti. Vendete tutto tranne i centri di produzione e costruite tank, ingegneri e granatieri. Distruggete i generatori con i bazooka, e la torretta superiore a ovest, quindi aprite una breccia nel muro. Mandate l'APC con gli ingegneri e prendete possesso del CY, dell'aeroporto e di tutto quello che potete: vendeteli e costruite altri mezzi con cui distruggere i Sam della zona.



Missione 13 - Jugoslavia

OBIETTIVO= Distruggere il centro ricerche NOD. Kano dovrebbe trovarsi all'interno del centro. Le due basi di questa zona sono fastidiose, ma non abbastanza per essere distrutte; infatti l'obiettivo è nell'angolo superiore destro della mappa, completamente indifeso. Utilizzate un mezzo di ricognizione fino al centro e una combinazione di Mammoth e cannone satellitare per distruggere le torrette e i Sam della base centrale, dopodiché spedite una mezza dozzina di Orca a distruggere Kano (attenti a fare il giro largo!!).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Missione 14 - Jugoslavia

OBIETTIVO= Vaporizzare la fanteria NOD in fuga. Usate l'HV per ricognizione e le altre unità in questo modo: il carro lanciarazzi per l'artiglieria, Mammoth per i light e flame tank, (aspettate sempre che il Mammoth si rigeneri), l'HV per la fanteria, e qualsiasi unità per i buggy. Una volta terminate le formalità, andate a cercare gli stealth tank.

Missione 15a - Bosnia (da nord-est)

OBIETTIVO= Distruggere il Temple of NOD (ToN) e tutto il resto!!!. Occupate gli edifici a sinistra e approntate la vostra base con uno schema di difesa "a scacchiera"; lanciate un attacco massiccio alla base ovest, distruggete i Sam e poi fate alzare in volo gli Orca. Stabilite qui una nuova base di operazioni. Pulite il paesaggio dai Sam e spedite gli Orca a distruggere l'avamposto di sud-est e l'accoppiata centrale obelisk-generatore (attenti al Sam subito a valle) magari facendovi aiutare dal satellite. Lanciate l'offensiva più massiccia che potete alla base centrale, a sud della vostra, e radete al suolo il ToN dietro alla base (se riuscite portate avanti un paio di advanced guard tower con la strategia dell'ingabbiamento). Il resto è storia.



Missione 15b - Bosnia (da sud)

OBIETTIVO= Distruggere il Temple of NOD (ToN) e tutto il resto!!! Occupate il flame con il vostro tank e spostate l'MCV oltre il ponte schiacciando la fanteria, iniziate una base a scacchiera con qualche difesa a sud per fermare gli inevitabili ingegneri NOD.
Tra i campi di Tiberium lasciate per ultimo quello a est del punto di partenza, perché una volta esaurito il computer ci costruirà un base (prevenitelo con qualche unità e due ingegneri).La strategia di attacco è essenzialmente la stessa del caso precedente, cambia solo il percorso di attacco, prima la base a est poi quella a nord-est e infine quella principale.

Missione 15c) Bosnia (da nord-ovest)



OBIETTIVO= Distruggere il Temple of NOD (ToN) e tutto il resto!!! All'inizio distruggete il flame con il medium di scorta e posizionate l'MCV in mezzo ai due campi di Tiberium, sempre costruendo a scacchiera. Utilizzate la tecnica dell'ingabbiamento sugli unici due passaggi a sud (se riuscite, cercate di tagliare fuori anche il campo di Tiberium di nord-est): ora avrete tutto il tempo di organizzare i rinforzi. Il ToN è nell'angolo in basso a destra, molto ben protetto, e il sistema più indolore per averne ragione è quello di attaccare frontalmente la base centrale (non ci sono obelisk), eliminare più generatori possibili e poi lanciare un'offensiva con una squadra rasente il margine di destra della mappa (se avete fatto le cose per bene, l'obelisk sarà disattivato). Allargate il conflitto anche sulle zone circostanti e non dovrete far altro che guardare il risultato di tanta devastazione !!!!





Strategie per i NOD

1) Usate sempre i lanciafiamme o i flame tank contro la fanteria avversaria: è il sistema più efficiente per dimenticarsene.
2) Per scongiurare la minaccia dell' A-10 Air Strike posizionate più gruppi di Sam in formazione a stella (uno al centro e quattro ai lati).
3) Formate un anello con i Sam e attirate dentro gli Orca con un'unità veloce che faccia da esca.
4) Non appena possibile distruggete subito il centro di controllo per il satellite, eviterete spiacevoli "sparizioni".
5) Usate gli stealth tank come scout per esplorare la mappa.

La campagna dei NOD

Missione 1

OBIETTIVO= Il leader del villaggio locale. Procedete verso sud-ovest distruggendo le truppe GDI, quindi al ponte volgete a nord fino al villaggio. Eliminate Nikoomba sulla collina.

Missione 2 - Egitto

OBIETTIVO= Eliminare la base GDI. Piazzate la base in vicinanza dei campi di Tiberium e dopo aver costruito la Hand Of Nod partite all'attacco con un paio di squadre composte sia da fanteria leggera che armata di lanciarazzi. L'ubicazione della base è a nord-ovest.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MISSIONE 3 - SUDAN

OBIETTIVO= Catturare la prigione nel Campo nemico. La base nemica è situata nella zona nord-ovest. Attaccate tutte le unità fino alla base con la fanteria e un paio di buggy, risparmiando le recon bike per attaccare la torretta di guardia, mentre gli ingegneri scortati dai restanti buggy si dirigono verso la prigione.

MISSIONE 4A - CHAD (FRECCIA A NORD)

OBIETTIVO= Intercettare il convoglio di evacuazione e nuclearizzare il villaggio. Scendete il canalone e annientando le truppe GDI fino al ponte a SO e distruggete le capanne a nord.

MISSIONE 4B - CHAD (FRECCIA OVEST)

OBIETTIVO = Distruggere villaggio simpatizzante GDI. Dirigetevi direttamente verso nord-ovest e devastate tutto; niente di più, niente di meno.



MISSIONE 5 - MAURITANIA

OBIETTIVO= Depositare i SAM e distruggere la base di lancio degli A-10. Usate la strategia dell'ingabbiamento sui tre raccordi principali verso nord. Depositate almeno tre gruppi di quattro sam quindi partite all'attacco con i light tank al centro, mentre scortate al valico di sinistra e poi a nord-ovest un ingegnere per catturare il Costruction Yard (CY) GDI.

MISSIONE 6A - COSTA D'AVORIO

OBIETTIVO= Impossessarsi della cassa contenente un detonatore nucleare. La base è a sud-est. Ci sono due squadre NOD, la prima a monte di una collina, la seconda a valle; usate la prima per distruggere il CY e aprire una breccia nel muro a est, e mentre la seconda impegna le torrette, muovete una recon bike verso la cassa e di corsa a sud al punto di raccolta.

MISSIONE 6B - BENIN

OBIETTIVO= Impossessarsi della cassa contenente un detonatore nucleare. Muovete la squadra prima verso sud e poi verso est aprendovi strada nel fuoco nemico, poi a nord e ancora a est in modo da raggiungere la base. La strategia da usare è la stessa che nella missione precedente, salvo che il punto di raccolta è verso sud-est.

MISSIONE 6C - NIGERIA

OBIETTIVO= Impossessarsi della cassa contenente un detonatore nucleare. Muovete le truppe verso nord-ovest fino al ponte, distruggete la guardia GDI e poi proseguite ancora verso nord-ovest fino alla base in cui dovrete entrare dopo aver attirato il fuoco nemico su di un mezzo veloce. Dopo aver preso la cassa, correte verso sud all'elicottero.



MISSIONE 7A - GABON

OBIETTIVO= Distruggere il villaggio collaborazionista e la base GDI. Distanziate due light tank e muoveteli verso sud, est fino villaggio di fronte alla base: fate proseguire il primo verso nord-est fino alla vostra base dopo aver attirato il fuoco nemico, mentre il secondo tank distrugge la chiesa del paese e conquista i 2000 crediti contenuti nella cassa. Muovete quindi il resto della squadra verso sud per distruggere il villaggio e dirigeteli poi verso la base; cercate di utilizzare la tecnica dell'ingabbiamento sui tre raccordi a nord del fiume di modo da poter organizzare con comodo le vostre unità. Un attacco frontale massiccio garantisce il miglior risultato.



MISSIONE 7B - CAMEROON

OBIETTIVO= Distruggere il villaggio dei simpatizzanti. Dopo aver attrezzato il campo base utilizzate la strategia dell'ingabbiamento verso sud mentre vi rifornite di Tiberium nei campi vicini. Organizzate un attacco combinato (light tank, bike, fanteria lanciafiamme) contemporaneamente a sud per colpire il CY e le torrette, e a ovest. Proseguite poi a nord verso il villaggio.



MISSIONE 7C - REPUBBLICA CENTRO AFRICANA

OBIETTIVO= Rubare un Orca e distruggere il villaggio dei simpatizzanti. Muovete la squadra a ovest verso sud in modo da impegnare le truppe di ronda e le difese a ovest della base, e nel contempo muovete la seconda squadra a sud distruggendo o impegnando le torrette e le unità nemiche di modo che gli ingegneri possano conquistare l'elipad, il CY e la raffineria (solo quando l'Harvester sta scaricando il Tiberium). Spazzate via le restanti forze GDI e lanciate l'attacco verso il villaggio a nord della base.



MISSIONE 8A - ZAIRE (DA SINISTRA)

OBIETTIVO= Occupare una vecchia base GDI e distruggere il contingente nemico. Attaccate le truppe a est facendo attenzione al tank nemico (distraetelo con un soldato di fanteria mentre i bazooka attaccano); una volta arrivati alla base atterrerà un Chinook che dovrete caricare di ingegneri e truppe d'assalto: costruiteli dopo aver venduto la vostra CY.

Atterrate vicino alla raffineria nel momento di scarico dell'harvester, occupatela e distraendo il fuoco nemico, impossessatevi anche del CY. Organizzate le vostre difese con torrette anticarro alle quali dovrete mettere a guardia alcuni lanciafiamme, quindi colpite la base nemica situata verso sud-ovest con un attacco combinato da est e da nord da parte delle unità pesanti, contemporaneamente alla discesa del Chinook carico di ingegneri nell'angolo a sud-ovest della base.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Missione 8b - Zaire (da destra)

OBIETTIVO= Occupare una vecchia base GDI e distruggere il contingente nemico. La strategia fondamentalmente è la stessa che nel caso precedente: avanzate verso est e occupate la base, vendete il CY e mandate il Chinook carico di truppe e ingegneri a ovest, occupate la base usando le truppe di fanteria come diversivo per le guardie GDI. Costruite subito le barrack, lanciafiamme ingegneri e torrette anticarro. Attaccate la base a nord-est colpendo in tre ondate successive avendo per obiettivi rispettivamente gli Orca e le difese esterne, le torrette e il CY, per poi radere al suolo quello che è rimasto.



Missione 9 - Egitto

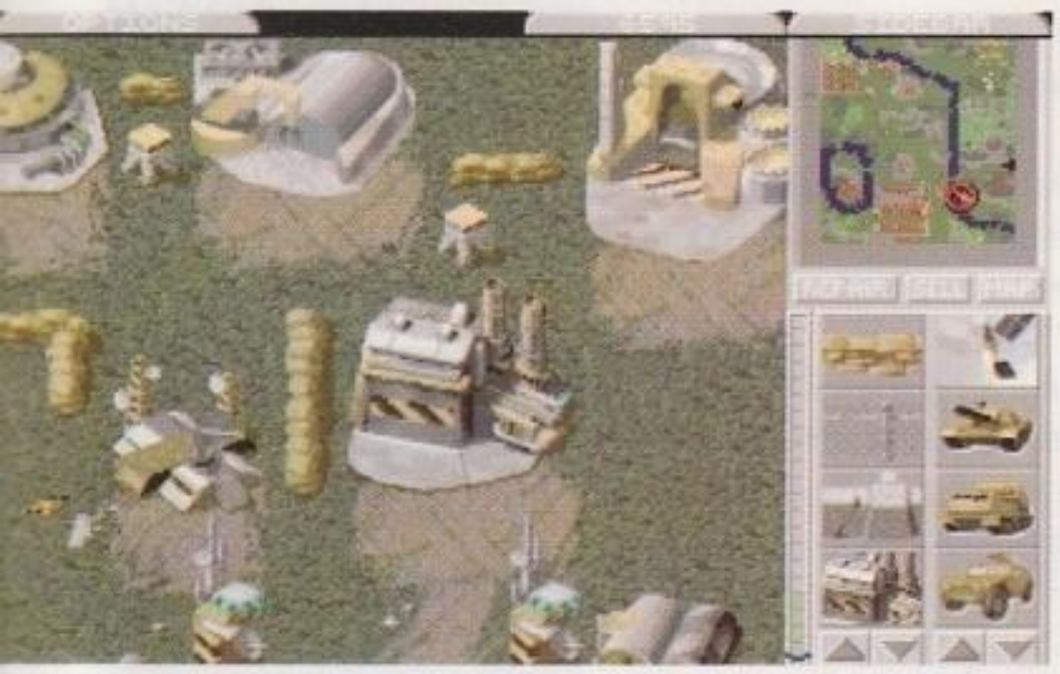
OBIETTIVO= Distruggere la base GDI e annientare la popolazione locale. Avete a disposizione tre squadre: il commando, i bazooka e gli ingegneri. Utilizzate il commando per aprirvi la strada tra la fanteria GDI verso sud-ovest e verso nord fino al ponte per liberare la seconda squadra; utilizzate poi le due squadre per polverizzare il piccolo distaccamento nemico alla base della collina, tornate a sud e seguite la strada verso est, sud e nord-ovest fino al ponte, eliminate le guardie, raggiungete la terza squadra, abbattete la chiesa del villaggio e prendete la cassa piena di soldi. Ora piegate a sud e incontrerete la base da occupare (ricordate sempre di entrare nella raffineria non appena l'harvester è tornato). La base GDI è ubicata nella zona a nord-est della mappa, giusto a est della chiesa distrutta; per penetrare le difese nemiche è utile dividere l'attacco in due squadre: la prima composta da artiglieria e mezzi di scorta muove da sud, apre una breccia nel muro e distrugge il CY, la seconda formata essenzialmente da unità pesanti e carri lanciafiamme, attacca le torrette da ovest e scorta l'unità di commando all'interno della base.

Missione 10a - Angola (freccia sinistra)

OBIETTIVO= eliminare il dottor Wong. Distribuite la squadra in questo modo: un buggy avanti in ricognizione, quindi l'artiglieria pesante, la scorta per il commando e i tank lanciafiamme ai lati (sufficientemente lontani da eventuali unità appiedate). Muovete verso nord e spazzate la resistenza fino all'angolo superiore della mappa, piegate a est fino a quando non incontrate un bivio verso sud che porta all'isola al centro del lago. Utilizzate qualche mezzo veloce per distrarre le difese, quindi l'artiglieria per mettere fuori combattimento i centri di produzione (barrack e heavy factory), impegnate e distruggete le guard tower e correte verso sud (non preoccupatevi degli altri edifici) per assassinare il dottor Wong.

Missione 10b - Tanzania (freccia destra)

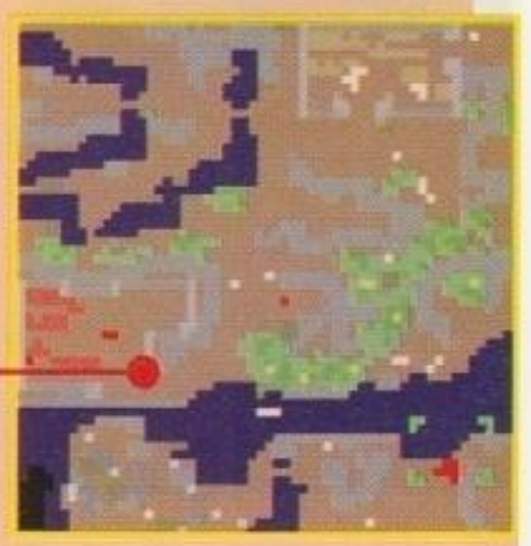
OBIETTIVO= Distruggere la fabbrica dei Mammoth tank e i tank posteggiati. Spedite il commando a far fuori i granatieri e tutta la fanteria a portata di tiro nella zona a nord e nelle vicinanze del luogo di sbarco (controllate sempre dietro eventuali alberi), mentre l'artiglieria pesante deve aver ragione dei tank nemici. C'è un tank di ronda intorno alla collina dove siete, fatelo passare e dirigetevi quindi verso nord-ovest, abbattete i soldati di guardia al ponte e attraversate i raccordo, piegate a sud nel canale e poi a est verso l'ingresso semi-incustodito della base. Il modo migliore per distruggere la fabbrica a est è di occuparla (nel peggiore dei casi, se la distruggeranno da soli), mentre i resto della squadra attacca i tre Mammoth posteggiati al centro (tanto non contrattaccano!).



Missione 11a - Nambia (freccia a sinistra)

OBIETTIVO= Occupare la base NOD rubata dai GDI e ripulire la zona dalla loro presenza. Sono presenti due squadre, una composta da commando, fanteria e ingegneri, l'altra da fanteria e artiglieria. Utilizzate la seconda per sbarazzarvi dei tank e della fanteria, (attenti al passaggio in riva al fiume perché è pattugliato da un Gunboat) procedete ad ovest, distruggete la chiesa ed impadronitevi della cassa nascosta all'interno. Muovete quindi la seconda squadra verso sud, prima il commando contro la fanteria, quindi il resto contro l'Hum-Vee di guardia al ponte, procedete verso sud-est lasciando momentaneamente perdere il medium tank di guardia, arrivati al fiume aspettate il passaggio della nave di pattuglia e dirigetevi ad ovest per far fuori le torrette di guardia (utilizzate la tecnica di assalto mista fanteria-commando per farle fuori). Occupate la base e costruite un obelisk all'ingresso di modo che possa distruggere il Gunboat di passaggio e allo stesso tempo fornirvi di una difesa contro gli attacchi nemici. L'attacco alla base, situata nell'angolo in alto a destra deve essere condotta in due fasi: nella prima posizionate un certo numero di stealth tank vicino agli edifici di maggior importanza (barrack, heavy factory ed elipad), e nella seconda l'assalto vero e proprio portato avanti da squadre composte da biker, bazooka, light tank e gli immancabili carri lanciafiamme. Attaccate da sud.





Missione 11b - Mozambico (freccia a destra)

OBIETTIVO= Occupare la base NOD rubata dai GDI e ripulire la zona dalla loro presenza. La strategia da seguire è essenzialmente uguale a quella dell'altro territorio. L'attacco alla base GDI è preferibile che sia portato dall'entrata est, ma solo se i campi di Tiberium da quella parte sono stati già puliti dagli harvester (le esalazioni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

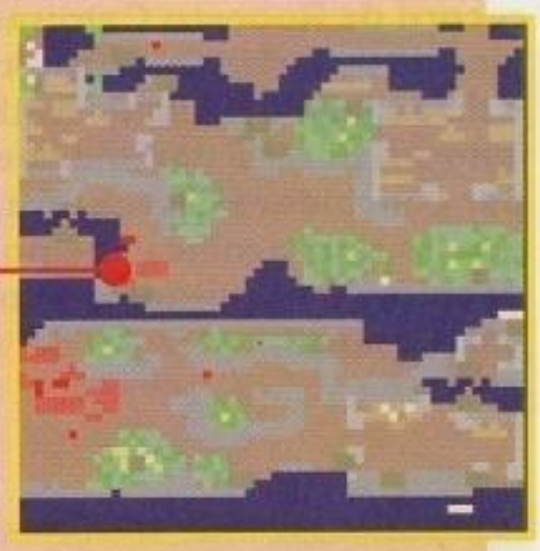
http://www.oldgamesitalia.net/

del minerali sono nocive per le truppe appiedate). Una strategia alternativa consiste nel prepararsi un obelisk ma nel non piazzarlo fino al momento in cui un ingegnere non si impossessa di una costruzione nemica (preferibilmente un silo) e poi posizionarlo accanto e seminare devastazione all'interno delle file nemiche (senza contare la copertura offerta alle vostre truppe !!!).



MISSIONE 12 - BOTSWANA

OBIETTIVO= Occupare i centro di ricerca con all'interno i codici di attivazione del satellite GDI. Muovete le truppe a nord-est fino al ponte, distraete i tank nemici con il light tank e infierite con le recon bike, attraversate e muovete a nord e costruite la base a sud del campo di Tiberium che dovrete subito ingabbiare con i sand bag (tenetevi stretto quell'albero, sarà il vostro conto in banca!); posizionate quindi almeno tre gruppi di Sam (informazione a stella, uno al centro e quattro ai lati) e un paio di obelisk verso est. La base GDI è a nord-est sulla mappa, con entrate a sud e a ovest. Lanciate l'offensiva da sud utilizzate un nutrito numero di stealth tank, carri lanciafiamme, unità di supporto e qualche ingegnere per occupare gli edifici principali, quindi piazzate uno o due obelisk nella zona ovest, fate fuori le torrette ed attirate da quella parte le truppe a guardia del canalone.



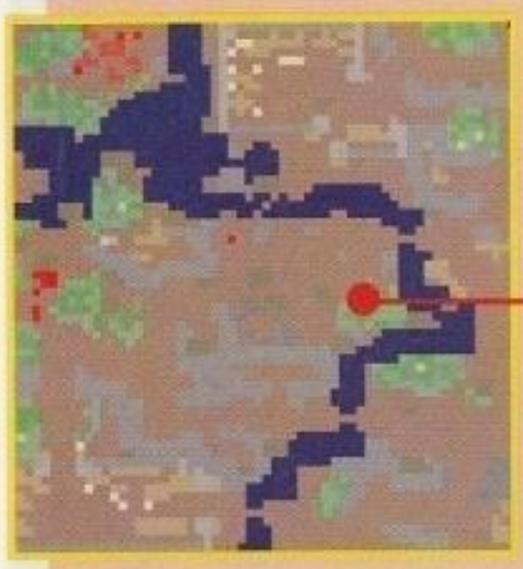
MISSIONE 13A - REPUBBLICA SUD AFRICANA (DA SINISTRA)

OBIETTIVO= Costruire il tempio dei NOD e vaporizzare le truppe GDI. Il territorio è diviso in due da un fiume pattugliato da due Gunboat, quindi cercate di costruire la base al centro della porzione bassa della mappa (eliminando le due navi non appena possibile) ed espandendovi in orizzontale piuttosto che in verticale. Attaccate l'avamposto nemico situato in basso a destra, e occupate i due Chinook con un paio di ingegneri, riforniteli di fanteria mista e partite alla volta della zona superiore, atterrando ad ovest oltre il fiume; proseguite verso est, occupate l'ospedale e costruite l'Hand Of NOD ed un aeroporto, (selezionateli come centri di smistamento primari) , utilizzate la strategia dell'ingabbiamento sulla base subito a nord della vostra posizione, e in seguito anche su quella a nord-est. Un attacco massiccio con unità corazzate di copertura e unità con grande potenza di fuoco sembra essere la strategia più indicata, solo se accompagnata dalla presenza di stealth tank nella zona in alto a sinistra (dov'è il CY, per intenderci). Aggiungete un lanciafiamme per far fuori le truppe e gli ingegneri nascosti dietro. Abbattete poi il muro a nord-est e utilizzate il corridoio naturale per un attacco lampo nell'ultima base nemica.



MISSIONE 13B - REPUBBLICA SUD AFRICANA (DAL CENTRO)

OBIETTIVO= Costruire il tempio dei NOD e vaporizzare le truppe GDI. Muovete ad ovest, devastate la fanteria e impadronitevi del Chinook; costruite la base nell'angolo a nord-est ed aspettate l'arrivo di un MCV sulla sponda opposta, costruite il secondo avamposto equipaggiato di sam site secondo la strategia "ad anello", dove dovrete intrappolare gli incauti Orca GDI. In questo territorio sono presenti quattro basi nemiche: la prima è subito sotto di voi, la seconda è a sud-est, la terza a ovest, la quarta a sud-ovest, rispetto alla vostra posizione: il centro di controllo satellitare è nella terza. Annientate la base subito a sud (è solo di intralcio) e utilizzate la strategia dell'ingabbiamento per costruire un obelisk (state subito pronti a ripararlo) nelle vicinanze della terza base, assieme ad una buona dose di flame tank, light tank e recon bike, senza dimenticare la "quinta colonna" degli stealth tank. Occupate il CY e la heavy factory (o ricostruitela) e con tutti i soldi che vi restano costruite tutti i Mammoth tank che riuscite, mandateli all'attacco della posizione a sud-ovest, mentre l'artiglieria si occupa dell'ultima base GDI.



MISSIONE 13C - REPUBBLICA SUD AFRICANA (DA DESTRA)

OBIETTIVO= Costruire il tempio dei NOD e vaporizzare le truppe GDI. Abbattete i tank e i due di fanteria a ovest, spedite un ingegnere a occupare il Chinook e poi quest'ultimo a recuperare il commando nell'isola subito a sud; distruggete la chiesa e recuperate la cassa, dopodiché scendete a sud con un considerevole numero di truppe, per sbarazzarvi del medium tank (lasciate perdere il Mammoth), attaccate a sinistra la postazione avanzata (abbiate cura di tenere un'unità dove avete distrutto le torrette, almeno fino a che non sarete in grado di posizionare un obelisk nelle vicinanze). Arriverà quindi un MCV a ovest col quale dovrete costruire una base nelle vicinanze del campo di Tiberium. Se riuscite, ingabbiate le postazioni nemiche bloccando i raccordi sul fiume a est e nord-est, quindi procedete alla cattura della prima base, nell'angolo in basso a destra nella mappa, (per raggiungerla tagliate diagonalmente in modo da incontrare meno pattuglie possibili). La seconda base è ubicata a ovest di quest'ultima, e contiene il centro di controllo satellitare; attaccate frontalmente con unità pesanti (magari qualche Mammoth tank) e a est con flame tank e bike, solo dopo aver posizionato almeno sei stealth tank nelle vicinanze del CY e fateli intervenire solo dopo che l'attacco è iniziato. Finito l'attacco dirigetevi verso il terzo avamposto, un villaggio situato a nord della prima base, e radetelo al suolo con un buon numero di flame tank. Per ultimo dirigete a nord per devastare l'ultima base con una buona forza d'urto: Mammoth tank (ricordate che si autoripara-rano fino a metà energia), flame tank ed una scorta di ingegneri nascosti dentro un paio di APC.

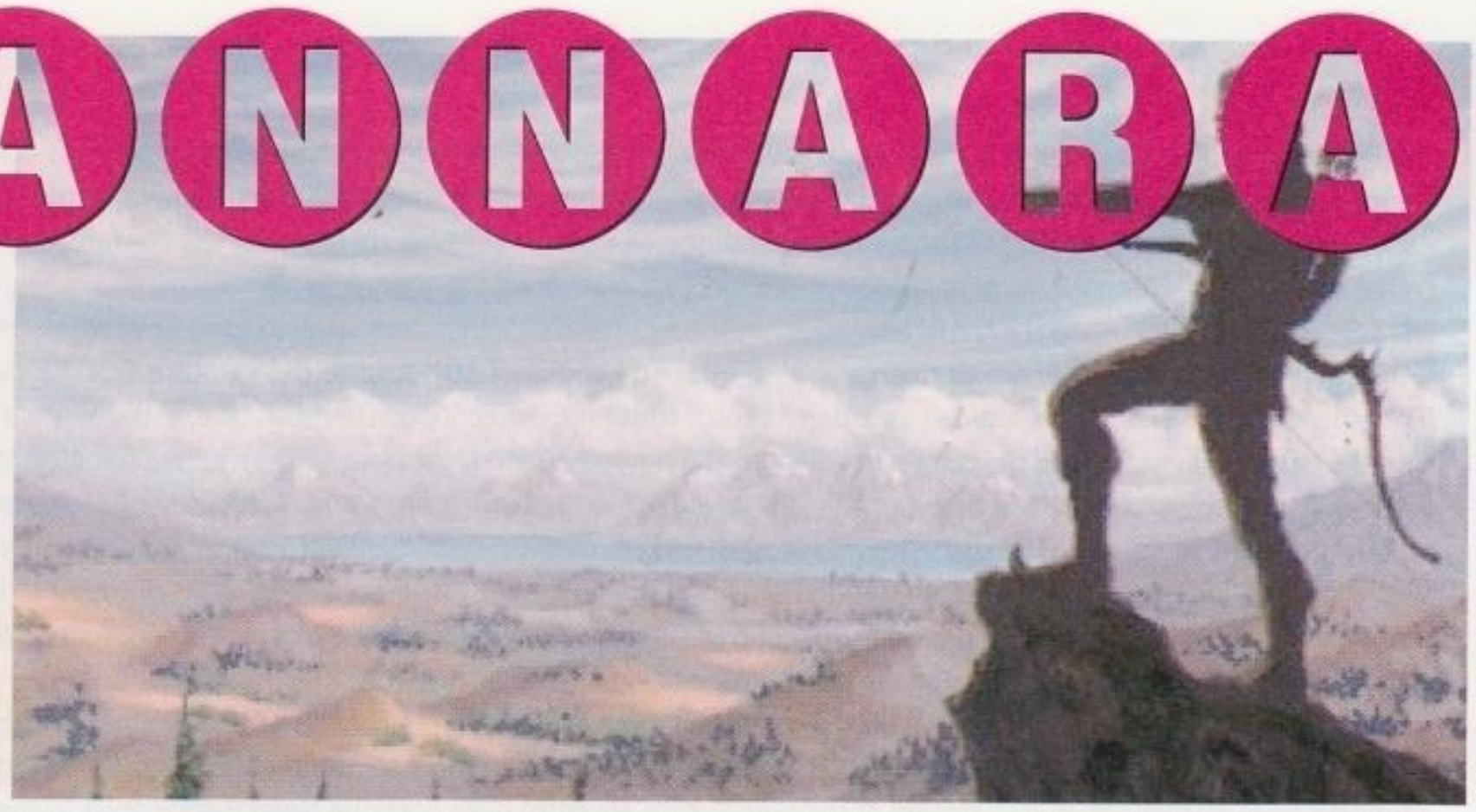


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

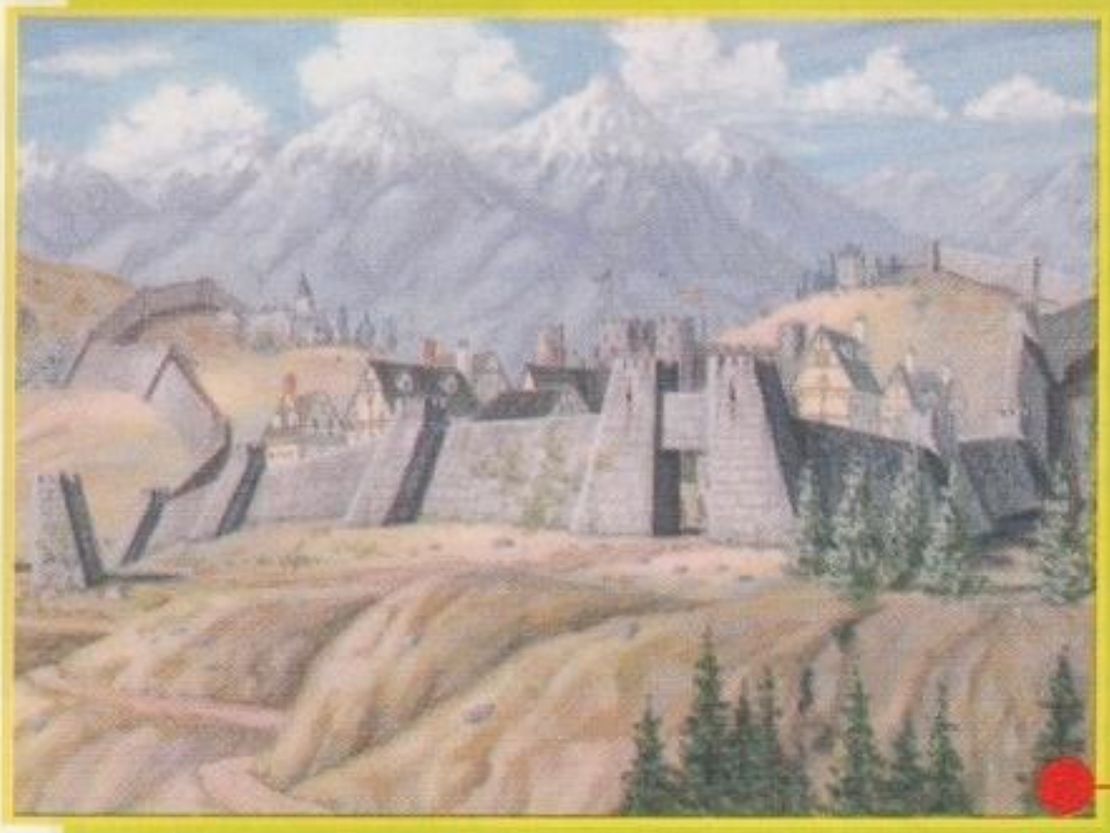
SHANNARA



ZETA vi presenta la soluzione dell'ultimo capolavoro Legend basato sui famosi libri di Terry Brooks, completato a tempo di record da Roberto Camisana. Un piccolo avvertimento: molte azioni e diversi dialoghi sono stati ignorati perché non indispensabili per concludere l'avventura, ma questo non significa che non dobbiate farli durante la vostra partita, anzi!

Tanto per rompere il ghiaccio con l'avventura, raccogliete il diario ed esaminatelo; sul diario, Jack annoterà automaticamente tutto ciò che gli accade e ogni sua considerazione sui fatti trascorsi. Guardatevi intorno e raccogliete la canna da pesca e il ramoscello. Spostate, con l'aiuto della canna da pesca le fronde dell'albero davanti a voi, usate il ramoscello sul nido per ottenere la collanina a forma di lucchetto. All'improvviso appare un mostro che vi attacca, selezionate l'opzione di ritirata e vedrete apparire al vostro fianco Allanon che ucciderà il mostro. Allanon, dopo il combattimento, vi racconterà alcune cose importanti e vi dirà di raggiungere Leah. Una volta nello schermo della mappa procedete verso est, cercando di evitare i mostri lungo la strada. Dopo un po' arriverete a una radura dove incontrerete per la prima volta Shella, imprigionata sotto un tronco cadutole addosso. Per liberare Shella spingete la roccia vicino a lei e facendo leva con la canna da pesca, sollevate il tronco. Chiedete a Shella perché si trova in quel bosco e quindi chiedete informazioni sull'aspetto del lucchetto, che è proprio quello che avete trovato in riva al fiume: consegnatelo a Shella e una volta tornati nello schermo della mappa proseguite verso est fino a un guado, quindi verso nord-est per raggiungere la città di Leah.







LEAH

Muovetevi a nord per due volte entrando nel castello, salite le scale e prendete la tazza di tè, lasciate la stanza del Re malato e uscite nuovamente dal palazzo. Muovetevi verso sud ed entrate nel negozio del venditore di erbe, parlate con il negoziante e subito dopo avergli mostrato la tazza di tè prendete la pozione verde, spiegando al venditore che pensate possa essere utile per la guarigione del suo Re. Uscite dal negozio e andate a nord verso il giardino, spargete la pozione verde sull'albero di Dogwood per farlo fiorire e, prima che i fiori appassiscano nuovamente, prendetene qualcuno. Tornate nel palazzo reale e prendete il pot-pourri (un contenitore di erbe e fiori profumati). Salite le scale, prendete il pentolino, rovesciatene il contenuto sul braciere per raffreddarlo e prelevate un po' di carbone dal braciere ormai spento. Uscite di nuovo dal palazzo reale e tornate nel negozio del venditore di erbe per scoprire che questi è stato



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



brutalmente assassinato: prendete il foglio che sta nelle mani del poveretto e realizzate la ricetta della pozione per far guarire il Re, mescolando con il pestello (presente nel negozio di erbe) gli ingredienti, tra i quali il carbone. Ora potrete guarire il Re.
Dopo la scena con Allanon nella stanza del Re, lasciate il palazzo e muovetevi verso sud; finita la scena, tornate nel giardino e nel discorso spiegate che secondo voi ci deve essere un'altra via d'uscita oltre alla porta principale della città. Tornate nel palazzo e mostrate il lucchetto d'oro al servitore; ditegli che Shella desidera vederlo nella libreria e, quando questi si é allontanato, usate il lucchetto sul disegno a forma di drago sulla parete, per aprire un passaggio segreto. Vi ritroverete fuori dalla città: spostatevi verso ovest e quindi seguite il sentiero verso nord, fino a quando non arriverete a un fiume, dove farete un brutto incontro. Parlate con quello che credete essere il giardiniere di Leah e chiedetegli il motivo che l'ha spinto ad assassinare il venditore di erbe; agite come ritenete meglio fare durante il breve combattimento. Finita la battaglia, recuperate la corda con la canna da pesca (ricordate che potete sempre usare anche l'inventario dei compagni quando occorre, come quello di Shella in questa parte della storia), quindi fate colpire a Shella il freno dall'altro lato del fiume con un preciso colpo del suo arco. Tornati alla mappa, seguite la strada verso nord fino a giungere alla città di Tyrsis.



TYRSIS

Osservate attentamente la scena che si profila davanti ai vostri occhi, quindi andate tre volte a nord-est e bussate un paio di volte alla porta per farvi aprire. Dopo aver parlato un poco con Brendel il nano, offritegli del cibo (dal vostro inventario) e chiedetegli il motivo della sua presenza così lontano dalla sua gente. Uscite dalla casetta, andate tre volte a sud-ovest e quindi tre volte a nord-ovest, prendete un rametto dal cespuglio di lauro che sta a sinistra e tornate sui vostri passi fino alla casa di Brendel. Date il ramo di lauro a Brendel che ne farà una torcia in grado di allontanare gli Zombie, tornate alla porta principale di Tyrsis e parlate con la guardia; parlate con Brendel, salutatelo (per il momento non é benvoluto in città) ed entrate nelle mura insieme a Shella.

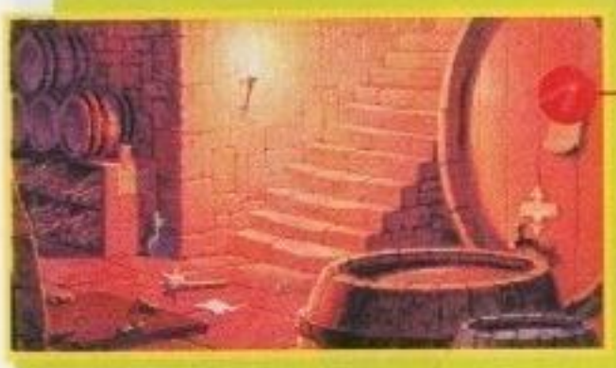


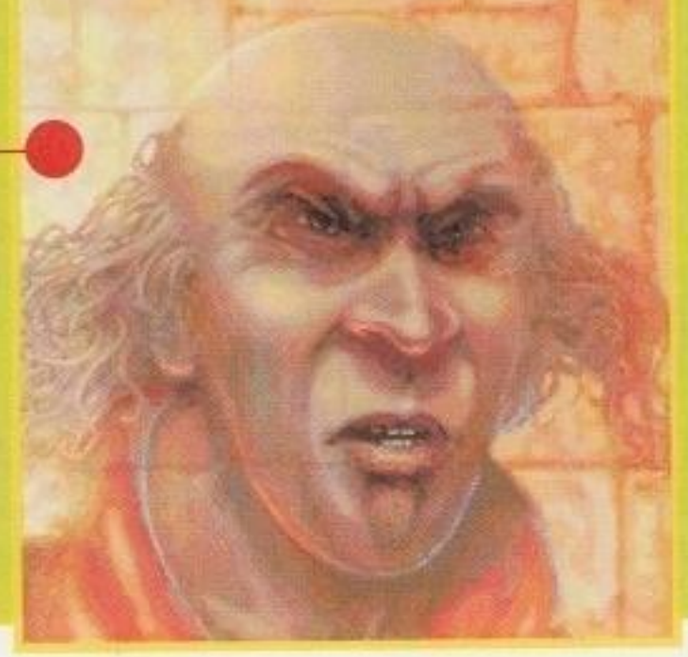
Una volta di fronte al siniscalco mostrategli il lucchetto d'oro di Shella, quindi andate a ovest nella libreria, dove dovrete leggere il libro che sta in bella vista sul leggio e osservare l'armadietto chiuso nella parete nord della stanza. Uscite dalla libreria e parlate nuovamente al siniscalco, chiedetegli di poter esaminare il libro chiuso nell'armadietto che avete notato nella libreria e insistete facendo notare che non sarà possibile per voi recuperare la spada di Shannara senza eliminare la barriera magica che la rende irraggiungibile. Nella libreria prendete il libro, tagliatene la copertina con il pugnale e leggete la pergamena che avete appena trovato. Tornate di nuovo dal siniscalco: stavolta, chiedetegli se é possibile esaminare la sala del trono, entrate quindi nella sala (nord),





oliate la bocca del leone sul trono con l'olio e apritene le fauci con l'aiuto del pugnale scoprendo una chiave. Spingete il candeliere sulla parete e aprite la serratura appena scoperta con la chiave, sollevate l'arazzo ed entrate nel passaggio segreto, dove dovrete accendere la lanterna e quindi una delle due candele; seguite il pauroso attimo di tensione che segue e non appena sarete in grado di compiere nuovamente delle azioni (velocemente!) attaccate lo specchio con la spada, rompendolo.
Muovetevi nel sogno scegliendo la strada che desiderate. Dopo un po' vi sveglierete nella stanza segreta: osservate il teschio, apritelo e prendete la pergamena (magica). Tornate di fronte al siniscalco e invocate la pergamena sul libro, rivelandone le parti prima celate (leggetevele). Dichiarate quindi che se riuscirete a evocare lo spirito di Stenmin, sicuramente questi potrà aiutarvi nel recupero della spada di Shannara; fate quindi notare a Re Balinor che il libro stesso sarà la vostra difesa contro lo spirito di Stenmin e concludete affermando che farete tutto ciò che è necessario (quindi anche usare sortilegi) per entrare in possesso della spada sacra. Prendete la mazza dei nani dall'angolo in fondo a destra del salone, spostatevi a nord-est verso la cantina e ponete l'incenso sul pavimento insieme al patto di evocazione (pact) e alla mazza dei nani (usate l'inventario di Brendel nel caso sia necessario). Date fuoco all'incenso e invocate il libro magico sul patto di evocazione e sulla mazza. Parlate con lo spettro che vi apparirà di fronte e comandategli di obbedirvi per il potere del libro che si ritrova nelle vostre mani, invocate quindi il libro magico sullo spettro e quindi chiedetegli come é possibile eliminare la barriera magica che imprigiona la spada di Shannara, oltre a informarvi su ulteriori informazioni sull'incantesimo di rottura (Disruption). Parlate nuovamente con lo spettro ed eliminatelo con la frase magica "Shade of Stenmin, I banish thee from the world forever".





Scegliete quindi di dire che le parole dell'incantesimo sembravano risuonare all'interno della vostra testa come se suggerite da qualcuno, prendete la bottiglia e riempitela dalla botte vicina. Uscite dalla città e tornate di fronte alla pianticella di lauro al quale dovrete staccare alcune foglie che metterete

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



nella bottiglia; versate quindi il contenuto del pot-pourri nella bottiglia e andate di fronte alla casetta di Brendel a est. Fate salire (climb) Shella sulla quercia e fatele prendere un po' di vischio (mistletoe) che metterete nella bottiglia. Andate nel salone del siniscalco e spostatevi a est verso il luogo dove é custodita la spada di Shannara: spargete il contenuto della bottiglia sulla barriera di fuoco per dissolverla. Seguite ciò che accade e una volta tornati nello schermo della mappa seguite la strada verso nord-ovest. Quando vi toccherà parlare, chiedete perché mai dovete andare a Kern, quindi nuovamente nella modalità di viaggio andate a nord-ovest per raggiungere la città degli elfi: Arborlon.

ARBORLON



Presentatevi alla guardia come Jack Ohmsford, Shella Leah e Brendel, andate a nord due volte entrando nel palazzo. Parlate all'elfo: dite che state cercando le Elfstone, chiedete dove è possibile trovarne qualcuna e chiedete anche l'aiuto dell'elfo in questione, chiamato Davio. Osservate lo scritto appeso al muro, quindi provate ad accendere il camino. Uscite dal palazzo e rientrateci subito dopo, andate a nord-ovest nella sala del trono e parlate con il principe elfo. Uscite dalla sala e parlate a Davio: chiedetegli dove è possibile trovare i Rune Diamond (rombi con rune incise sopra) e dove dovreste cercare per poterli trovare. Uscite dal palazzo, osservate la fontana e tappate il buco sulla fontana con il fazzoletto di Shella. Tramite l'inventario di Brendel fate passare la pentola in quello di Jack, quindi riempite la pentola di creta (clay). Spostatevi a ovest appena fuori del Giardino della Vita, rimuovete i rampicanti dal cancello e chiudetelo: ecco la runa della vita, prendetela. Tornate da Lessa (la guardia) andando a est e quindi a sud, consegnatele la corda e fatevi dare in cambio la sua scala per un po' di tempo. La scala va appoggiata al palazzo: salite sul tetto del palazzo e prendete le due tegole di legno (shingle), rimuovete il nido dal camino e oliate il segnavento, quindi date gli una bella spinta facendolo ruotare velocemente e osservatelo bene mentre gira. Scendete dal palazzo e consegnate il vostro diario a Brendel per fargli costruire una runa, entrate nèl palazzo e accendete il camino. Tornate in cima al tetto e premete una delle tegole di legno sulla piastra di metallo resa rovente dal fuoco, quindi scendete, prendete la scala e riportatela a Lessa che vi chiederà un favore: ditele che sarete ben felici di aiutarla. Tornate nuovamente da Davio e mostrategli l'anello d'argento di Lessa. Dopo aver parlato con il principe andate a sud, dite ancora al principe che vi serve quanto in suo possesso per ottenere le Elfstone, andate da Lessa e consegnatele l'anello d'oro che il principe vi ha appena dato. Parlate a Lessa: ditele che avete alcuni problemi a convincere il principe Arion; lei sarà ben felice di aiutarvi e vi consegnerà quanto desideravate avere dal principe.



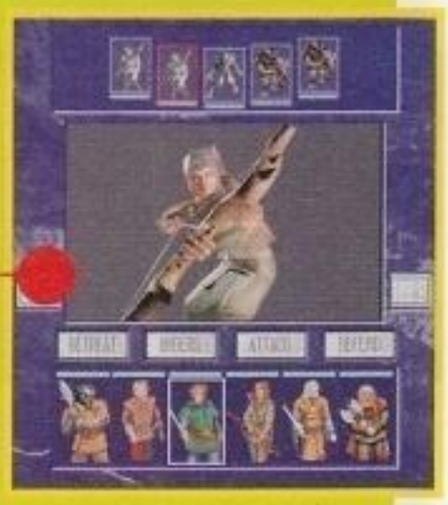


Osservate la pietra sulla sinistra dello schermo: riempite l'incavo con la creta che avevate nella pentola di Brendel, versate dell'acqua sulla Flagstone (si trova incastonata nel sentiero di pietra), prendetela e premetela contro la creta, ottenendo così la runa della Terra. Tornate al cancello del Giardino della Vita, apritelo ed entrate nel giardino; inserite nella Rune Stone le rune che avete recuperato in questo ordine: Elf, Earth, Air, Fire, Water e Life. Le rune faranno scattare un meccanismo magico nella Rune Stone e dal suo interno potrete finalmente prendere le Elfstone. Tornate al cospetto di Davio, dite al principe che intendete andarvene, ringraziate Davio per tutto l'aiuto e le informazioni che vi ha fornito e consegnategli le Elfstone; una volta di nuovo nello schermo della mappa, andate per un po' verso est e quindi verso nord-est, ascoltate quanto vi dice Allanon in sogno e il giorno successivo proseguite verso est, dove incontrerete Panamon Creel: aiutatelo nel combattimento; nel discorso che segue dichiarate che state cercando i Troll e la Black Irix. Ora siete in cinque: oltre a Shella e a Davio, al gruppo si sono aggiunti Panamon e il Troll Telsek.





IL CANYON



L'arcata di pietra cela un tranello: per eliminarlo, fate raccogliere a Telsek il masso vicino a voi e fateglielo lanciare contro la parte centrale dell'arcata di pietra, che crollerà. Spostatevi a nord e ingaggiate battaglia con i falsi Elfi e Troll che vi stavano tendendo un agguato nel canyon: ordinate a Davio di utilizzare le Elfstone per porre fine alla battaglia e mettere in fuga lo shifter, il servo di Brona che già conoscevate con le sembianze del giardiniere di Leah. Entrate da soli nella grotta a nord, accendete la lanterna e mostrate il "Writ of free passage" al giovane elfo Aine per convincerlo che non siete dei nemici come quelli che l'hanno rapito. Ditegli che lo porterete dal padre, osservate quindi l'oggetto scuro sulla parete, ringraziate Aine per le informazioni che vi fornisce e legate la corda alla Black Irix (l'oggetto scuro). Nelle scene che seguono, vi sposterete verso la pianura dove elfi e troll stanno per iniziare un duro scontro.

LA PIANURA DELLA BATTAGLIA

Spostandovi verso est, il gioco entrerà nella modalità combattimento: ritiratevi immediatamente. Dite ai vostri interlocutori che la guerra in atto é solo un piano di Brona per indebolire in un colpo solo sia gli elfi che i troll, chiedete quindi se esiste qualche modo per terminare la guerra senza

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



spargimenti di sangue. Andate due volte a ovest fino al campo degli elfi e consegnate la lettera alla guardia; quando potrete parlare, chiedete come mai gli elfi non possono scegliere un'arma che dia loro sicuro vantaggio; in seguito a questa proposta inizierà la sequenza del riddle contest, la gara degli indovinelli. Andate verso ovest ed esaminate il nido: troverete una piuma che darete a Telsek per la prima soluzione. Per il secondo enigma, andate due volte a ovest, quindi a nord e fatevi dare il vino andato a male (spoiled wine) da Brendel; spostatevi a sud, quindi due volte a est e consegnate il vino al cuoco dei troll; tornate due volte a ovest, usate i vermi sulla canna da pesca e pescate nel ruscello, risolvendo il secondo indovinello. Per la terza prova andate due volte a ovest e parlate con la guardia: chiedetegli se conosce una guardia chiamata Hani (è lui), quindi ditegli che avete aiutato sua sorella Lessa ad Arborlon, e chiedetegli aiuto. Ditegli quindi che Lessa sta bene e che gli manda i suoi saluti. Parlate nuovamente con la guardia: ditegli che sarà necessario cooperare con i troll per combattere contro Brona, giurate quindi sulla spada di Shannara e su vostro padre che Brona è realmente tornato nel mondo dei vivi, spiegate che la guerra è stata frutto di un inganno del malvagio signore e chiedete nuovamente alla guardia il suo aiuto: chiedetegli in prestito lo scudo, dando come garanzia la spada di Shannara.



A questo punto potrete scegliere tra alcuni indovinelli, ma finalmente sarà disponibile quello risolutivo: suggerite a Telsek di chiedere qualcosa che riguardi le Elfstone (gli elfi non credono più alla loro esistenza) e avrete vinto il riddle contest. Panamon deciderà di rimanere al campo e non farà più parte del vostro gruppo d'ora in poi. Successivamente dovrete affrontare un combattimento, dopo il quale dovrete andare a est attraverso il Jannison Pass: lo shifter vi aspetta proprio nel passo per tendervi un'imboscata e riuscirà a ferire gravemente l'elfo Davio. Finita la battaglia, proseguite il viaggio verso sud per raggiungere Storlock.

STORLOCK



Una volta arrivati andate a nord-est, di fronte al temibile ragno, avvolgete il fazzoletto di Shella su una delle sue frecce, quindi spargeteci sopra un po' dell'olio in possesso di Jack, date fuoco alla freccia e scoccatela contro il mostro; date quindi il colpo di grazia alla bestia combattendo contro di essa. Una volta di fronte alla guaritrice degli gnomi chiedetele se il suo popolo può aiutarvi in qualche modo contro Brona, quindi chiedetele che genere di potere può essere offerto da voi a un qualsiasi gnomo, e infine chiedetele dove è possibile trovare il leggendario elmo del comando. Spostatevi a sud-ovest fino ad arrivare alle montagne quindi andate verso sud-est fino al Silver River: subirete un'imboscata, verrete salvati e farete un sogno, quindi vi troverete a Culhaven, città natale di Brendel.

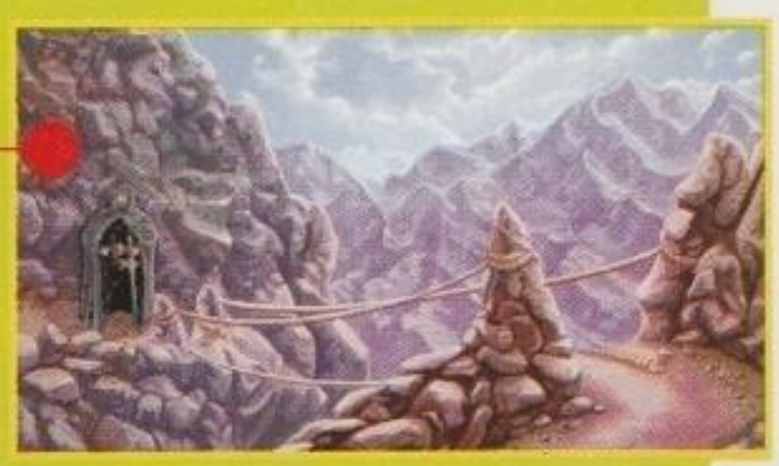


CULHAVEN



Quando potrete parlare, chiedete lumi sul fatto che Re Balinor abbia mandato notizie circa il vostro bisogno del martello sacro, quindi spostatevi due volte verso est e parlate a Davio rassicurandolo che cercherete il martello. Andate a ovest e quindi a nord, seguite la scena e tornando a sud osservate il mobile con le caraffe. Tornate alla cella e parlate nuovamente a Davio: chiedetegli di dare un'occhiata alla caraffa nella cella, aprite la caraffa e tornate a ovest. Consegnate il Sash (era nella caraffa) a Kili, accusatelo di aver nascosto il Martello del Potere e di avervi accusato del suo furto, quindi superate la sequenza di combattimento che segue. Al successivo discorso, spiegate che Kili probabilmente ha nascosto il martello da qualche parte, esaminate lo zainetto di Kili, apritelo, andate a nord e inserite la manopola nel buco nel muro (attenzione perché è piccolo e si nota poco) e spingetela per recuperare il martello. Una volta fuori dalla città troverete l'ennesima battaglia ad aspettarvi, parlando scegliete di rompere il ponte di barche: andate a nord-est, chiedete a Davio se può usare le Elfstone sulla diga, utilizzate la polvere magica in vostro possesso sull'acqua e le Elfstone di Davio sulla diga, quindi al momento di parlare dite che dovete andare a terminare il lavoretto che avete appena iniziato, dopo la battaglia, appena potete, dirigetevi a nord nella mappa verso il ponte di corda. Arrivati al ponte andate a nord, dite a Davio di legarsi in vita la cordá e di dare a Telsek l'altro capo; proseguite poi verso nord-ovest, seguite la scena e dite a Shella che tutto andrà bene. Parlate a Shella: ditele di non arrendersi e che penserete a qualcosa in fretta, quindi ditele che avete deciso di utilizzare su di lei il rituale Release e uccidetela con la vostra spada! Invece di usare il rituale potrete decidere di agire differentemente in quel momento: questo cambierà alcuni particolari nel finale dell'avventura ma il Ritual of Release, sebbene sia estremamente triste essere costretti a uccidere la donna che si ama, è decisamente la soluzione migliore. Dopo la scena vi ritrovate al buio, prigionieri in un campo di gnomi.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CAMPO DEGLI GNOMI



Cliccate alla cieca sul tacco del vostro stivale (boot heel), toccatelo e spingetelo, tagliate quindi le corde che vi bloccano con i chiodi che sporgono dal tacco. Raccogliete la corda, rompete con i chiodi il lato sinistro del tendone e uscite dall'apertura. Tagliate ora allo stesso modo la tenda alla vostra sinistra, entrateci e mettete immediatamente un bel bavaglio allo sciamano addormentato. Prendete il collare (Magic Torc), legate lo sciamano con la corda e tornate al primo tendone, aprite il baule di destra con le chiavi, quindi fate la stessa cosa con quello di sinistra, tornate alla tenda dello sciamano dove trovate per la prima volta Geeka: ditegli che dovete fermare Brona prima che distrugga tutto, che Geeka diventerà molto potente se vi aiuterà nella missione e che conoscete un oggetto che gli darà molto più potere di quanto possa il collare magico che avete preso. Successivamente, chiedetegli perché desidera essere così potente e mentite dicendogli che se vi apre il pozzo tra le tende voi lo porterete fino all'elmo del comando. Tornate nuovamente alla prima tenda e fate portare a Geeka il baule con gli oggetti dei vostri amici fino sul bordo del pozzo, ordinate a Geeka di aprire il pozzo con la manovella, legate la corda al baule e fate entrare sia il baule che lo gnomo nel pozzo prima di voi. Entrate nel pozzo e dirigetevi a nord; dopo la scena andate a ovest e fate chiudere il pozzo da Geeka usando la manovella nell'apposito foro. Tornate verso est, fate lanciare da Brendel il martello da guerra sulla grata che si apre nella parete e fatelo entrare nella stessa: troverà una piccola scatola. Andate a est, aprite il pannello di metallo e completatelo con la scatola trovata da Brendel; fate usare a Telsek la Black Irix e fategli aprire la porta blindata, apritela completamente con l'aiuto di Telsek e uscite attraversando questa porta.





L'INCANTESIMO

Limitatevi ad andare a nord e godetevi la splendida sequenza della riforgiatura della spada magica di Shannara: una cosa del genere non si vede tutti i giorni, dopotutto!

IL PALAZZO DI BRONA



Siamo infine quasi arrivati allo scontro diretto con il malvagio Signore delle Ombre: una volta all'interno del palazzo, ordinate a Telsek di abbattere le due statue per bloccare le porte laterali (notate nulla di familiare nell'aspetto del palazzo di Brona?) Andate a nord e quando le cose si fanno davvero difficili dite a Davio di usare per la seconda volta le Elfstone: Davio vi salverà sacrificando la propria vita. Raccogliete il diadema guarendo le vostre ferite, andate a nord, quindi tornate a sud e ordinate a Telsek di prendere la porta rotta per farne un ponte, tornate a nord, lasciate Telsek a fermare i nemici e proseguite; una volta ingabbiati nella sala dei tesori fate sollevare la gabbia da Brendel, chiedete a Geeka di aiutarvi a uscire dalla gabbia (lui morirà disubbidendo), spingete la gabbia, legate la corda alle sbarre e liberatevi. Di fronte alla statua del demone arrampicatevi, osservate la testa e fate lanciare da Brendel il martello di guerra sull'occhio della statua per romperlo. Concludete il breve combattimento che segue e quindi entrate, soli, nell'occhio della statua per trovarvi finalmente di fronte al malvagio Brona.





Ora è il momento: finalmente potete sguainare la Spada di Shannara, e nel momento in cui lo fate quest'ultima vi pone di fronte alla vostra coscienza per mettervi alla prova prima dell'azione: durante questa sequenza potrete rispondere quello che preferite, siccome sembra che le risposte non cambino l'esito finale del gioco, comunque troviamo che le risposte "migliori" (ma provate anche le altre!) siano nell'ordine "Perché era il mio dovere", "Mi hai detto tu di lasciarti", "Abbiamo salvato più vite di quante ne siano andate perse", "Hai deciso di morire per salvarci, Davio" e infine "Ho usato il rituale di Release per salvare la tua anima" e "Non importa se sono o meno un eroe, importa solo ciò che faccio".



Una volta tornati in voi, avrete la spada di Shannara in mano e di fronte a voi Brona con il suo libro magico sembrerà finalmente vulnerabile. Pensate a tutto ciò che abbiamo appreso durante le vostre avventure: ricordate il druido evocato da Allanon, ricordate la frase finale in cui ci esortava a saper distinguere il capo dalla semplice pedina quando avremmo fronteggiato il nemico finale?
È il momento di mettere in pratica l'insegnamento del druido: colpite con tutte le vostre forze il libro magico per salvare le terre di Shannara e donare loro altri anni di pace e libertà. Nelle sequenze finali scegliete le frasi che più vi piacciono e godetevi i meritati ringraziamenti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUTURSHOW

1° Salone Multimediale

Bologna 13/17 aprile 1996

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOC



Guardian Heros a Pag. 85

GIGA power

48

...zo 1996 - Lire 6.0

VIRTUA FIGHTER KIDS
IN PRINCIPIO ERANO BIMBI

TOTAL NBA '96
LA SONY SCENDE IN CAMPO

SONIC 3D
SONIC DIVENTA UN PICCHIADURO!

...OLA IL NUMERO DI ...E IN EDICOL...DIMARZO

...A FIGHTER 2
...MAN

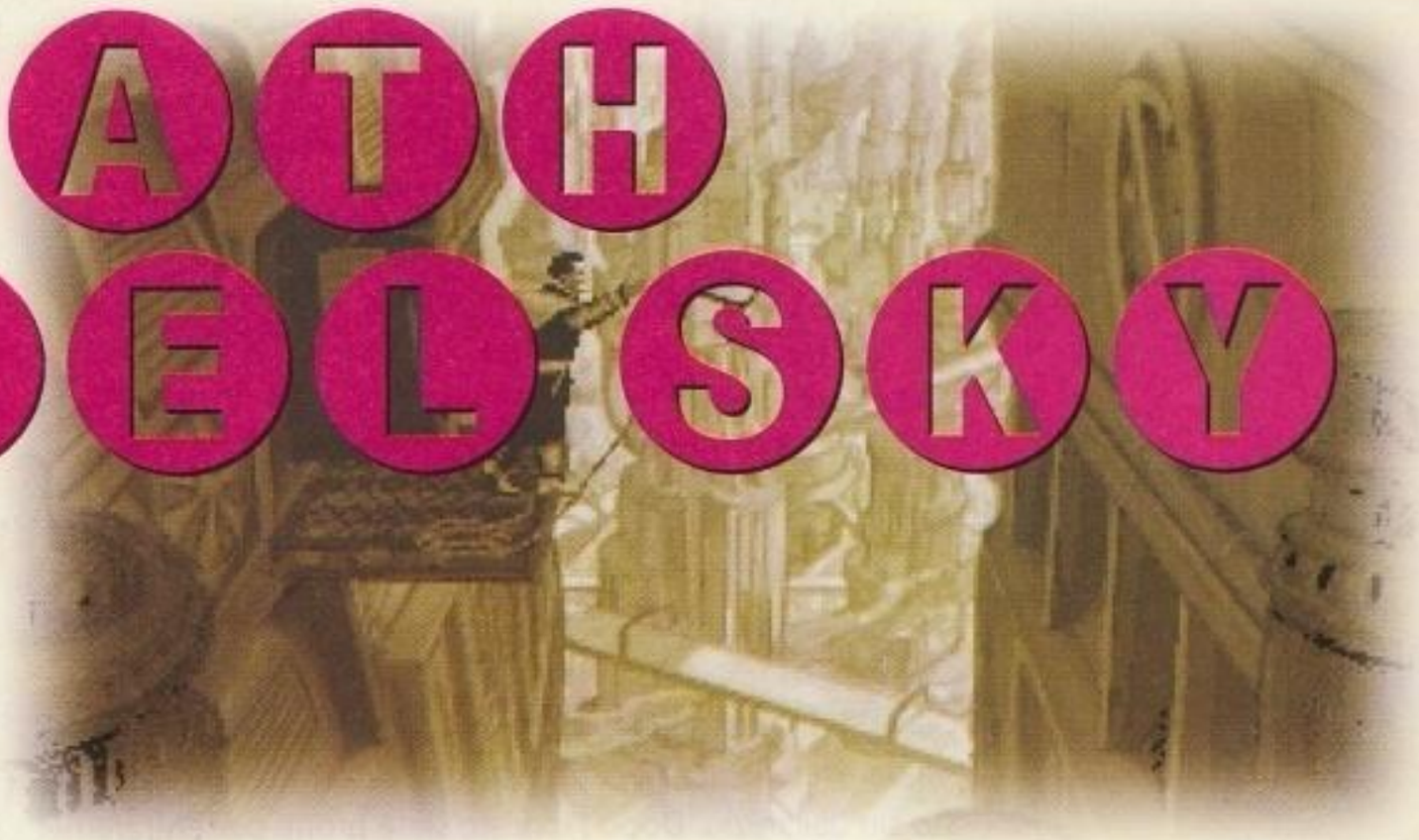
THUNDERHAWK 2 • PSYCHIC DETECTIVE • WATERWORLD • DESCENT • REVOLUTION X • THE D • STREET FIGHTER ZERO • JOHNNY BAZOOKATONE • SOLAR ECLIPSE • ACTUA SOCCER • POWER INTINCT 2 • ROBO PIT • NHL FACE OFF • MICRO MACHINES • BATTLE MONSTER • DRAGON LORE • NINKU • NAMCO COLL. 2

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BENEATH A STEEL SKY



Questa è probabilmente una delle soluzioni più richieste alla hot-line del venerdì sera. Fabio Paglianti ha rispolverato i dischetti di *Beneath a Steel Sky* e ha scritto la soluzione di questo gioco ormai entrato nella storia dei videogiochi. Dunque, non vi resta che seguire le gesta del nostro eroe nella sua strada verso il sottosuolo.

Staccate la sbarra a sinistra e utilizzatela per aprire la porta. Una volta che la guardia se ne è andata, rientrate, scendete giù dalla rampa di scale ed entrate nella stanza a destra. Salite sull'ascensore e, mentre il meccanico sta sistemando il caos che avete causato, andate nella stanza di destra e aprite l'armadietto per poter prendere la chiave inglese. Tornate nella stanza di prima e inserite la scheda in uno dei rottami in basso, quindi esaminate il robot vicino all'ascensore, chiedendo a Joey se può ripararlo. Andate a parlare con il meccanico e chiedetegli cosa non funziona nel robot, quindi suggerite a Joey il problema in modo che possa ripararlo.
Quando il robot torna e l'ascensore inizia la sua discesa, gettatevi dentro al buco. Reich cercherà di uccidervi ma l'Occhio lo fermerà. Prendete la ID card di Reich e uscite. Percorrete la passerella verso destra ed entrate nella porta accanto al cavo rosso. Dopo aver parlato con la ragazza, passate nella stanza accanto e inserite la chiave inglese negli ingranaggi per bloccare la fabbrica. Riprendetela e utilizzatela per smontare il robot. Parlate con Joey e offritegli una nuova armatura.
Ritornate a destra e dite a Joey di entrare nella stanza con i sensori. Quando esce, ditegli di disattivare i fusibili: adesso potrete entrare. Alzate la grata e prendete il "putty" che è per terra. Tornate fuori e andate alla Centrale Energetica (in fondo a sinistra). Per prima cosa allentate i due bottoni, quindi dite a Joey di premerne uno: mentre lo tiene schiacciato, premete voi l'altro. Dopo che l'addetto vi ha lasciati soli, tirate la leva della macchina sulla sinistra e togliete la lampadina: mettete quindi il "putty" nell'alloggio della lampadina. Tirate nuovamente la leva e abbassate gli interruttori. Andate nella schermata del cavo rosso, osservatelo e ordinate a Joey di tagliarlo. Ora inserite la vostra ID card nello slot e scendete di un piano.
Raccogliete il cavo rosso e andate a sinistra. Entrate nella porta con lo sfondo verde ed entrate nell'appartamento di Reich (la porta di sinistra). Alzate il cuscino e prendete la rivista. Uscite, andate due schermate a destra ed entrate nell'agenzia di viaggio. Chiedete all'impiegato notizie su un biglietto per un tour economico nella città bassa: non avendo i soldi, lo pagherete con la rivista. Uscite e passate un paio di volte davanti all'ascensore; ad un tratto apparirà come per incanto Lamb, con cui parlerete per ottenere di visitare la sua fabbrica in cambio del biglietto del tour economico. Tornate al piano di sopra e aspettate che arrivi Lamb: fermatelo e chiedetegli di mostrarvi la fabbrica. Il giro durerà molto poco e rimarrete soli, con il permesso di curiosare in giro liberamente. Passate nella schermata di destra, parlate con Anita di tutto ciò che potete e fatevi "downloadare" il file Jammer sulla vostra scheda. Se avete parlato di tutto, ma proprio tutto, scoprirete che vi serve una Schriebmann Port per potervi connettere al Cyberspazio della Linc.
Tornate al piano di sotto, andate a sinistra ed entrate nel centro biomedico. Parlate con l'ologramma, quindi chiedete ripetutamente a Joey di parlare con l'ologramma per cercare di farvi entrare. Dopo il terzo tentativo riuscirete a valicare la soglia della sala operatoria del Dr. Brink. Chiedetegli di



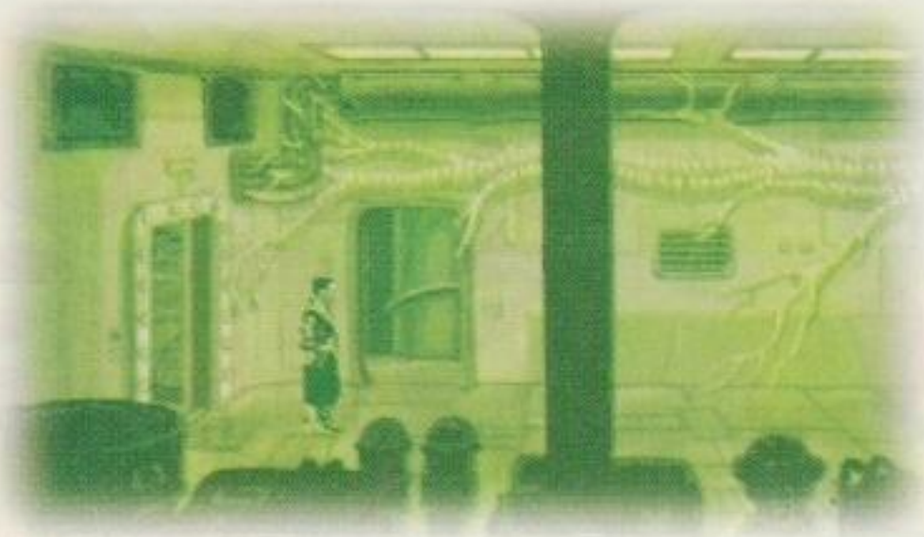


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





installarvi la Schriebmann Port; in cambio vi chiederà di rinunciare a una parte del vostro corpo davvero importante! Cercate di contrattare i vostri reni o i vostri polmoni, ma alla fine dovrete cedere e offrire ciò che il dottore vi aveva chiesto sin dall'inizio. Dopo l'innesto siete pronti per entrare nel Cyberspazio di Linc! Prima, però, tornate davanti all'agenzia di viaggi ed entrate nel negozio sulla destra. Parlate all'impiegato e ditegli che volete la polizza speciale e che siete stati indirizzati qui dal Dr. Brink. Mentre è nell'altra stanza, dite a Joey di tagliare l'ancora della statua e raccoglietela. Ora vi tocca tornare nella schermata dove avete iniziato la vostra avventura e uscire sulla piattaforma sospesa nel vuoto: usate il cavo rosso con l'ancora e lanciate l'arpione sul simbolo sulla parete opposta. Dopo il vostro "folle volo", vi ritroverete nel palazzo della polizia locale. Passate nella stanza a destra, inserite la ID card nello slot accanto alla sedia e sedetevi: entrerete nel Cyberspazio...

A questo punto, prendete la sfera, passate nella stanza a destra e aprite la borsetta: raccogliete il pacco regalo e la lente. Decomprimete tutti i documenti che avete (compreso quello a forma di Tao, rosso e verde) e passate nella stanza a destra. Per riuscire ad arrivare alla porta in alto dovrete inserire, una alla volta, una delle due parti di password nelle incisioni per terra, andare nel nuovo quadrante e inserire l'altra, per poi tornare indietro a riprendere la prima parte e ripetere l'operazione. Dopo un po' potrete varcare l'ultima porta e prendere il busto e il libro. Decomprimete il terzo documento e decriptateli tutti. Tornate nel mondo reale (sconnettendovi) e utilizzate il computer della Linc sulla destra. Selezionate il quarto programma e inserite i due codici (li trovate nel libricino allegato al gioco) relativi alla località che vi chiede. Potrete così modificare la scheda personale di Lamb, azzerando la sua ID card. Leggete i tre documenti che avete trovato e verrete a conoscenza di alcuni importanti segreti sul vostro passato. Entrate nell'ascensore e vi ritroverete al piano industriale.

Andate davanti all'ascensore e aspettate che Lamb cerchi di entrarvi. Chiedetegli se c'è qualche problema e offritevi di aiutarlo. Scendete al piano di sotto ed entrate nell'appartamento accanto a quello di Reich. Date da mangiare al gatto azionando la macchina a destra e prendete la videocassetta. Ora potrete scendere al livello Terra, zona ricca della città, grazie all'altro ascensore. Dopo aver assistito all'indegna fine del vostro amico Joey, raccogliete la sua scheda mnemonica e dirigetevi nella schermata a sinistra. Parlate con il buttafuori per scoprire chi può presentarvi come nuovo socio del club. La persona in questione è la vedova Pierdman, una signora in rosa con un cane odioso: abbordatela e chiedetegliele. Dopo alcune indecisioni, vi inviterà a casa sua per discuterne. Andate quindi due volte a destra e usate il citofono accanto alla porta. Una volta saliti, sedetevi e chiacchierate con lei di vostro padre e del suo defunto marito, colleghi quando erano ancora in vita. Quindi convincetela a presentarvi come socio al club e, mentre parla al telefono, inserite la videocassetta nel videoregistratore. Il cane si metterà ad abbaiare e voi potrete prendere alcuni dei suoi biscotti dentro la ciotola: ora potete andarvene. Tornate davanti all'ascensore pubblico e sistemate i biscotti per cane sull'asse di legno e aspettate che la simpatica bestiola inizi ad abbaiare: tirate la corda e godetevi un altro "folle volo"!

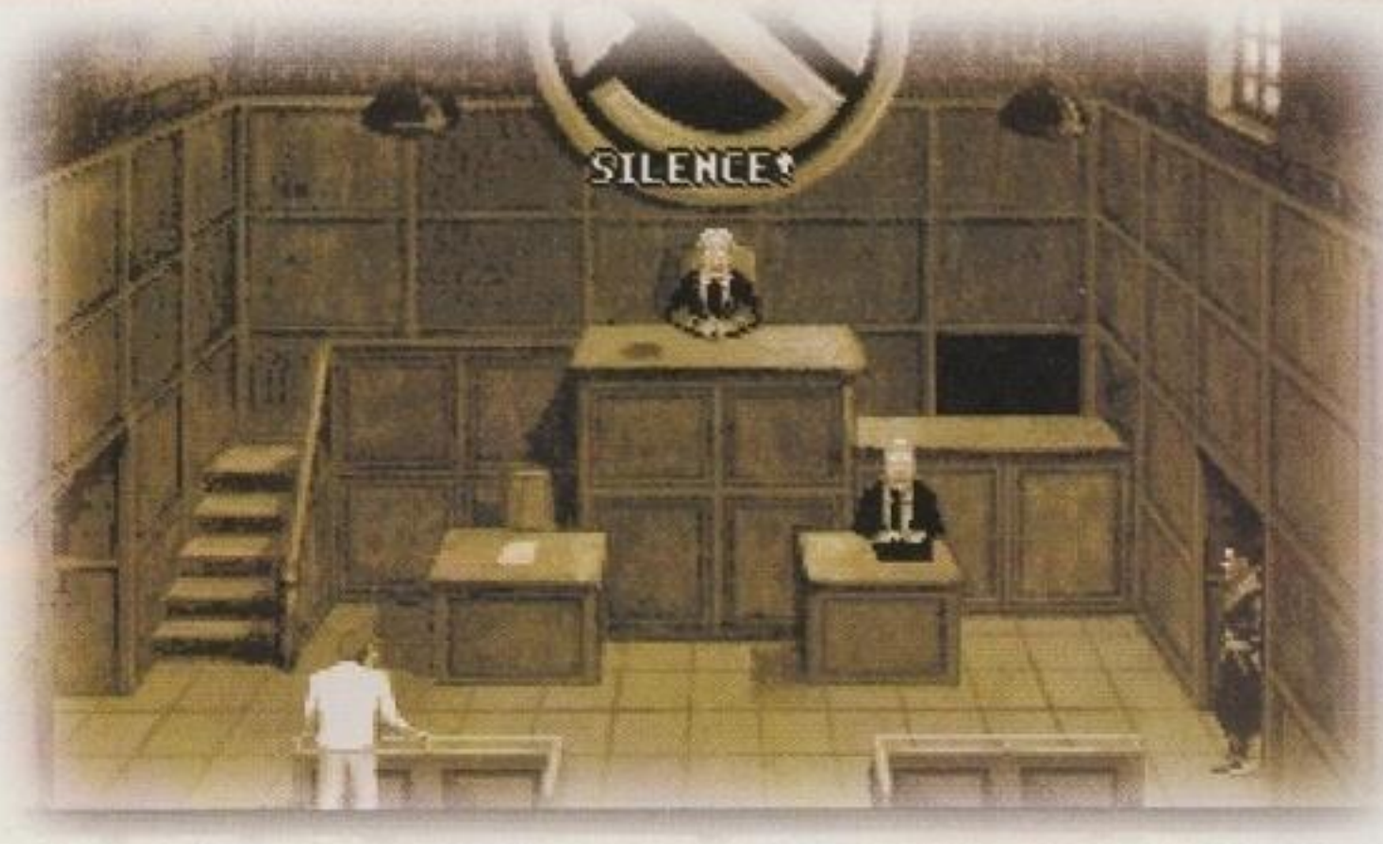
Mentre la guardia è distratta, entrate nella cattedrale, scendete nella porta a sinistra ed esaminate i vari armadietti: in uno di essi troverete la povera Anita. Esaminando la salma scoprirete che è morta a causa delle radiazioni. Tornate alla fabbrica dove lavorava e fermatevi prima della zona pericolosa. Prendete una delle tute nell'armadietto centrale e indossatela. Passate nella stanza a destra e aprite la porta del reattore. Varcate il portone e raccogliete da terra la tessera di Anita. Tornate fuori, chiudete la porta del reattore, rivestitevi e tornate dove c'è la macchina per collegarvi al Cyberspazio. Usate la tessera di Anita e collegatevi. Ora dovrete riuscire a fare una serie di azioni nel minor tempo possibile, per poter prendere il diapason che si intravede nella prima stanza. Accecate il primo Occhio e passate a destra, quindi accecate il secondo ed entrate immediatamente nella porta in alto. Passate ancora nella porta in alto e poi andate a destra: dovreste essere riusciti ad arrivare prima che si riapra il primo Occhio. Se è così, raccogliete il diapason e passate nella stanza sinistra. Ora usate il comando della telecamera sulla



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





piastra rotonda e vedrete un messaggio per voi di Anita. Dopo averlo visto, sconnettevi.
Scendete al piano Terra e parlate con il giardiniere a proposito dei fiori blu: quindi parlatene con il ragazzino che è seduto accanto a voi. Scoprirete che è proprio il finto giardiniere, la spia segreta che doveva incontrare Anita. Parlate ancora con lui e costringetelo ad ammettere la sua identità mica tanto segreta. Andate due volte a sinistra ed entrate nella porta a sinistra, dove sta iniziando il processo contro Hobbins: prendete le sue difese, interrogando tutti i testimoni. Finito il processo, scendete nel Club Underground e selezionate la prima canzone del juke-box. Al padrone non piaceranno i vostri gusti musicali e si alzerà per andare a cambiare il motivo: a quel punto prendete il suo bicchiere.
Andate dal Dr. Brink e mostrateglielo: vi dirà come usare uno dei suoi macchinari in modo che sui vostri polpastrelli compariranno le impronte del capo del club. Ora, prima di tornare al club, dovrete forzare il capanno degli attrezzi che è dietro al laghetto dove avete attentato alla vita del cane della vedova (per raggiungerlo, passate dalla schermata dove c'è il finto giardiniere verso sinistra in basso). Forzate la porta con la vostra ID card ed entrate per prendere il tronchesino che si trova su una scatola. Tornate, quindi, al club ed entrate nella porta in fondo a destra, "usando" la vostra mano sulla piastra metallica. Vi ritroverete in uno stanzino: usate la barra metallica sulla cassa di sinistra e prendete l'asse che si è staccato, poggiandolo sulla cassa più piccola. Saliteci sopra e usate di nuovo la barra sulla grata: usate ora il tronchesino per aprirvi un varco. Entrate nella grata e vi ritroverete nella vecchia metropolitana.
Andate a destra e poi in alto. Fermatevi quindi prima della crepa nel muro e usate la lampadina nel buco piccolo accanto ad essa. Quindi proseguite verso destra per tre volte, fino a quando non sarete davanti a una discesa. Percorretela molto velocemente per evitare di finire l'avventura anzitempo. Riuscirete ad arrivare in una stanzetta dove dovrete crepare il muro colpendolo con la sbarra metallica per due volte (la seconda cadrà un mattone che raccoglierete immediatamente), quindi piantate la sbarra nella vena sotto la crepa e infinzatela per bene con il mattone. Sopraggiungerà il robot-medico per riparla: passate nella porta che si è aperta e sarete arrivati nella tana del nemico.
Prima di tutto, scendete nella porta a destra: attivate il controllo a destra e abbassate la temperatura. Uscite e correte ad abbassare la barra che tiene la griglia. Tornate su e andate due volte a destra, riattivate il robot-medico inserendo la scheda di Joey. Guardate dentro la prima grata e dite a Joey di investigare. Quando torna chiedetegli tutto ciò che potete, quindi di svitare il tappo del liquido vitale degli androidi.

Quando lo avrà fatto, potrete finalmente sfidare l'androide guardia che finirà inesorabilmente dentro la fornace. Andate a destra per due volte e aprite la porta d'acceso usando il terminale Linc. Andate a sinistra e, dopo che Joey si sacrifica per il bene dell'umanità, prendete la ID card rossa e la scheda madre. Ritornate nella stanza a destra, viaggiate nel Cyberspazio (usando la ID card rossa) fino alla stanza con il crociato (dovrete gelare uno degli Occhi) ed eliminatelo dalla Realtà Virtuale con l'Ira Divina. Uscite e tornate nel mondo reale. Ricollegatevi con la ID card di Anita e tornate nella stanza dove c'era il crociato, quindi passate nella stanza di destra. Usate il Diapason sui cristalli e prendete l'Helix.
Tornate nel mondo reale ed entrate nella porta in baso a destra. Usate il computer con la card di Anita, copiate il file del suo Virus e mandate in panne tutto il sistema. Prendete le molle e usatele per prendere un campione di tessuto nella vasca, quindi utilizzatele per mettere il tessuto nel serbatoio criogenico. Passate nella stanza di destra: aprite l'armadio centrale, inserite la scheda di Joey e quindi collegatevi con il computer per "downloadare" i file della scheda e riattivare il vostro amico. Riavrete fra voi Joey che ora si farà chiamare Ken! Andate ancora verso destra e chiedete a Ken di mettere la mano su uno dei sensori. Proseguite, sempre verso destra, ancora per due locazioni e legate il cavo rosso al supporto che regge il condotto. Scendete ora a destra (non utilizzate il cavo!). Quando sarete in fondo, lanciate le molle insieme al tessuto congelato dentro l'orifizio sullo sfondo: aggrappatevi alla corda e raggiungete l'apertura verso destra. Parlate con vostro padre e dite a Ken di prendere il comando del Linc.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

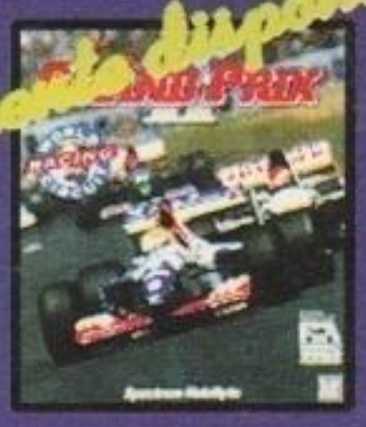
http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

La miglior simulazione di Formula 1



finalmente disponibile!



un realismo incredibile...

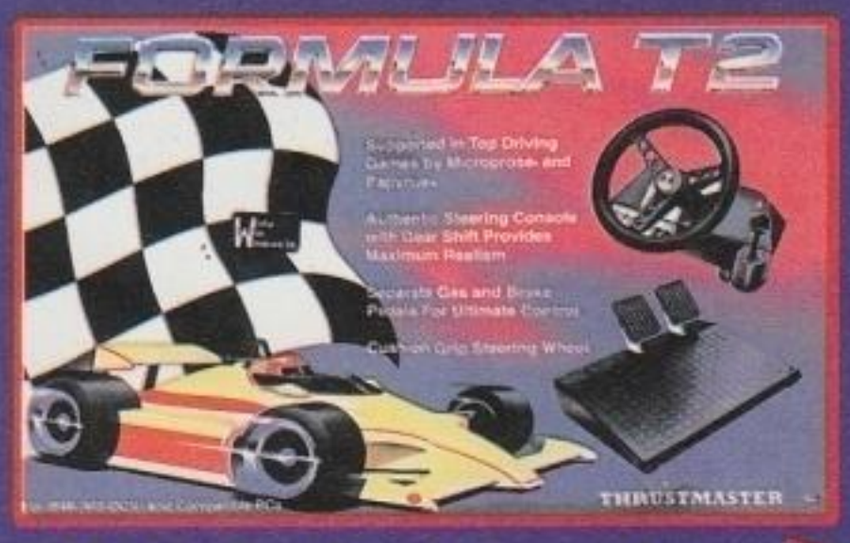


...ad un prezzo incredibile!

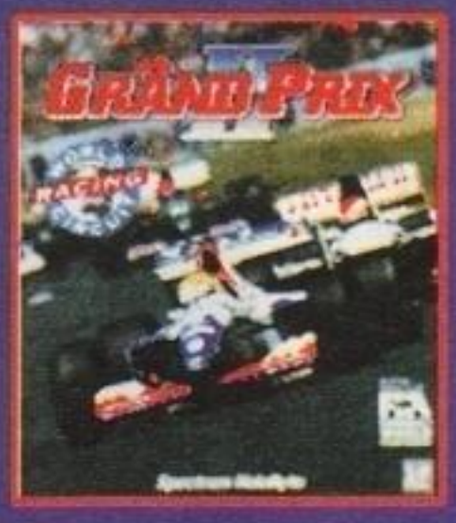
solo Lire 95.000

(meno ovviamente lo sconto accordato a chi lo ha prenotato)

ed inoltre un'ulteriore super offerta!!



+



Il favoloso volante professiona
con pedaliera della Thrustmas
prezzo di listino Lire 329.000
Piu'
Formula 1 Gran Prix 2 su Cd R
prezzo di listino Lire 95.000

Totale listino Lire 424.000 in super offerta a **Lire 369.000**

Cosa aspetti a telefonare??? 051 - 343504

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504



Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce fedelmente la cloche di volo del F16. Programmabilità illimitata, provvisto di potenziometri per un perfetto assetto, sia analogico che digitale, collegabile sia alla tastiera che alla porta game. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



Joystick Professionale della THRUSTMASTER riproduce le cloche di volo degli aerei da guerra americani. 4 bottoni per un controllo completo, potenziometri, funzioni di programmazione, si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 Weapon Control System. Comprende il gioco F14 Fleet nder.



Joystick Professionale della THRUSTMASTER analogo al modello precedente (Mark 2 Flight Control System) ma costruito interamente in metallo per consentire un realismo ed una precisione praticamente ineccepibile.si consiglia l'uso della scheda game dedicata. Ideale l'interfacciamento con il Mark 2 W.C.S.



Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il massimo del controllo quale Throttle automatico (senza staccare gli occhi dal nemico), mini-trackball incorporata utilizzabile anche come mouse, regolatori per Radar ed Antenna, triplica le funzioni del F16 - FLCS. si consi- l'uso della scheda game dedicata.



Joystick Professionale della THRUSTMASTER funziona di complemento al F16 Flight Control System, aggiungendo il controllo completo e programmabile di tutte le munizioni ed altre funzioni di bordo. Una serie di led indica ndo le funzioni sono attivate. Possibilità di utilizzo nalogico che digitale selezionabile con l'apposito uttore collegabile sia alla tastiera che alla porta e. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



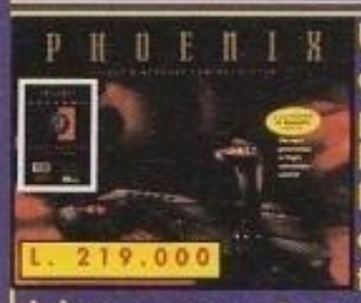
Si tratta del modello più economico della THRUSTMASTER pur mantenedo invariate le caratteristiche professionali. Ideale per qualsiasi tipo di gioco, simulazione, arcade o sportivo. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già pre-programmate di oltre 20 giochi (Doom 2, Subwar 2050, 1942 PAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsiasi gioco.



Un incredibile accessorio che permette un'immersione completa nella realta' virtuale. Caratterizzato da 2 display stereoscopici con risoluzione di 789x 230 l'uno e 181.470 pixels!! a matrice attiva, la scheda di interfaccia da installare nel PC, tutti i cavi necessari per il collegamento, cuffie stereo incorporate nel casco con emissione Hi-Fi, microfono incorporato per la comunicazione nell'opzione multiplayer, regolazioni anche singole di messa a fuoco per uso sia con che senza occhiali. La confezione contiene inoltre un CDRom con le versioni prerelease di: Heretic, Zephyr, Darker, Quarantine, Descent, Magic Carpet.



Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco DESCENT bellissimo arcade stile Doom.



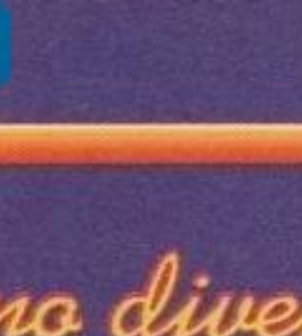
Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.



Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera esenguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentirne il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.



Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.



La scheda game professionale prodotta dalla THRUSTMASTER ideale per un perfetto funzionamento di tutti i joystick professionali. Particolarmente indicata per macchine molto veloci (dal 486 in su) grazie anche al comodo potenziometro per meglio regolare i calibramenti in funzione del clock della macchina.



La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicato ai possessori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità dei joystick.



Dalla THRUSTMASTER il miglior sistema di controllo dedicato agli appassionati di automobilismo. Volante, leva del cambio e pedaliera e tutto l'ocorrente per la calibratura ed il fissaggio. Si consiglia l'uso della scheda game dedicata.



Incredibile controller multifunzione. Si trasforma per simulazioni di volo, guida auto e guida moto. Include anche la pedaliera. Regolazione dei trimmer, led luminosi, tasti turbo. L'ennesimo passo verso la realtà virtuale.



Dalla THRUSTMASTER la fedele riproduzione della pedaliera montata sugli aerei da guerra americani. Fabbricata in alluminio e PVC è compatibile con la maggior parte dei simulatori di volo (ATP, Flight Sim. 5, Falcon 3.0 ecc.)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRE-



BATTLES IN TIME

Il primo gioco rivoluzionario che sposa perfettamente le componenti STRATEGIA ED AZIONE. Il tma del gioco è ovviamente la guerra ed è ambientato in periodi differenti, dalla preistoria al futuro. Gli obiettivi potranno essere raggiunti solamente con un ottimo mix di strategia ed azione. Grafica in 3D e possibilità di gioco via modem. R.H. 486+4MB

PC CDROM 85.000



ULTIMATE GAMES COLLECTION 2

Compilation contenente: STAR CRUSADER, RENEGADE, GREAT NAVALS BATTLE 3, JAMMIT, HELL, PANZER GENERAL.

PC CDROM 79.000



HOOVES OF THUNDER

INCREDIBILE. Finalmente una eccezionale simulazione di CORSE AI CAVALLI!! Effettuate le vostre puntate e godetevi la corsa in grafica 3D, possibilità di visuale da varie angolazioni, gare notturne e diurne, Replay, opzione fino a 10 GIOCATORI. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 85.000



WARCRAFT 2

Il conflitto continua! ora per mare cielo e terra!. Costruisci ed amministra il tuo impero. Opzione multiplayer fino a 7 giocatori.Oltre 24 diverse campagne più 2 Super-Campagne per i più esperti. R.H. 486+8MB

PC CDROM 89.000



RED GHOST

Una incredibile simulazione di guerra che unisce strategias ed azione in un unico gioco. Grafica con scenigrafie cinematiche stile Silicon Graphics, 18 armate controllabili, dozzine di veicoli e munizioni. Dovrai pianificare la tua strategia di battaglia e potrai persino pilotare ogni singolo automezzo!! R.H. 486DX+8MB

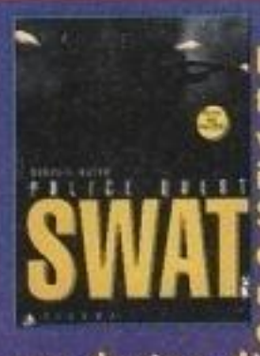
PC CDROM 99.000



FOOTBALL LIMITED

Stupendo gioco di calcio manageriale ove puoi controllare contemporaneamente sia come allenatore che come presidente che come direttore finanziario adottando le migliori strategia usufruendo delle centinaia di opzioni selezionabili. La speciale tecnologia impiegata in questo gioco permette al computer di "ragionare" con un realismo UNICO!

.000



POLICE QUEST 5: SWAT

Dalla Sierra questa stupenda avventura arcade su ben 4 CD Questa volta impersonerao i favolosi SWAT, il corpo di polizia Speciale degli Stati Uniti e sarai impegnato in azioni pericolosissime contro i terroristi. Sequenze filmate e sonoro digitalizzato ti accompagneranno per decine di missioni entusiasmanti. R.H. 486+8MB

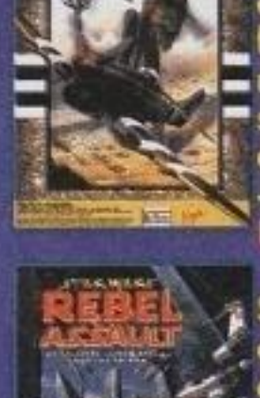
PC CDROM 109.000



INDY CAR RACING

Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilita' di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilita' di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto.R.H: 386DX+4MB.

PC CDROM 27.000



OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB

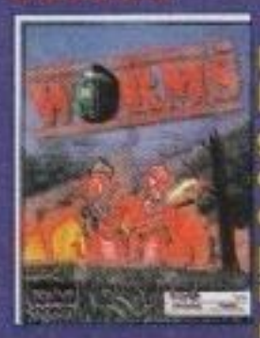
PC CDROM 27.000



REBEL ASSAULT

Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune sequenze del famosissimo film.R.H. 386 DX 4MB

PC CDROM 35.000



WORMS

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressoche' unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO

PC CDROM 79.000
PC FLOPPY DISKS 69.000



NAVY STRIKE

Navy Strike ti guida al comando fi un F18 e ti catapulta nell'ultimissomo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB

PC CDROM 79.00



20 WARGAME CLASSIC

La più bella raccolta di War contenente: D-DAY: THE B NING OF THE END, CONQU JAPAN, GLOBAL DOMINA WHEN TWO WORLDS WAR, SIVE BATTLES OF THE AME CIVIL WAR VOL 1, VOL 2 e V GOLD OF THE AMERICAS, REACH FOR THE WARLORDS BATTLEFRONT, BATTLES OF NAPO CARRIER STRIKE, WESTERN FRONT, SWO ARAGON, PACIFIC WAR, WAR IN RUSSIA, W ME SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL, CON MIDDLE EAST, CONFLICT KOREA, PANZER GE R.H. 386DX + 4MB

PC CDROM 87



PINBALL WORLD

La piu' completa simulazione per mai creata. Include t tavoli diversi, scrolling mult zionale, superlativa qualita' g tutti i tavoli sono collegati con possibilita' di giocarli consecuzione. Oltre 35 diversi sonori. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM 79



ZEDDA's: SERVANT OF SHE

Una stupenda avventura con isometrica stile Doom. D esplorare centinaia di labi corridoi di un misterioso ca scoprire le chiavi ed altri mis oggetti indispensabili alla ris ne del gioco, evitare le dec trabocchetti ed ostacoli che vi "somministrera'" il tutto contornato da una losa grafica renderizzata in 3D ed effetti digitalizzati. VERSIONE COMPATIBILE SIA CO CHE CON MACINTOSH. R.H. 486 +

PC CDROM 99



DOUBLE SWITCH

Una incredibile avventura in s tiva stile Doom, con la pecul di avere immagini e filmati c tamente digitalizzati!! Ambi all'interno di un antico pa colmo di strani personagg mistero. Stupende le colonn effetti sonori. R.H. 486DX50

PC CDROM 95



MEGATRIPACK

Una stupenda raccolta conte CYCLEMANIA, USS TICONDER THUNDERSCAPE. Il tutto ad un dibile prezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

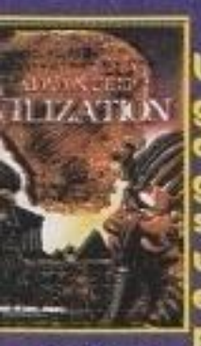
Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504



DARKSEED 2

I seguito del piu' bel psycho-thriller del 1994 ora arricchito da grafica e sequenze cinematiche veramente incredibili e tali da rendere l'avventura interattiva semplicemente appassionante. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 119.000



ADVANCED CIVILISATION

Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civilta' dalle epoche piu' antiche sino alle guerre nucleari. Molto di piu' di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattivita' tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilita' di
co via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calanita' naturali e tante variabili ancora.
R.H. 486 + 8MB. **PC CDROM 109.000**



FURY 3

Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionera' l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB

CDROM 99.000



TOMCAT ALLEY

Il primo titolo SEGA prodotto specificamente per PC CDROM. Un simulatore di volo da guerra senza precedenti. Grafica cinematica digitalizzata in full-screen. Semplicemente INCREDIBILE! R.H. PENTIUM + 8MB RAM

PC CDROM 109.000



WIPE OUT

La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici piu' bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgen-
R.H. 486DX2 + 8MB

CDROM 99.000



CYBERSPEED

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse futuristiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilita' di gioco in multi-player. Scelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15
di cibernetici. R.H. 486+8MB

CDROM 109.000



POOL CHAMPIONS

Una incredibile simulazione di biliardo caratterizzata da un liuvello di realismo veramente eccezionale. Lo scopo del gioco e' quello di guadagnare piu' soldi possibili per partecipare al campionato mondiale di Las Vegas. R.H. 486DX66 + 8MB.

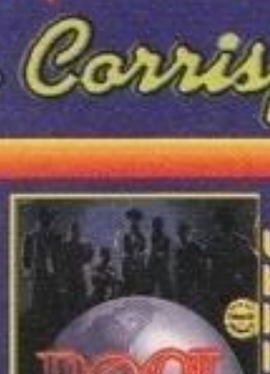
PC CDROM 79.000



SHIVERS

Una strepitosa avventura della SIERRA con visuale il soggettiva e grafica stupendamente digitalizzata ambientata in un museo denso di mistero e di terrore. Centinaia di allocazioni da esplorare e di misteri da risolvere. R.H. 486+8MB.

PC CDROM 109.000



MECHWARRIOR 2

La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiova. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.000



MECHWARRIOR 2 - DATA DISK

L'attesissimo DATA DISK colmo di nuove missioni e di nuovi personaggi.

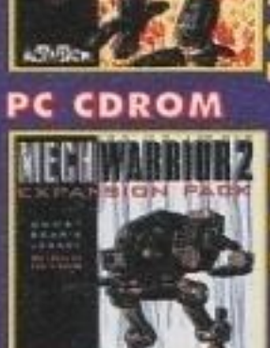
PC CDROM 59.000



CYBERMAGE

Dalla Origin una stupenda avventura interattiva con visuale in prospettiva stile Doom. Centinaia di allocazioni da esplorare piene di insidie e trabocchetti che permetteranno la sopravvivenza solamente ai giocatori piu' scaltri. IN ITALIANO

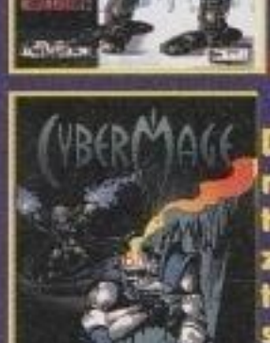
PC CDROM 109.000



FIRE STORM
THUNDERHAWK 2

Una simulazione di volo veramente unica! Scrolling grafico a 25 fotogrammi per secondo. 26 missioni, obiettivi specifici, intensi effetti sonori, Diverse procedure di attacco nemico. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX66 + 8MB

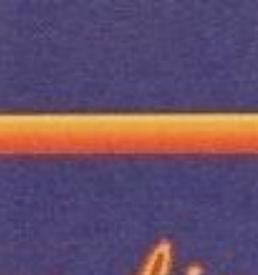
PC CDROM 99.000



VIRTUAL KARTS

Dalla Microprose, specialista delle simulazioni di guida, un vero e proprio gioco virtuale di gare su go-karts. Grazie alla visuale virtuale a 360 gradi, avete la possibilità di vedere l'azione da qualsiasi punto! Decine di opzioni di settaggio del veicolo, opzione per gioco in rete. R.H. 486/66+8MB

PC CDROM 109.000



ZONE RAIDERS

Dalla Virgin un gioco dedicato agli appassionati di guida e di combattimento. Dovrai pilotare il tuo automezzo in un ambiente futuristico popolato da nemici agguerritissimi e da percorsi -tempestati da trabocchetti ed insidie di ogni gere. R.H. 486DX50 + 8MB

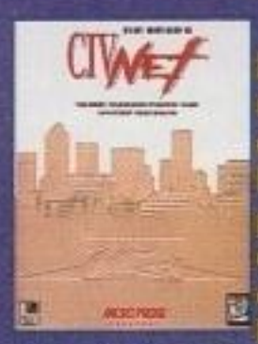
PC CDROM 109.000



UNNECESSARY ROUGHNESS 1996

La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, più l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 109.000



CIVILISATION NETWORK: CIVNET

La simulazione più giocata nel mondo, ora finalemnte disponibile anche in versione per Modem e Network. La stupenda interfaccia per INTERNET, permette il gioco in contemporana con MIGLIAIA di giocatori sparsi per il mondo!!DECINE DI OPZIONI PER PERSONALIZZARE AL 100% il gioco in base alle vostre esigenze. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000



CHRONOMASTER

Un'avventura grafica di dimensioni epiche, scritta dal noto esperto in "science fiction" Roger Zelazny, vi trasportera' atrraverso numerose missioni in un futuro fantastico dove scienza e magia possono coesistere. La peculiarita' del titolo, oltre alla stupenda giocabilita', e' sicuramente la grafica, incredibilmente curata ed arricchita nei minimi particolari. R.H. 486 + 8MB

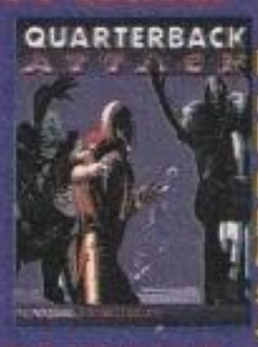
PC CDROM 105.000



FOX HUNT

Dalla CAPCOM non poteva essere altro che un vero CAPOLAVORO!! Un film Thriller interattivo su ben 3 CDROM ove Vi troverete coinvolti in un'atmosfera di mistero e suspense ove interagendo AL 100% con tutti i personaggi parteciperete alle emozioni vivendo una storia veramente incredibile. R.H. 486 DX2-66 + 8MB.

PC CDROM 119.000



QUARTERBACK ATTACK

Il primo simulatore di Football americano PROFESSIONALE! 6 diversi livelli di difficolta' lo rendono alla portata di tutti, dai principianti ai piu' esperti. La grafica COMPLETAMENTE DIGITALIZZATA offre un realismo veramente incredibile. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 95.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504



LEMMINGS 1 & 2

Uno dei giochi piattafrma più simatici ora in una simpatica ed economica confezione che comprende la prima e la seconda versione. MANUALE IN ITALIANO.

PC CDROM 35.000



WORLD CUP YEAR

Una stupenda compilation sportiva contenente: SENSIBLE SOCCER, GOAL, STRIKER, CHAMPIONSHIP MANAGER 93 e CHAMPIONSHIP MANAGER 94.

PC CDROM 39.000

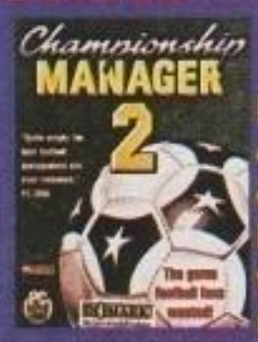


SCUDETTO
CHAMPIONSHIP MANAGER 2
ITALIAN LEAGUE

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO di Serie A, Serie B e Serie C aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM (manuale Inglese) 69.000

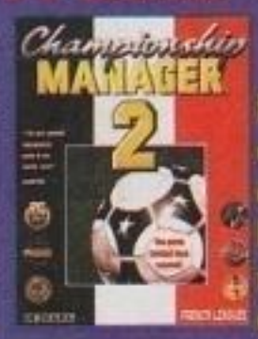
PC CDROM (manuale Italiano) 99.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2
ENGLISH LEAGUE

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO INGLESE aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 79.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2
FRENCH LEAGUE

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO FRANCESE aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 69.000



CHAMPIONSHIP MANAGER 2
GERMAN LEAGUE

Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO TEDESCO aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB

PC CDROM 69.000



TRACKSUIT MANAGER 2

Finalmente anche su Amiga un manageriale di calcio che si fa rispettare. Definito dalla stampa estera specializzata come il manageriale di calcio in formato amiga piu' comprensibile e completo del momento, contiene veramente tutte le opzioni possibili ed immaginabili ricreando alla perfezione le situazioni tipiche di un manager calcistico.

AMIGA 1200 59.000



STARBALL

Un gioco di abilita' completamente innovativo che riunisce le caratteristiche di uno stupendo flipper con quelle di un altrettanto notevole arcade/sparatutto. Oltre 100 sprites animati ed una frenesia di gioco che vi coinvolgera' per ore incollandovi allo schermo. R.H. 486DX +4MB

PC CDROM 59.000



MERLIN'S APPRENTICE

Un fantastico gioco strategico che Vi condurra' in un antico mondo di fantasia e vi impegnera' in decine e decine di rompicapo, dovrete distruggere gli avversari con magie da voi stessi create, comporre puzzles il tutto contornato da una splendida grafica stile cartone animato. R.H. 486+4MB. Compatibile anche con sistemi Macintosh.

PC CDROM 69.000



EXTREME RACING

Il gioco di gare automobilistiche della nuova generazione. Decine di opzioni selezionabili. 8 diversi tipi di auto, oltre 20 percorsi, split screen per gioco contemporaneo fino ad 8 partecipanti, anche via modem. Livelli e percorsi sevreti, e tanto ancora.

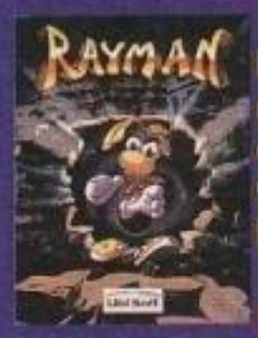
AMIGA 1200 59.000



GLOOM DELUXE

Nuova versione con grafica implementata e drivers per i favolosi occhiali virtuali I-GLASSES. Completamente installabile su Hard Disk.

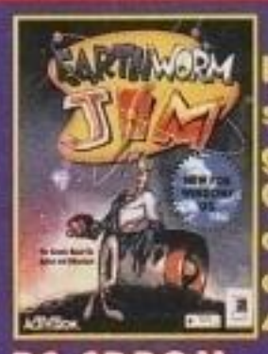
AMIGA 1200 59.000



RAYMAN

Nuova versione con grafica implementata e drivers per i favolosi occhiali virtuali I-GLASSES. Completamente installabile su Hard Disk.

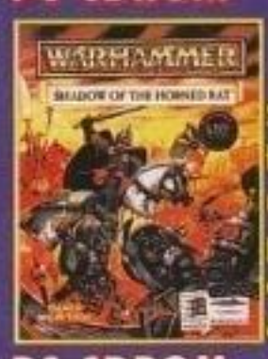
PC CDROM 79.000



EARTHWORM JIM

Dalla Activision l'attesissima co sione su PC di uno dei più f giochi a piattaforme per con Grafica ad altissimo livello ti durranno attarverso decine di di azione entusiasmante. 486DX + 8MB.

PC CDROM 79.



WARHAMMER:
SHADOW OF THE HORNET RA

Stupenda avventura strategica fantasy caratterizzata dalla ec nale grafica 3D a 360 gradi permette di controllare qua cosa in qualsiasi momento. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 89.



SHANNARA

Una spettacolare avventura g stile "punta e clicca" caratteri da sprites digitalizzati semplic te eccezionali. Impersonere eroe con il compito di salv vostra terra natale dalla minac uno spirito maligno. MANUA ITALIANO. R.H. 486+4MB

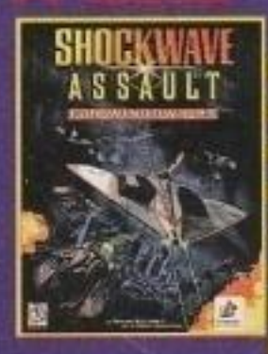
PC CDROM 89.



GREAT NAVAL BATTLES 4

Dalla SSI il favoloso seguito piu' nota simulazione strateg guerra navale. Nettamente mig ta sia la grafica che l'intelli artificiale del computer. Nuovi degli scenari per modificare l taglie esistenti o crearne nuove. Oltre 130 navi. Opzione per personal al massimo sia le visuali che il gioco. R.H. 386

PC CDROM 115.



SHOCKWAVE ASSAULT

Una stupenda simulazione di g interstellari ove sarai impegn difendere la terra dall'inva aliena. Grafica stile fotograf 3D e sequenze in full motion rendono questo gioco prodotto Electronic Arts un vero capol R.H. 486DX2 + 8MB

PC CDROM 119.



ESPN EXTREME GAMES

Prodotto dalla Sony Imagesoft, te coinvolti in gare con mou bikes e skate-boards in 6 d perrcorsi ove non esiste alcun lamento. Finalmente potrete lib la vostra fantasia in scorrette tiri mancini. Tutto e' permess raggiungere per primi il tragu R.H. 486DX2 + 8MB.

PC CDROM 99.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRE-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504



HIT FOR SIX VOL. 6

Una stupenda raccolta contenente: SILENT SERVICE 2, 3D WORLD TENNIS, GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER, MAYA, WORLD CRICKET e STORMLORD

AMIGA 1MB 35.000



HIT FOR SIX VOL. 7

Una stupenda raccolta contenente: SPECIAL FORCES, 3D WORLD BOXING, MILLEMIGLIA, WINDSURF WILLY, BLADE WARRIOR e NEBULUS.

AMIGA 1MB 29.000



NORTH AND SOUTH

Una stupenda avventura con grafica stile cartone animato ispirata alle Guerra Civile Americana.

AMIGA 1MB 29.000
PC CDROM 35.000



BEAT THE HOUSE

Compilation con CRAPS, SLOT MACHINES, BLACKJACK, ROULETTE, VIDEO POKER. Versione perfettamente funzionante su Windows 95

PC CDROM 59.000



RAILROAD TYCOON DELUXE

Simulazione di gestione ferrovie. Ambientato nel 18° secolo, sarai impegnato alla costruzione ed alla gestione del più vasto Impero ferroviario. A disposizione oltre 30 diversi tipi di treno, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e

città di carico.

CDROM 59.000



FORMULA 1

Un CD interattivo interamente dedicato alla Formula 1. Le più belle immagini e scene, tutti i dati tecnici delle vetture, statistiche dei piloti e delle competizioni. Sonoro digitalizzato. R.H. 486 + 4MB

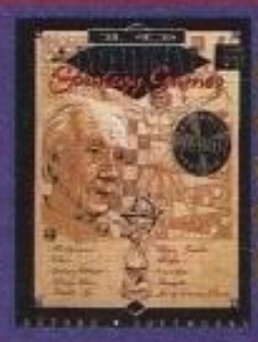
PC CDROM 29.000



ADVENTURES OF NIKKO

Uno stupendo gioco destinati al pubblico più giovane che consente di creare fiabe magiche e storie animate semplicemente utilizzando il mouse. Non richiede una conoscenza specifica del computer! TUTTO IN ITALIANO.

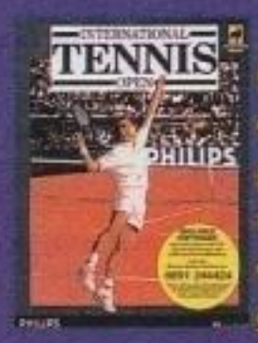
CDROM 35.000



INTELLIGENT STRATEGY GAMES

Una raccolta di 10 giochi strategici: GOMOKU, DAMA, BRIDGE, BACKGAMMON, RENJU, OTHELLO, GO PLAYER, SCACCHI, IN A LINE, E DAMA CINESE.

PC CDROM 39.000



INTERNATIONAL TENNIS OPEN

Un bellissimo gioco di tennis che offre varie opzioni tra le quali la possibilita' di effettuare l'allenamento, una singola partita oppure il campionato del mondo. Ottima la grafica. Possibilità di gioco anche per 2 avversari.

PC CDROM 35.000



GHOSTBUSTERS 2 + 5 GIOCHI

Il sempre attuale gioco arcade ispirato al famosissimo film IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: BACK TO THE FOREST, ELECTROMAN, CHRISTMAS JETPACK, HUGO 3:JUNGLE OF DOOM e BIP BOP 2.

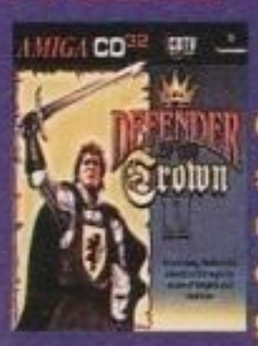
PC CDROM 29.000



3D WORLD TENNIS + 5 GIOCHI

Uno dei più noti giochi di tennis su PC IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: TRAFFIC DEPARTMENT 2192, XERIX, CHAMPIONSHIP ASTEROIDS, DINOSAURS AGENCY e PENTHOUSE PUZZLE.

PC CDROM 29.000



DEFENDER OF THE CROWN 2 + 5 GIOCHI

Quello che si puo' definire il capostipite dei giochi di ruolo che combina ruolo, strategia ed awioni arcade. IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: KING ARTHUR'S KOURT, VGA PLANETS, CD-MARS, SANGO FIGHTER e DSCHUMP.

PC CDROM 29.000



GRAND PRIX MASTER+ 5 GIOCHI

Simulazione di motociclismo. 7 diversi percorsi mondiali. IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: XARGON, GALACTICS, REDHOOK'S REVENGE, YAB BASEBALL e ROADKILL.

PC CDROM 29.000



DELUXE STRIP POKER + 5 GIOCHI

Un bellissimo strip poker ora in offerta speciale con altri 5 giochi: JAZZ KACKRABBIT, ARCY 2, WORLD EMPIRE, BARS e ROTAKTIX.

PC CDROM 35.000



FOOTBALL MANAGER 3

Una raccolta di giochi di calcio manageriali contenente: FOOTBALL MANAGER 3, WORLD CUP FOOTBALL MANAGER, FOOTBAMM MANAGER 2 + EXPANSION KIT. IN OFFERTA SPECIALE

PC CDROM 35.000



HIT FOR SIX VOL. 3

Una stupenda raccolta contenente: GUNSHIP, CRAZY CARS 3, MEGAPHOENIX, AIRBALL, ARCHIPELAGOS e STARRAY.

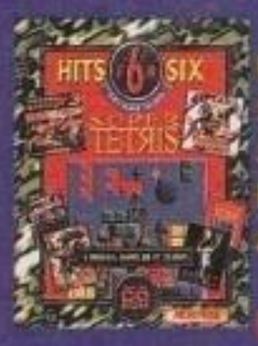
PC CDROM 35.000



HIT FOR SIX VOL. 4

Una stupenda raccolta contenente: M1 TANK PLATOON, F14 TOMCAT, BATTLETECH, LAS VEGAS SLOTSS AND CARDS, SCRYLIS e PENTYS.

PC CDROM 39.000



HIT FOR SIX VOL. 9

Una stupenda raccolta contenente: SUPER TETRIS, FOOTBALL MANAGER 3, BASKET PLAY OFF, INTERNATIONAL ATHLETICS, GENGHIS KHAN e ARCADE FRUIT MACHINE.

PC CDROM 35.000



SABRE TEAM

Gioco di ruolo. Alla guida di un commando di S.A.S., patuglie spiecializzate a sbrogliare delicate missini antiterroristiche, devi svolgere numerose missioni che metteranno a dura prova il tuo coraggio, e la tua abilità strategica. R.H. 386 DX 4MB.

IN OFFERTA SPECIALE

PC CDROM 35.000



MICROCOSM

AFFASCINANTE SPARATUTTO AMBIENTATO ALL'INTERNO DEL CORPO UMANO. Grafica ad altissima definizione e sonoro impareggiabile. IN OFFERTA SPECIALE

PC CDROM 35.000

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

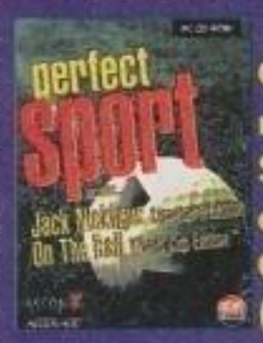
Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504



TEMPEST 2000

Dalla ATARI vieni proiettato nel 21 secolo nella più bella conversione di coi-op mai realizzata. Un bellissimo sparatutto con visuale isometrica caratterizzato da una velocita' di scolling semplicemente incredibile. R.H. 386DX40 + 4MB

PC CDROM 69.000



PERFECT SPORT

Compilation di giochi sportivi contenente: JACK NICKLAUS GOLF SIGNATURE EDITION (simulazione di golf con immagini digitalizzate) e ON THE BALL WORLD CUP EDITION (simulazione manageria ed arcade di calcio) R.H. 385DX + 4MB

PC CDROM 49.000



FIRE AND ICE

Uno stupendo platform game stile "Rainbow Island" che ti vedra' impegnato in decine e decine di livelli entusiasmanti.

AMIGA CD 32 29.000



INTERNATIONAL ATHLETICS + 5 GIOCHI

Stupenda simulazione sportiva dedicata agli amanti dell'atletica leggera. Varie discipline e possibilità di gare a più giocatori. IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: HALLOWEEN HARRY, HEARTLIGHT, KILOBLASTER, CHINESE CHECKERS e SPACE MINER

PC CDROM 29.000



CHUCK ROCK

Il famosissimo platform game dedicato al simpatico personaggio delle caverne impegnato nella lotta contro strani esseri preistorici. MANUALE IN ITALIANO

AMIGA CD 32 29.000



CHUCK ROCK 2

Il seguito della precedente versione vede il simpatico Chuck impegnato in nuove avventure

000



DENNIS THE MENACE

Entusiasmante platform game ispirato al famoso film dedicato al "ragazzino impossibile". Decine e decine di livelli si susseguono aumentanto la tensione del gioco di secondo in secondo. MANUALE IN ITALIANO

AMIGA CD 32 35.000



MITH

Una stupenda avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia caratterizzata da fasi arcade e piattaforma.

AMIGA CD 32 29.000



OUT TO LUNCH: PIERRE LE CHEF

Un'entusiasmante platform game ove attraverserai 6 Paesi diversi all'inseguimento di strane "verdure", partecipedrai a gare al supermercato per riempire i carrelli e tanto ancora. Moltissimi schermi segreti e stanze...

AMIGA CD 32 29.000



SOCCER KID

Divertentissimo platform game dove dovrai cercare i 5 pezzi che compongono la Coppa del Mondo di Calcio, rubata e rotta da un alieno. I pezzi sono sparsi per tutto il mondo e solo la tua abilita' di ottimo calciatore riusciranno a permetterti di ricomporre il mosaico. MANUALE IN ITALIANO

AMIGA CD 32 35.000



TURBO PACK

Compilation contenente: IRON TRAKERS, DARK FUSION, STEEL e TURBO TRAX

AMIGA 1MB 29.000



NIPPON SAFES

Una bellissima avventura stile "Monkey Island" ambientata nei bassifondi di Tokyo. DIALOGHI E MANUALE IN ITALIANO

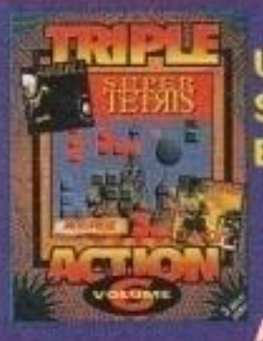
AMIGA 1MB 35.000



COVER GIRL STRIP POKER

Uno stupendo Stip Poker caratterizzato da un elevato livello di giocabilità e da immagini in animazione altamente piccanti. VM.18.

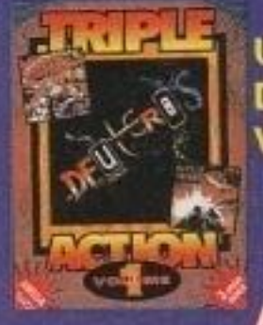
AMIGA 1MB 29.000
PC CDROM 27.00



TRIPLE ACTION VOL. 6

Una stupenda raccolta conte
SUPER TETRIS, TIME BANDIT
BALL

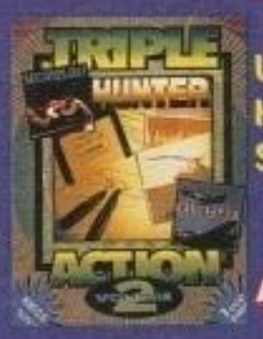
AMIGA 1MB 29



TRIPLE ACTION VOL. 1

Una stupenda raccolta conte
DEUTEROS, HAMMER BOY,
VALLEY.

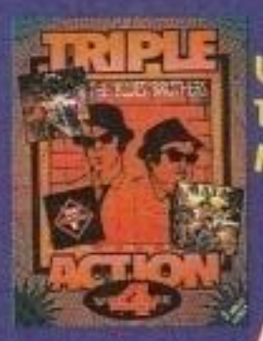
AMIGA 1MB 29.



TRIPLE ACTION VOL. 2

Una stupenda raccolta conte
HUNTER, SECONFS OUT e LA
STER

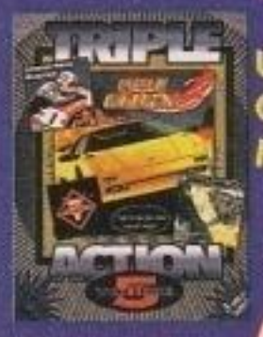
AMIGA 1MB 29.



TRIPLE ACTION VOL. 4

Una stupenda raccolta conte
THE BLUES BROTHERS, SA
MAYA

AMIGA 1MB 29.



TRIPLE ACTION VOL. 5

Una stupenda raccolta conte
CRAZY CARS 3, GRAND
MASTER e BATTLETECH.

AMIGA 1MB 29.



HIT FOR SIX VOL. 1

Una stupenda raccolta conte
F16 STEALTH FIGHTER, TITU
FOX, GRAND PRIX MASTER, S
CHICAGO 90, STARGOOSE.

AMIGA 1MB 29.



HIT FOR SIX VOL. 2

Una stupenda raccolta conte
F15 STRIKE EAGLE 2,
BROTHERS, HAMMER
HIGHWAY PATROL 2, HOTSH
EYE OF HORUS

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. PREZZI IVA COMPRE-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One ...e il sogno diventa realta'

Via Vela, 12/2 - Bologna - Aperto Tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30

Vendite per Corrispondenza Tel. 051 - 343504



PGA GOLF 96 SPANISH BAY

Data disk nuovi percorsi per PGA TOUR GOLF 1996

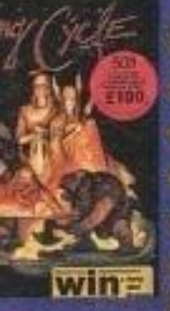
PC CDROM
59.000



PERFECT PLAYER POKER

Il primo gioco di poker che emula completamente la realta' virtuale. Vi sentirete come seduti al tavolo di uno dei piu' famosi Casino' di Las Vegas! Incredibili animazioni in 3D. Tutti i tipi di poker (fino a 7 giocatori). Possibilita' anche di simulazione tiva per apprendere le migliori strategie di . R.H. 486DX2 + 8MB

CDROM **79.000**



RING CYCLE

Un fantastico gioco di ruolo basato sull'opera classica di Wagner con la colonna sonora piu' energica ed evocativa che si sia mai sentita su un videogame. Oltre 30 personaggi controllabili dal giocatore. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

CDROM **79.000**



VIRTUAL KARTING

una corsa sfrenata in Go-Karts con grafica sueprveloce a 25 frames per secondo. Potrai correre vari campionati contro i tuoi avversari pilotati intelligentemente dal computer.

AMIGA 1200
59.000



DOOM 2 MANIA

432 nuovi livelli per Doom 2, una utility per convertire Doom 1 in Doom 2 ed altre decine e decine di utilities varie per il gioco isometrico piu' famoso del mondo!!

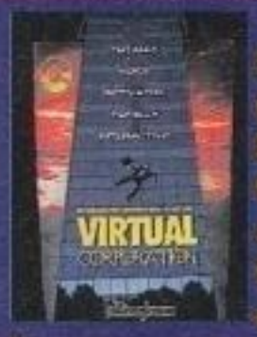
PC CDROM
49.000



PERFECT STRATEGY

Una stupenda raccolta dedicata agli amanti della strategia, contenente: BATTLE ISLE 2, TITAN'S LEGACY e THE PATRICIAN.

PC CDROM
69.000



VIRTUAL CORPORATION

La prima avventura caratterizzata dalla POSSIBILITA' DI PARLARE DIRETTAMENTE CON I PERSONAGGI!!!!! Grazie infatti al particolare software incluso ed al microfono COMPRESO NELLA CONFEZIONE, avrete la possibilita' di dialogare direttamente con i personaggi del gioco!!! Naturalmente e' disponibile anche l'opzione tastiera. In pratica Vi troverete all'interno del piu' importante gruppo mondiale gestore di INTERNET e dovrete, grazie alla vostra strategia ed abilita', riuscire ad arrivare ai vertici del gruppo stesso. R.H. 486/50 + 8MB + WIN95.

PC CDROM
119.000



COMMODORE 64 ACTION PACK

Una splendida compilation contenente 15 dei piu' famosi giochi per Commodore 64: LITTLE COMPUTER PEOPLE, MASTEER OF THE LAMPS, DECATHLON, ROAD RACE, BEAMRIDER, HACKER, PORTAL, ZENJI, TOP FUEL ELIMINATOR, ALCAZAR, TOY BIZARRE, ZONE RANGER, ROCK'N BOLT, PARK PATROL, WEB DIMENSION. Tutto splendidamente convertito per

PC CDROM
69.000



3D ACTION PACK

Una compilation fantasy contenente: TERMINAL VELOCITY, WARCRAFT ORD AND HUMANS e RISE OF THE TRIADS. R.H. 486 + 4MB.

PC CDROM
59.000



GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN

In questo gioco surreale, Vi troverete invischiati in una storia estremamente piacevole da giocare. Avrete la possibilita' di controllare due personaggi ed agento interattivamente con essi percorrerete questo stupendo film interattivo modificandone la trama a seconda delle decisioni intraprese. R.H. 486DX2 + 8MB

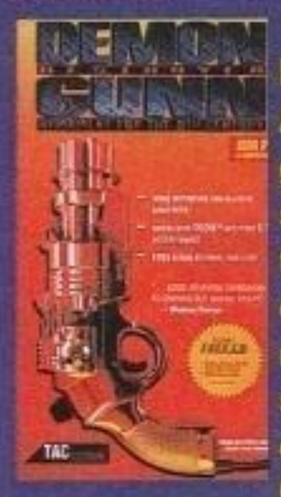
PC CDROM
129.000



THE POWER ZONE

UNA INCREDIBILE RACCOLTA AD UN PREZZO ALTRETTANTO INCREDIBILE. Contiene i seguenti giochi: CRITICAL PATH (film interattivo stile grafic-adventure), ECSTATICA (avventura interattiva stile horror), NOVASTORM, STAR TRAIL REALMS OF ARKANTA, TFX, CYCLEMANIA, ALL STARS SPORT COLLECTION (che include a sua volta Jack Nicklaus Golf and Course design e Unnecessary Roughness) e HERETIC - EPISODE 1.

PC CDROM
99.000



PISTOLA DEMON DESTROYER

L'arma del Ventunesimo secolo! Aggiunge un'altra dimensione ai giochi piu' attuali grazie alla super sensibilita', alla sua precisione di tiro ed soprattutto grazie allo speciale cursore che permette di scorrere l'azione del gioco e di spostarsi nelle varie aree senza staccare l'indice dal grilletto!!! SEMPLICEMENTE ECCEZIONALE. Compatibile con Doom e con la maggior parte dei giochi in 3D. La confezione comprende versioni demo di Doom, Descent, Heretic ed altri giochi, tutto su CD ROM.

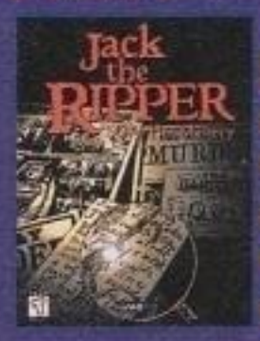
PC CDROM
159.000



COMIX ZONE

Il terzo titolo convertito dalla SEGA su Personal Computer. Una esclusiva avventura interattiva disegnata da celebri autori di fumetti ed arricchita dalla esclusiva interattivita' dei combattimenti e delle azione arcade che solo SEGA puo' offrire. R.H. PENTIUM + 8MB.

PC CDROM
99.000



JACK THE RIPPER

Uno splendido thriller interattivo digitalizzato ove dovrete, grazie agli indizi forniti, scoprire l'identita' segreta di JACK LO SQUARTATORE, mistero irrisolto per i criminologi sin dal 1888. Ambientazioni perfettamente ricostruite e trama reale. R.H. 486DX+8MB

PC CDROM
79.000



ACTION PACK 2

Raccolta dei seguenti giochi: FIGHTER WING (versione completa) BATTLE BEAST (trial version) DESCENT (trial version) FULL THROTTLE (trial version) DARK FORCES (trial version) VIRTUAL POOL (trial version) BURIED IN TIME (trial version). RH 486DX +8MB

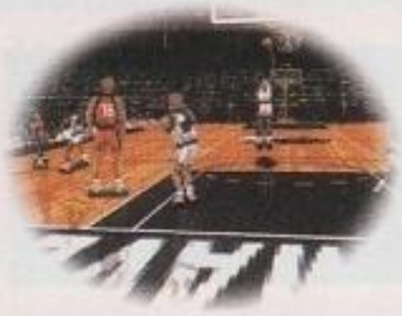
PC CDROM
69.000

http://www.oldgamesitalia.net/

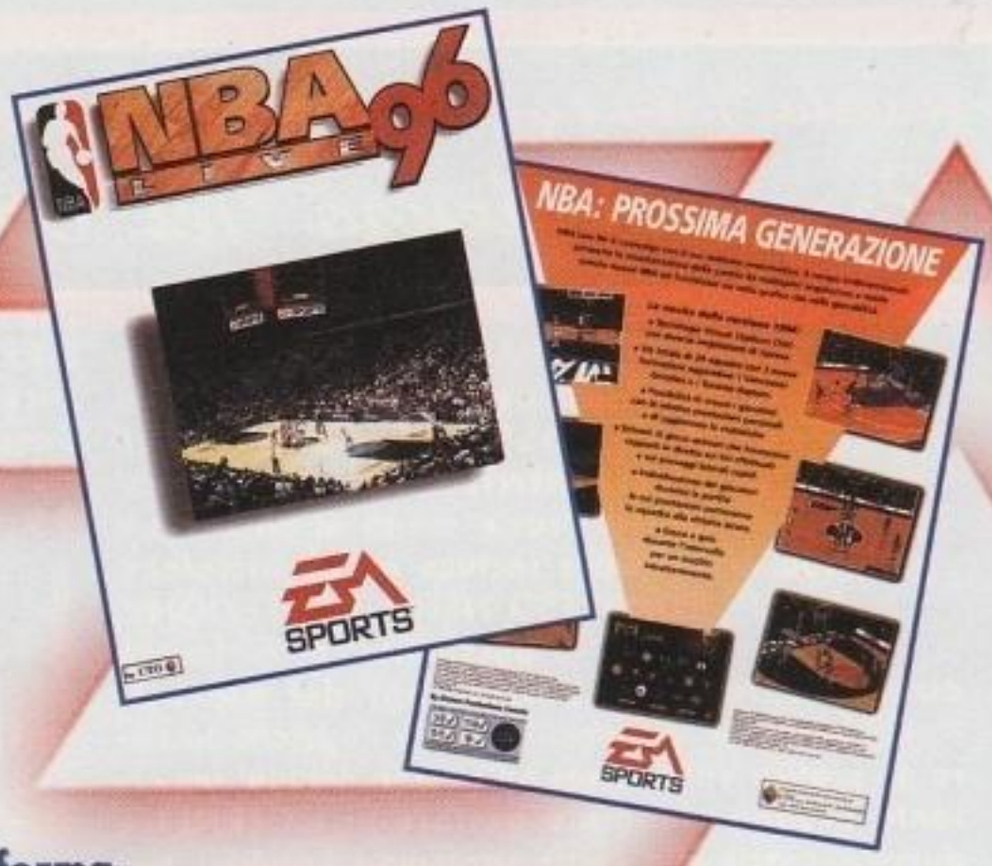
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Computer One.. dove l'anteprima e' di cas



Tecnologia Virtual Stadium (tm) con diverse angolazioni di ripresa





Schemi di gioco animati che forn
no rapporti in diretta sui tiri ef
tuati e sui passaggi laterali rap



29 squadre con 2 nuove formazioni: Vancouver Grizzlies e Toronto Raptors



Individuazione dei giocatori durant
partita le cui prestazioni porteranno
squadra alla vittoria sicura



Possibilita' di creare i giocatori con le relative prestazioni personali e di aggiornare le statistiche

SPORTS

Lire 95.000



Gioco a quiz durante l'intervallo per un insolito intrattenimento

..Un miliardario film Hollywodiano e una simulazione di combattimento spaziale allo "stato dell'arte"...



Lire 109.000

*..potrai volare e combat
con un'ampia varietà di ve
li spaziali, compresi i co
di categoria Black Lo
Dragon..più di 4 ore di
a 16 bit accompagnato
suono stereo...*

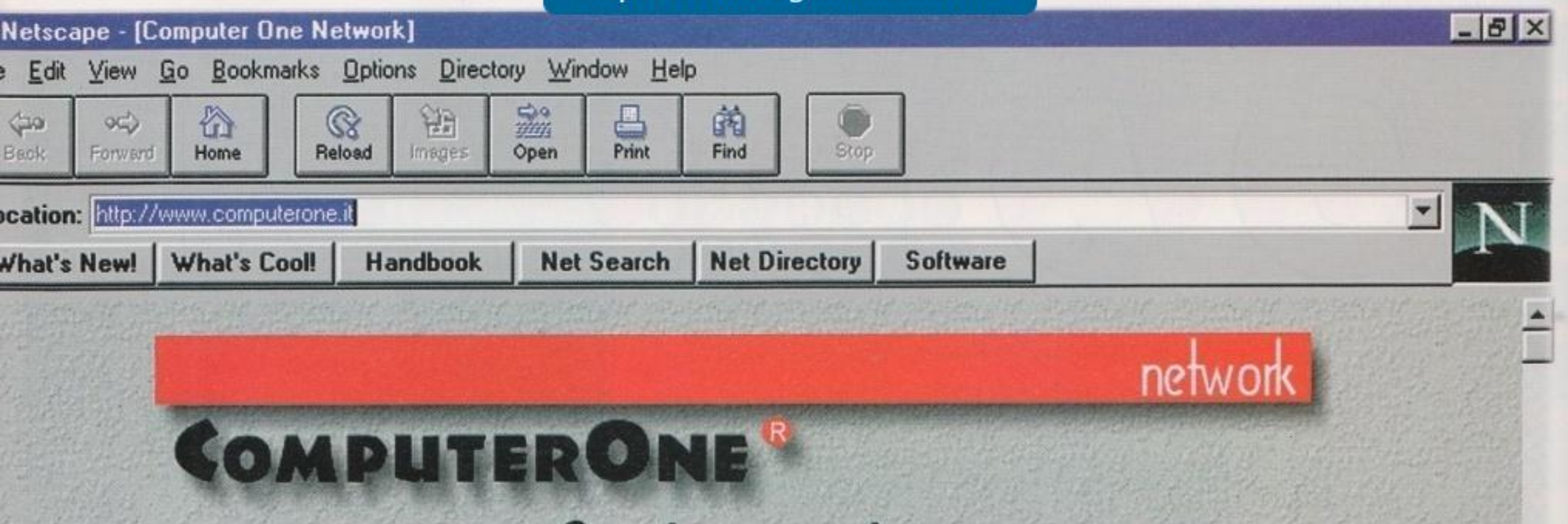
ORIGIN
Interactive Mo

Vendite per corrispondenza tel. 051 - 343504

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Anche questo mese Paolo Paglianti ha scartabellato tra la posta e l'Email (oltre a in molti altri posti segreti...) per consegnare alla folla di videogiocatori la quota mensile di gabole, codici e trucchetti. Se scoprite un trucchetto per qualche gioco, speditelo a S.O.S. Gabole, via Aosta 2, 20155 Milano o via fax, allo 02/33104726 per ricevere gloria e onori sul prossimo numero!



FURY 3

PC CD-ROM

La versione per Windows 95 di *Terminal Velocity* possiede delle gabole diverse dall'originale della 3D Realms. Grazie ad Antonio Astore di Bologna, ora anche i possessori di Windows 95 potranno sbizzarrirsi con gabole e trucchetti vari! Ecco gli agognati codici:

TRYMEON	Immortalità
GIVITIUP	Tutte le armi
URDUSTD	Turbo
WORMIT[x]	Salta al livello [x]

Per scegliere singolarmente le armi e le munizioni, digitate:

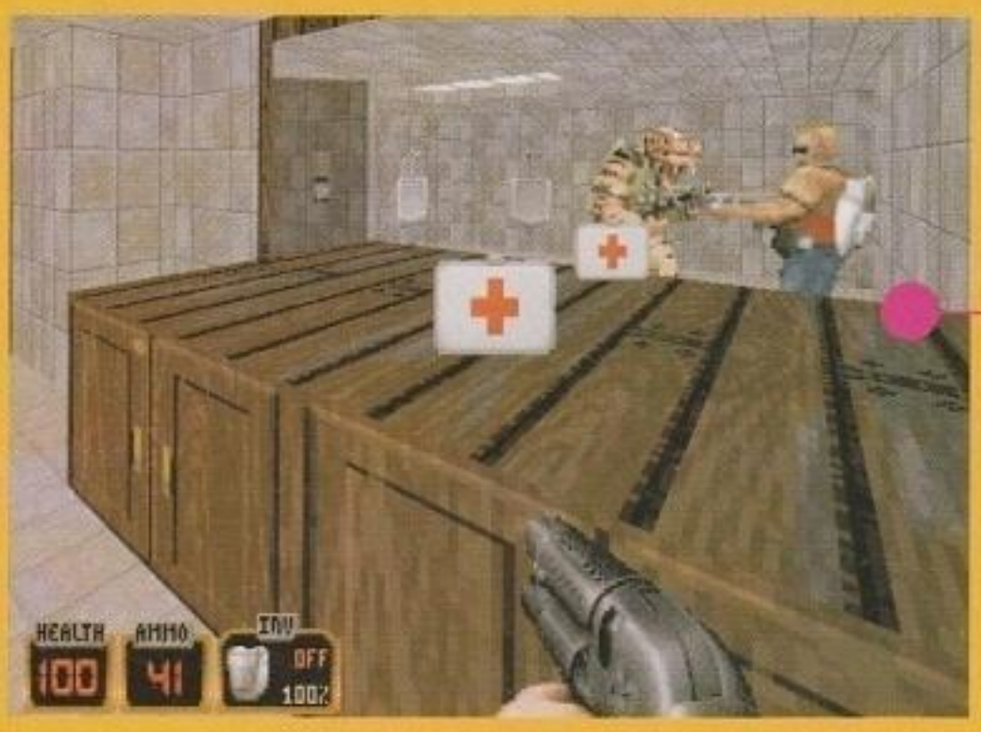
PACKIN1	Servo Laser
PACKIN2	Isokinetic Gun
PACKIN3	Rapid Laser
PACKIN4	DOM
PACKIN5	Viper
PACKIN6	Baryon
PACKIN7	Superbomb



WORMS

PC CD-ROM

Ma siete incorreggibili! Volete barare anche con dei giochi umoristici e divertenti come *Worms*... Bravi! Per attivare la gabola, digitate "BAABAA" durante il gioco. In questo modo otterrete la banana bomb, la Pecora e il Minigun. Niente male, vero? Se poi volete disattivare la gabola, digitate "AABAAB"



DUKE NUKEM 3D

PC

Ecco le prime gabole che il nostro Emanuele Sabetta ha trovato per *Duke Nukem 3D*. Questi trucchetti funzionano solo per la versione shareware di questo incredibile gioco:

DNKORZ O DNCORNHOLIO	Invulnerabilità
DNSTUFF	Tutte le armi
DNITEMS	Tutti gli oggetti speciali e le chiavi
DNCASHMAN	Fa tirare a Duke dei soldi in aria
DNSCOTTY	[episodio][livello] Porta al livello desiderato

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

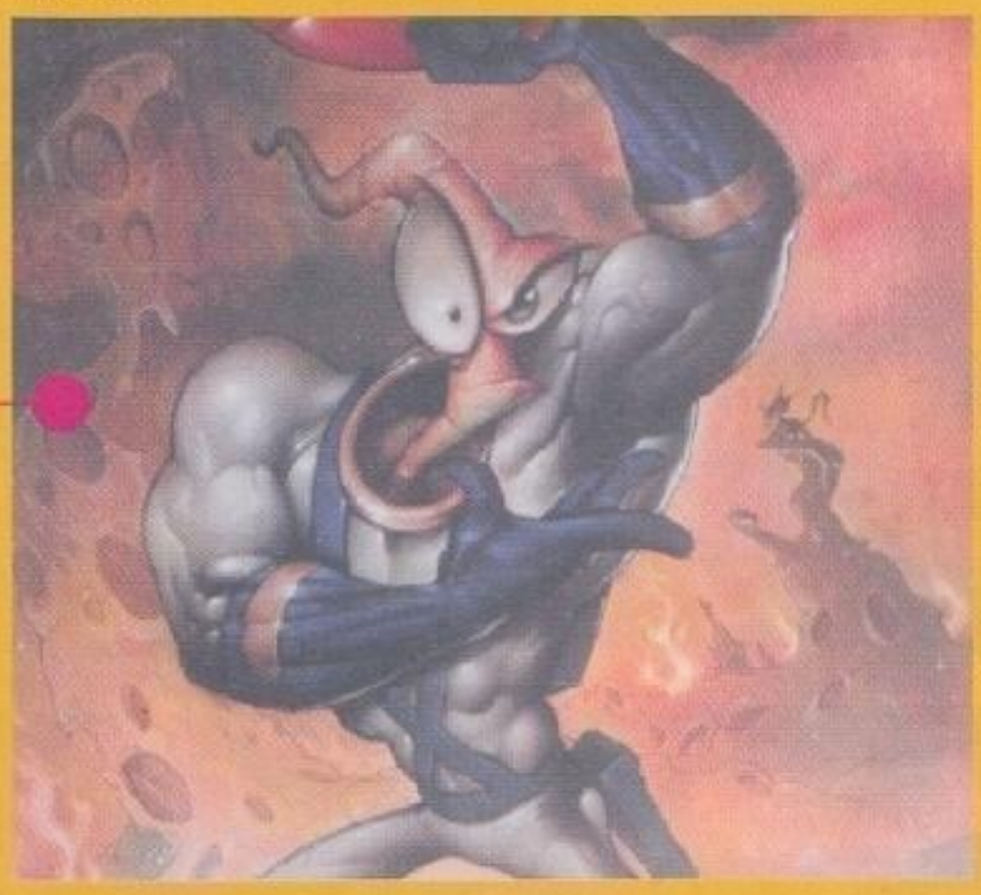


DNHYPER	Fornisce a Duke steroidi illimitati
DNRATE	Mostra il frame rate
DNSKILL	[livello di difficoltà]:Cambia il livello di difficoltà
DNCOSMO	Fa pubblicità al gioco *Cosmo* della Apogee (!)
DNALLEN	Fa pubblicità al gioco *Major Stryker* sempre della Apogee
DNVIEW	Cambia la visuale a quella esterna (come il tasto F7)

CIVNET

PC CD-ROM

Giovanni Lurfo di Torino ci ha spedito una gabola molto interessante: provate a digitare [Ctrl] e "AODBAMF" al momento della fine turno. Apparirà un menu di gabole tutte da sperimentare.



EARTHWORM JIM

PC CD-ROM

Potevano mancare le gabole per un gioco come *Earthworm Jim*? Ovviamente no! Digitate i seguenti codici:

ONANDONANDON	Provare per credere!
IDDQD	Per ottenere dei crediti
IDKFA	Come sopra

ITSAWONDERFUL	Vita extra
SLAUGHTERHOUSE	Per scegliere i primi cinque livelli
HATMAN	Per trasformare Jim

EXTREME PINBALL

PC

Ogni tanto troviamo qualche gabola interessante per i giochi flipper, come n questo caso. Iniziate una partita e digitate [B] [A] [L] [Invio] per avere palline senza limiti. Non esagerate...



TERMINATOR FUTURE SHOCK

PC CD-ROM

Difficile, vero, questo gioco della Bethesda? Per fortuna sono presenti delle gabole "*Doom*-style". Premete [Alt]+[\] (sulla tastiera americana - su quella italiana è [Alt]+[ù]) e poi digitate i seguenti codici:

VERSION	Mostra la versione del gioco
HELLO	Sorpresa!
TURBO	Modalità Turbo
SUPERUZI	Super-Uzi
FIREPOWER	Tutte le armi
BANDAID	Cura le vostre ferite
NEXTMISSION	Per saltare alla missione successiva



ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMICIA CIFRATA? CANOTTA FIRMATA
QUEST'ANNO IL REGALO E' INTERNET KIT



I SOLITI REGALI DI NATALE HA
STUFATO? QUEST'ANNO C'È U
NOVITÀ: PUOI REGALARE E REGALA
L'INTERNET KIT DI ITALIA ONLI
TI ASPETTANO ORE E ORE DI LIB
NAVIGAZIONE CON NETSCAPE 1.2 N
LA RETE PIÙ ESTESA DEL MON
INTERNET. INOLTRE, POTRAI ACCED
A ITALIA ONLINE, LA RETE TU
IN ITALIANO DI INFORMAZIO
CURIOSITÀ E GIOCHI, PER STUDIA
LAVORARE E PER DIVERTIRTI
PREZZO, NEANCHE A DIRLO, È
VERO REGALO: 195.000* LIRE.
L'IDEA DI INTERNET TI ERA
GIRATA PER LA TESTA, FAI UN G
NEI NEGOZI OLIVETTI (INDIRIZZO SU
PAGINE GIALLE), CERCA L'INTERN
KIT E AVRAI UN MOUSE PAD IN OM
GIO. PER MAGGIORI INFORMAZI
PUOI ANCHE ANDARE IN EDICOL
ACQUISTARE ONLINE MAGAZI
RIVISTA UFFICIALE DI ITALIA ONLI
ERA TEMPO CHE IL TUO COMPU
AVESSE UN REGALO COME SI DEV

italia on line

LA RETE CHE
TI LIBERA

A ESCLUSA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

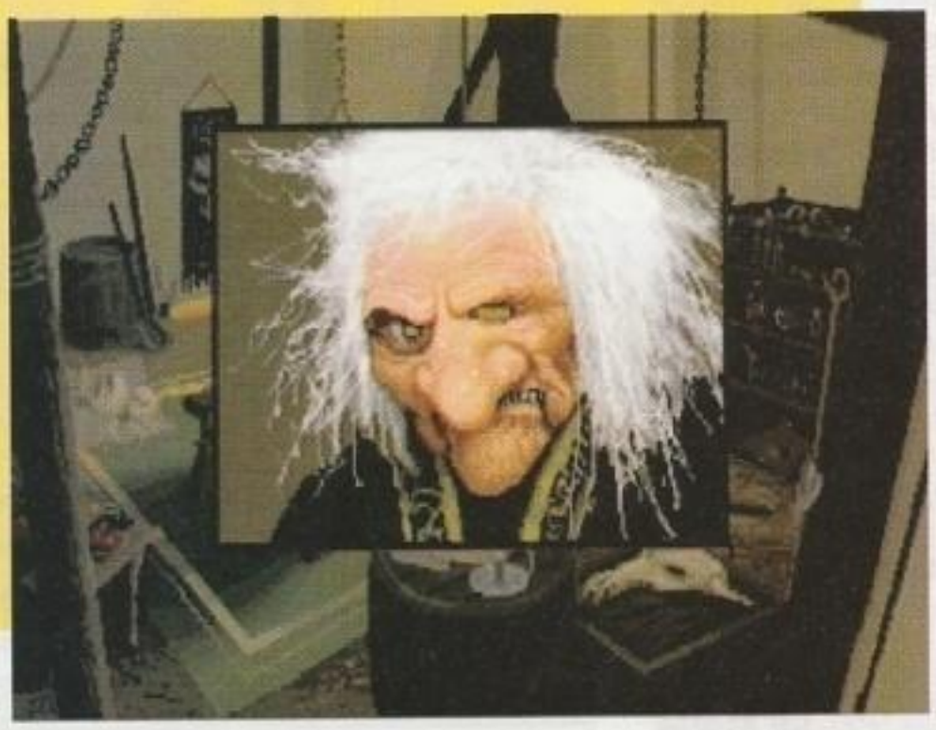
Questo mese la S.O.S. Mail è in formato ridotto, ma non temete! Dal prossimo numero tornerà agli splendori cui è solita! Se avete qualche problema in GdR, avventure o arcade di qualsiasi tipo, spedite le vostre accorate richieste di aiuto a S.O.S. Mail, via Aosta 2 20155 - Milano. Se preferite il fax, il numero è 02/33104726.

ALONE IN THE DARK 3

I tre *Alone in the Dark* (e, molto probabilmente, farà lo stesso anche il nuovo *Time Gate*) hanno sempre turbato le notti dei nostri lettori. Fabio Mazza ci chiede, riguardo al terzo episodio: "[...] dopo aver saltato dal tetto della prigione verso il saloon, entro nella stanza a sinistra, supero l'anticamera ed entro in una stanza dove però rimango bloccato [...]". Devi spingere lo specchio che si trova sul comò, in modo da sbloccare la porta. Prima di uscire, prendi le frecce dalla faretra e mettile nell'arco di Cupido.

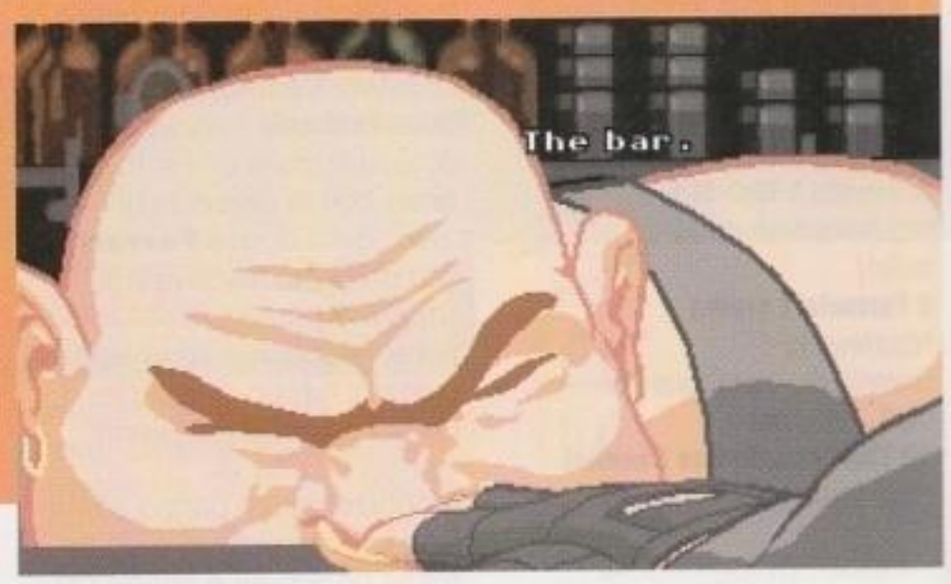
LANDS OF LORE

Un nostro lettore (anonimo, come spesso capita nei fax...) ci chiede: "[...] sono arrivato alla fine del gioco (almeno penso) ma non riesco a distruggere la strega finale, che si trasforma invariabilmente in creature sempre più grosse. Come posso fare? [...]". Beh, la soluzione è abbastanza semplice: devi gettare il "ring of truth" contro la strega non appena questa ha finito di parlare. Se tardi anche di un momento, la strega inizierà a trasformarsi e diventerà invulnerabile.



FULL THROTTLE

Anche se sembra incredibile, *Full Throttle* dà ancora qualche problema ai nostri lettori: Luigi Valentini ci implora perché: "[...] non riesco a superare la gara di autoscontro [...]". In primo luogo, devi salire sulla rampa a sinistra per finire sulla macchina arancione che, rimanendo bloccata, potrai spingere sulla rampa a destra, in modo da farla cadere. A questo punto, salendo sulla rampa, arriverai automaticamente sulla macchina blu. In questo modo potrai schiantarti comodamente contro la macchina di Maureen e completare questa sezione.



LINA GIORGI SNC
Via Roma 212 ABC
PONTE A POPPI (AR)
Tel. 0575 52224
Fax 0575 52560

MULTIMEDIA CENTER SAS
P.zza Matteotti,3
BIBBIENA (AR)
Hot-Line 0575 536307

SoftWare
VideoGiochi
Accessori
Computer
Console

TELEFONA ALLA HOT-LINE 0575 536307 TI INVIEREMO LE NOSTRE OFFERTE.

ACQUISTATE TRAMITE INTERNET

IL NUOVO MODO DI FARE AFFARI

HTTP://WWW.TETA.IT/LGROUP/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA.NET

FORMULA WEB

Come ogni disciplina di "culto" che crea e alimenta il mito di se stessa, anche la Formula Uno ha una presenza massicia su Internet. Fan club, servizi on-line, immagini, video... gli appassionati dell'alta velocità possono soddisfare qualsiasi desiderio correndo sulle piste della rete mondiale.

I MIGLIORI 10

1 Pit Stop
http://www.tdl.com/~petern/f1links.html
2 Ferrari
http://www.ferrarri.it
3 Gilles Villeneuve Museum
http://www.villeneuve.com/
4 PC F1GP/WC Hall of Fame
http://www.gamesdomain.co.uk/f1gp/hof.html
5 Highway Formula 1
http://cal038042.student.utwente.nl/Formula1/
6 Benetton/ Mild Seven
http://www.jtnet.ad.jp/WWW/MILDSEVEN/F1/"
7 GALA FORCE
http://www.monaco.mc/F1/
8Formula 1 Web Site
http://www.u-net.com/enigma/formula1/
9 Formula 1 racing
http://www.tu-chemnitz.de/~agei/English/formel1_1995.html
10 The Formula One Channel
http://saguaro.la.asu.edu/f1/

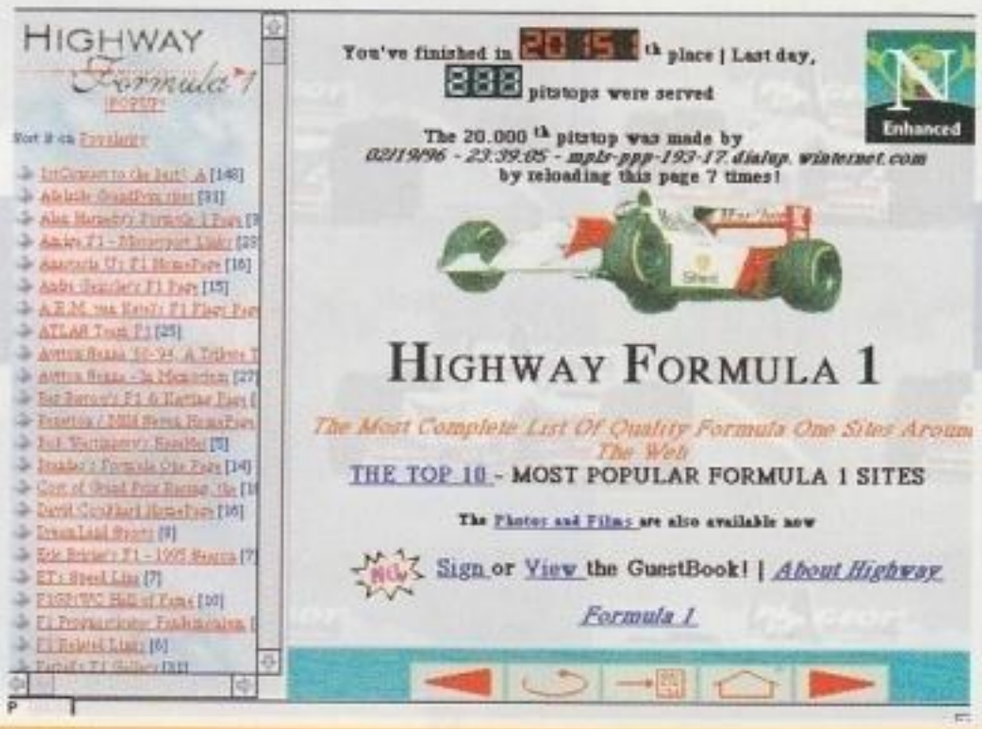
La stagione di Formula 1 inizia il 10 di marzo in Australia e quest'anno il campionato si presenta come uno dei più entusiasmanti degli ultimi anni. Schumacher sulla Ferrari, Alesi con la Benetton e Villeneuve Jr che affronta i circuiti "europei". Ce n'è da rimanere incollati al video... sempre che poi le gare non si rivelino delle noie mortali come negli ultimi anni. Su Internet si può seguire la stagione nel modo migliore possibile: siti delle scuderie, pagine dedicate ai piloti, un'innumerevole quantità di dati, di immagini e di video. L'esordio stagionale della Formula 1 su web non poteva iniziare che il 15 febbraio con la presentazione "live" della nuova **Ferrari** sul sito ufficiale del cavallino *(http:www.ferrari.it)*. 300.000 persone, principalmente dall'estero, hanno seguito in diretta i discorsi di Gianni Agnelli e Luca di Montezemolo e hanno ammirato in anteprima la F36! La rossa nazionale è anche ospitata nel sito della Shell che da quest'anno è tornata a fornire i carburanti alla casa di Maranello. Su **Ferrari and Shell Sponsorhip of Ferrari** *(http://www.shell-ferrari.com/)* ci sono alcuni quiz per mettere alla prova la vostra conoscenza della Formula 1.

Altri team che hanno una presenza ufficiale su Internet sono la Benetton e la Tyrrel che sono ospitate dal loro sponsor, la **Mild Seven** *(http://www.jtnet.ad.jp/WWW/MILDSEVEN/F1)*, la **McLaren** *(http://www.worldserver.pipex.com/mclaren/)*, la **Peugeot** con la Jordan (*http://www.peugeot.com/peugeot/enu07.html*), la **Williams** *(http://www.connect.ca/formula1/)* e la **Pacific** *(http://www.monaco.mc/pacific/)* che è sul server di Monaco.

Su *http://www2.monaco.mc* si trovano **Atlas Team F1** *(http://www2.monaco.mc/atlas/)*, la prima e-zine (fanzine elettronica) dedicata al mondo della Formula Uno, **La storia del Gran Premio di Monaco** *(http://www.monaco.mc/monaco/gprix/index.html)* e **Gala Force** *(http://www.monaco.mc/F1/)* un servizio che garantisce un veloce invio dei risultati dei gran premi. L'anno scorso ha avuto 3000 iscritti e l'iniziativa è molto interessante e completa: in questi primi mesi abbiamo ricevuto tutti gli aggiornamenti sulle prove dei vari team. Chissà quando iniziano le gare!!!

Un'altra e-zine da leggere e apprezzare è **Formula One Journal** *http://www.inter-tower.com/f1journal.html*.

Assolutamente da visistare è l'ottimo **Highway Formula 1** *(http://cal038042.student.utwente.nl/Formula1/)*, un sito che contiene un lunghissimo elen-



Formula 1 World Championships 1950 - 1995



1987 German Grand Prix

Driver's Championship					Constructor's Championship				
1950	1960	1970	1980	1990		1960	1960	1970	1980
1951	1961	1971	1981	1991		1951	1961	1971	1981
1952	1962	1972	1982	1992		1962	1972	1982	1992
1953	1963	1973	1983	1993		1963	1973	1983	1993
1954	1964	1974	1984	1994		1964	1974	1984	1994
1955	1965	1975	1985	1995		1965	1975	1985	1995
1956	1966	1976	1986			1966	1976	1986	
1957	1967	1977	1987			1967	1977	1987	
1958	1968	1978	1988		1958	1968	1978	1988	
1959	1969	1979	1989		1959	1969	1979	1989	



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sul server di Mocaco si trova una rivista dedicata alla Formula 1 e Gale Force F1, un servizio di e-mail che fornisce tempi e risultati di prove e gare.



Per chi la Formula 1 in Italia non è solo Ferrari e per chi continua ad avere Jean Alesi nel cuore ecco il sito della Benetton.

co di link ad altri web e non solo, tutti ordinati per popolarità. Sempre su Highway Formula 1 c'è un archivio di immagini, di video e di molte informazioni di ogni genere.

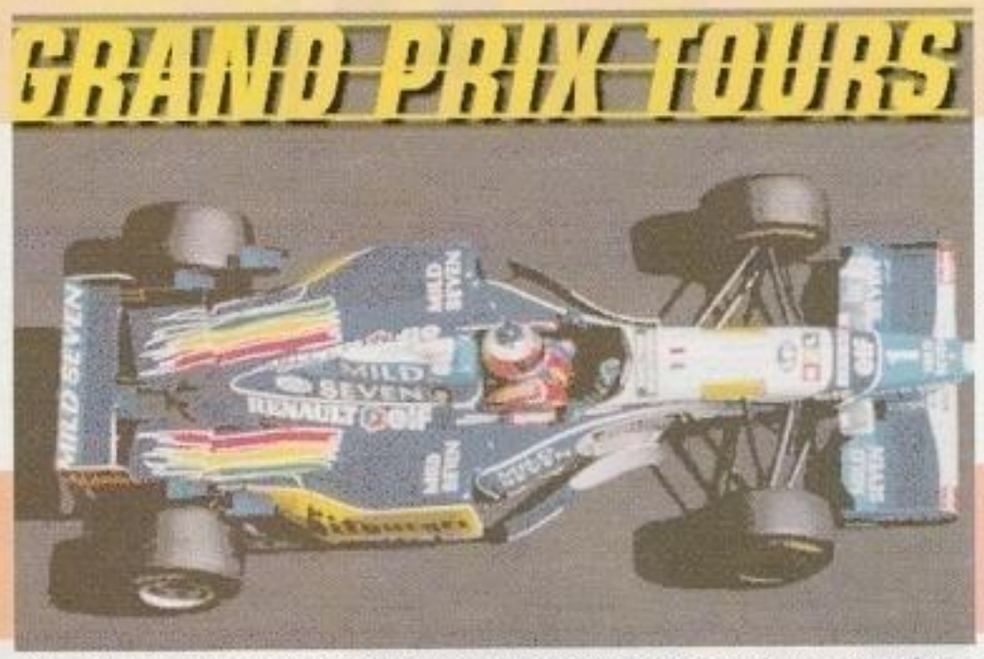
Come elenco di siti dedicati alla Formula 1 c'è **Pit Stop** *(http://www.tdl.com/~petern/f1links.html)* che è da considerare la più aggiornata "collezione" di link ordinati per genere.

Su Video on Line si trova un server chiamato **Motoring Page** *(http://www.vol.it/UK/EN/HOBBY/MOTORI)* che, secondo la politica del provider, è un elenco di link per i vari siti divisi per categorie. I veri fanatici di Formula 1 possono scaricare anche i suoni presi da famose trasmissioni oppure registrati ai box. Per esempio **Formula 1 Sounds** *(http://www.island-net.com/~sylvan/f1sounds/)* contiene commenti di Murray Walker della BBC e effetti sonori di motori mentre **F1 The Art of Racing** *(http://cac.psu.edu/~jfs10/f1/f1.html)* ha un buon archivio di suoni e immagini. **Formula 1 racing** *(http://www.tu-chemnitz.de/~agei/English/formel1_1995.html)* oltre a filmati e informazioni varie ha una nuova sezione dedicata alle immagini disegnate con il programma Corel dei circuiti.

Le mappe dei circuiti si trovano anche a *http://www.astro.soton.ac.uk/~ajmg/circuits.html*

Gli amanti delle statistiche trovano su **Formula 1 World Championships Results** un database con di tutti i risultati delle corse del campionato del mondo dal 1950 ad oggi. Ogni anno sono indicati anche i limiti tecnici imposti dal regolamento alle macchine.

Per una sana discussione se è più forte Schumacher o Alesi ci si può connettere a **The Formula One Channel** *(http://saguaro.la.asu.edu/f1/)*, il primo canale IRC dedicato alle discussioni sugli sport motoristici. Naturalmente non mancano anche i **newsgroup** come
rec.autos.sport.f1
rec.autos.simulators
rec.autos.sport.info
Per chi vuole passare dalle parore ai fatti può seguire il mega campionato che si svolge su internet con *F1 Grand Prix* o *Indy Car Racing*. Grazie a programi speciali che convalidano i tempi e i risultati si può essere inseriti in speciali classifiche. Una delle più complete la potete trovare in **PC F1GP/WC Hall of Fame** *(http://www.gamesdomain.co.uk/f1gp/hof.html)* oppure in **F1GP/WC PC Home Page** trovate le classifiche dell'anno scorso delle gare che si sono svolte su Internet e soprattutto una serie di link per essere aggiornati al meglio con utility e classifiche.



Grand Prix Tours organizza viaggi per trascorrere un week-end tutto organizzato al seguito del circo della Formula 1.

Questi naturalmente sono solo alcuni dei Web dedicati alla Formula 1. Per una ricerca completa, oltre ai classici motori come Yahoo, Webcrawler, Excite o Infoseek vi consigliamo di utilizzare **Pit Stop** *(http://www. tdl. com/~petern/f1links.html)*, che è sicuramente, come abbiamo già scritto, il migliore e più aggiornato sito sulla Formula Uno tra tutti quelli che abbiamo visitato.

Alberto Rossetti

INFOSQUARE

Per navigare in Internet, la redazione di Zeta usa i servizi di InfoSquare BBS. Le possibilità di abbonamento sono: mensile, semestrale e annuale.
Infosquare BBS offre:
- i servizi di una banca dati professionale(archivi, posta, forum, fax, database, chat e teleconferenze)
- l'accesso da 58 città italiane tramite rete sprint
- accesso Internet testuale o grafico con SLIP/PPP
- 24 CD-ROM in linea
- giochi multiutente on-line (Doom, Descent, Warcraft...)
- telegaming GEnie (per giocare con il rest del mondo!)

Per informazioni telefonare al numero verde: 167/013936
Oppure collegarsi al:
02/8375441 (14.4K)
02/8321073 (28.8K)
02/ 89410071 (ISDN)
Email: info@linux.infosquare.it
Telnet: bbs.infosquare.it
Home page di ZETA:
http://www.infosquare.it/~zeta





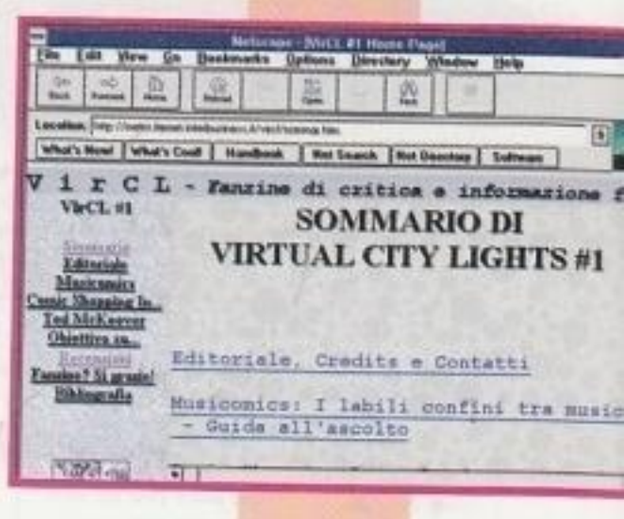
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

Questo mese i nostri indomiti "internauti" hanno scoperto una miniera di programmi gratuiti, una bella enciclopedia fantasy, i progetti di Clinton per portare un computer in ogni scuola e la storia di un tizio che se ne va in giro con una telecamera montata sulla testa. Il tutto su un sito Internet vicino a casa vostra...



durante la preparazione del nostro articolo sui fumetti: Virtual City Lights finora ha pubblicato un solo numero, ma altri sono promessi per il futuro. Tra le recensioni segnaliamo Legs Weaver e la colonna sonora di Lazarus Ledd. La veste grafica è decisamente buona, ma per apprezzare al meglio il layout è consigliata una risoluzione di 800x600.

COSA RESTERÀ DI QUESTI ANNI 80...

http://www.80s.com/

La nostalgia dei nostri nonni è legata a Glenn Miller e a Greta Garbo. Quella dei nostri padri a Lucio Battisti e Simon & Garfunkel. Noi, purtroppo, dobbiamo fare i conti con gli anni ottanta... Il che non è necessariamente una brutta cosa, se la si accetta con un po' di filosofia. Per tutti coloro che desiderano sperimentare un po' di sano "come eravamo" The '80s Server è una raccolta di immagini, testi e ricordi del decennio appena trascorso, dalla moda dell'epoca a Dallas all'esplosione del Challenger...



EDUCATIONAL CLINTON

http://www2.whitehouse.gov/WH/EOP/OP/html/edtech/html/edtech.html

Mentre qui da noi si mugugna sul fatto che «Mm mm "Toy Story" ucciderà i buoni cartoni animati, i computer ci rovineranno, eh oh...», negli Stati Uniti si sta assistendo a una crescente sensibiliz-



STRANEZZE PER TUTTI I GUSTI

http://www.lls.se/~pson/Strange.html

Se i grandi misteri del pianeta, gli UFO, gli uomini in nero, le società segrete e il mostro di Loch Ness sono il vostro pane quotidiano, non mancate di dare un'occhiata a questa bella pagina web. Dietro una veste grafica di tutto rispetto si nasconde una miriade di link a documenti, immagini e altre pagine web, divise per categorie e aree di interesse.

IL POZZO DEI DESIDERI

http://www.shareware.com/

Il vostro hard disk è desolatamente vuoto, ma non avete i soldini per riempirlo? Avete necessità immediata di un'utility particolare? Siete in cerca di un gioco di carte per Windows da giocare durante la pausa per il pranzo? Shareware.com è il più grande catalogo di programmi shareware di Internet. Organizzato per generi di programmi, modelli di computer, sistemi operativi e perfino velocità di scaricamento dei siti collegati. Una vera miniera d'oro di programmi di ogni tipo.



LA PASSIONE PER LA SIMULAZIONE



http://www.ssionline.com/cgi-bin/start

La software house di *Steel Panthers*, *Panzer General* e *Thunderscape* ha aperto la propria pagina web. Qui potrete trovare demo di nuovi prodotti (attualmente on-line è quello di *Fantasy General*), informazioni sulle prossime uscite, assistenza tecnica, patch e anteprime complete di screenshot.

LE MILLE LUCI DELLA CITTÀ

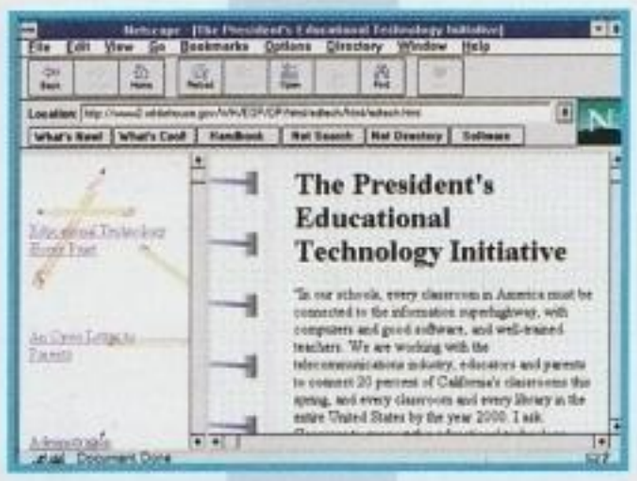
http://metro.iternet.interbusiness.it/vircl/sommar.htm

Una fanzine on-line di informazione fumettistica che ci era sfuggita

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



zazione sul ruolo che l'evoluzione tecnologica sta assumendo nella vita quotidiana. Secondo diversi studi, entro dieci anni, il 60% dei lavori disponibili richiederà una conoscenza tecnologica di qualche tipo.
Per questa ragione, il Presidente Clinton si è impegnato a garantire ai giovani studenti americani i mezzi per giungere preparati all'appuntamento con il mondo del lavoro. In questo sito potrete leggere tutto sulla sua iniziativa, e su come centinaia di scuole americane stanno per ricevere milioni in equipaggiamenti tecnologici e in fondi per corsi di studio. Sì, negli USA stanno per studiare Internet a scuola. Ma non sperate che qui da noi accadrà tanto presto...



COMPUTER ONE

http.//www.computerone.it

Computer One è un'azienda italiana che opera nel ramo software e accessori del settore videoludico. Collegandovi al loro sito potrete sfogliare on-line il catalogo dei prodotti offerti, ordinarli subito e accedere alla vasta banca dati di patch, aiuti e demo messi gratuitamente a disposizione. Le piattaforme trattate includono Amiga, PC, SuperNES, Gameboy, Megadrive, Game Gear, Saturn, NeoGeo CD e Sony Playstation.

UN CRANIO DA 8MM

http://www-white.media.mit.edu/~steve/netcam.html

Ci sono modi originali per trascorrere il proprio tempo, ma pochi possono essere paragonati a quello dell'americano James Baldwin. Questo ragazzo si è montato sulla testa una complessa apparecchiatura che gli permette di riprendere e inviare immagini al suo sito web in tempo reale. In pratica, collegandovi all'indirizzo del sito potrete vedere il mondo attraverso i suoi "occhi": dove si trova, con chi sta parlando, cosa sta facendo ecc... Non siamo riusciti a verificare se la camera è accesa anche mentre sta in bagno o con la sua ragazza...



IL DIVERTIMENTO IN TASCA

http://fly.hiwaay.net/~jfrohwei/gameboy/home.html

Una pagina interamente dedicata al GameBoy della Nintendo. La piccola consdle portatile è stata vivisezionata da un nugolo di entusiasti, e qui potrete trovare i risultati dell'autopsia. Da questo sito potrete inoltre scaricare le varie versioni del GameBoy Emulator per DOS e Windows. Pare che in rete esistano anche siti FTP che raccolgono versioni piratate delle cartucce, da impiegare con l'emulatore, ma ricordate che si tratta di una procedura altamente illegale!



DRAGONLANCE ENCYCLOPEDIA

http://brems.ii.uib.no/~s553/Dragonlance/Encyclopedia/index.html

Con l'uscita del nuovo romanzo, "Dragons of Summer Flame", nel novembre del 1995, si è risvegliato in tutta la rete l'interesse per il ciclo di Dragonlance. Il sito semiufficiale per gli appassionati della saga fantasy creata da Margaret Weis e Tracy Hickman è una vera e propria enciclopedia del mondo di Krynn. Potrete trovare la guida a personaggi, luoghi, creature e avvenimenti notevoli, informazioni su tutti i prodotti pubblicati finora, critiche e commenti sui numerosi volumi della serie e perfino un gioco di Trivial Pursuit strettamente per fan.



WEB PUBLISHING

Si chiama *Page Mill* ed è stato sviluppato dalla Ceneca, una software house che da qualche mese è stata acquistata dalla Adobe. *Page Mill* è destinato a rivoluzionare il metodo di creazione delle pagine web su Internet. Finora gli editor di pagine HTML sono dei semplici tool per inserire i codici. Niente di complicato, ma sicuramente una procedura meno immediata di potere creare una pagine come se si utilizzasse un programma di desktop publishing. E questo è quello che fa *Page Mill*. La versione 1.0 è un po' limitata perché interpreta solo l'HTML 2.0 ma consente di posizionare il testo, le immagini e creare i link con altre pagine con un sistema drag and drop molto comodo. Per sfruttare la possibilità di fare tabelle oppure altre novità contemplate dall'HTML 3.0, bisogna aspettare una nuova versione del software anche se l'Adobe ha annunciato l'intenzione di integrare la tecnologia Java per i suoi prodotti di web publishing . *Page Mill* è disponibile per ora solo in versione Macintosh ed è venduto a un prezzo di 250000 (+ IVA) lire. Di *Page Mill* esiste anche una versione più completa, denominata *Site Mill*, che consente di verificare i collegamenti, le immagini delle pagine inserite in un sito Web. *Site Mill* è molto comodo per chi deve gestire siti particolarmente complessi e viene venduto a 850000 lire, sempre + IVA .



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

A giudicare dai messaggi che ricevo, i lettori di ZETA sono mediamente ricchi e plurimilionari.
I lettori più umili dicono di possedere Pentium 133 MHz con 16MB di RAM, CD-ROM 6x e scheda grafica Millenium con 4MB di WRAM! E poi le case che producono i giochi si fanno problemi sulla velocità delle animazioni credendo che ci sia ancora qualcuno che possiede un 486!
Benvenuti anche questo mese nello spazio dei problemi di configurazione, delle domande impertinenti, degli insulti sul "Plug and Pray", delle domande impossibili come: "Il linguaggio Java ha a che fare con Martin Mystère?" (forse con il buon Vincenzo Beretta...) oppure come: "La flash RAM si vede al buio?"...
Avanti, c'è posto!

a cura di Luca Bonacina

Ciao, mi chiamo Marco, possiedo un 486 DX 50 con un disco da 270 MB, motherboard Vesa Local Bus e scheda grafica SVGA. In questi mesi sto decidendo se acquistare un disco da 1GB per migrare a Windows 95 in tutta tranquillità. Tutti coloro cui chiedo informazioni mi mettono in guardia sugli eventuali problemi in cui è facile incorrere, per questo ti vorrei chiedere:

1) è vero che le motherboard e i controller con un vecchio BIOS non supportano le funzioni LBA per il superamento della barriera dei 500 MB del DOS?
2) come faccio a capire se il mio è un BIOS vecchio? Tieni conto che la mia macchina ha meno di due anni.
3) ho sentito anche che la Intel ha messo a disposizione un nuovo tipo di BIOS basato su flash RAM: cosa significa?
4) tra i tanti problemi che mi hanno segnalato c'è la compatibilità Master/Slave tra marche diverse di hard disk, che mi puoi dire a questo riguardo?

Ti prego di rispondermi al più presto, sono disposto anche a pagare per avere qualche informazione chiara!

Marco Taveggi (Milano)

Caro Marco, per quello che riguarda il pagamento, se vuoi puoi mandare un vaglia postale a me intestato in redazione, sono gradite cifre superiori al milione.
Bando agli scherzi e veniamo a noi: le tue preoccupazioni sono assolutamente fondate per ognuno dei dubbi che hai espresso.
Spesso ci dimentichiamo che il limite del "circa mezzo Giga" (la barriera varia dai 504 ai 530 MB) non è dovuto solamente al DOS, ma anche ai limiti fisici dell'hardware, nello specifico del BIOS e dell'interfaccia IDE/ATA. È dalla perversa combinazione di questi tre fattori, infatti, che si ottiene la famosa barriera oltrepassabile solo con i moderni sistemi operativi e con i dispositivi hardware della generazione EIDE.
Tale limite è dovuto maggiormente al BIOS che non al DOS, da un paio di anni, infatti, le case produttrici di hardware hanno immesso sul mercato periferiche dotate di quello che viene chiamato Enhanced BIOS (della parola enhanced ultimamente si abusa...) secondo le due diverse specifiche di IBM/Microsoft/Phoenix e Western Digital.
1) Si, è vero. Ciò significa che non serve comprare un disco che supporta tale modalità. A meno che non si disponga di software specifico in grado di superare in qualche modo il problema come per esempio il famoso "EZ-Drive". Un problema che dovrebbe essere superfluo per chi possiede Windows 95.
2) Questa domanda non è di semplice risposta. La semplice osservazione del fatto che il tuo BIOS è in grado di gestire dischi con più di 1024 cilindri, può non bastare.
Un'informazione abbastanza indicativa potresti trovarla nel setup del tuo BIOS, cercando le attivazioni dei modi LBA o qualche opzione che riguardi la larghezza della partizione (o file system) da creare.
Un controllo più preciso lo puoi fare se possiedi un AMI BIOS (della American Megatrends) sulla tua motherboard: verifica se la data di creazione è anteriore al 25/7/1994. Puoi fare questo cercando la riga con la data che possiede un formato del tipo "072594", che dovrebbe apparire sul video al momento dell'accensione del tuo sistema.
Se puoi accedere ad Internet, potresti avere un'ulteriore chance scaricando via ftp, un piccolo programma in grado di controllare se il tuo BIOS è enhanced; lo troverai all'indirizzo ftp://ftp.wdc.com/drivers/hdutil/chkbios.com.
Con questo programma è possibile verificare l'esistenza della Enhanced Disk Parameter Table (EDPT), la tabella che contiene le informazioni del disco, e che, in presenza di EBIOS con specifiche Western Digital, è generata solo all'attivazione del modo LBA, al contrario di quanto avviene con l'EBIOS di IBM. Nel primo caso occorrerà tenere presente che attivare il modo LBA può essere distruttivo per i dati contenuti nel disco.
3) La RAM di tipo flash è un tipo di RAM totalmente atipico per il fatto che non è volatile. In parole povere in mancanza di alimentazione elettrica è in grado di mantenere i dati contenuti, al pari di quanto succede nelle normali EPROM (ROM programmabili) da cui deriva. È ovvio che è particolarmente utile quando si tratta di scrivere il BIOS, in quanto spegnendo la macchina il BIOS non viene cancellato, e, nello stesso tempo, qualora le specifiche del BIOS debbano essere cambiate, basterà aggiornarlo con gli strumenti messi a disposizione dalle case madri. La Intel si è già attrezzata per fornire aggiornamenti periodici dei BIOS delle sue schede madri.
4) Purtroppo a dispetto della standardizzazione della famiglia IDE, spesso accade che due dischi che sulla carta possiedono identiche caratteristiche, ma che sono di marche diverse, non riescano a convivere per problemi di diversa natura. Purtroppo non esiste un rimedio sicuro per risolvere i problemi che si possono presentare, se hai sfortuna di imbatterti in uno di questi, l'unica cosa da fare è contattare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il produttore sperando che il problema da te suscitato sia già conosciuto.

Caro Luca, sono di recente migrato a Windows 95 e ho avuto qualche piccolo problema di settaggi di sistema. A parte il fatto che la compatibilità col mondo DOS non mi sembra poi molto riuscita, di recente ho comprato il gioco *FIFA Soccer 96* della Electronic Arts sulla cui scatola appariva la scritta "Windows 95 compatible running thru DOS mode". In realtà a parte la schermata di installazione che viene caricata con l'autostart di Windows 95, non riesco a vedere nemmeno per un secondo il gioco.
Al momento del lancio, dopo che vengono eliminati tutti i processi di Windows 95, lo schermo diventa nero e nell'angolo in alto a sinistra appaiono due apici ", oppure nel migliore dei casi esce il messaggio "file error".
Spero che tu mi possa aiutare perché ho speso davvero tanti soldi per comprare il gioco.

Gabriele Esposito (Napoli)

Il problema della compatibilità con gli applicativi DOS è talvolta irrisolvibile se il programma DOS che si cerca di far girare è molto vecchio.
Se invece il programma è di recente fattura, per farlo girare, occorrerà tenere presente alcune caratteristiche del sistema operativo che stai usando.
Se il gioco deve funzionare nella modalità MS-DOS, Windows 95 termina tutti i suoi processi rimpicciolendosi in una nicchia della RAM (per mantenere lo stretto necessario), poi lancia il programma DOS con le impostazioni contenute nei due vecchi file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS.
Sembra superfluo dire tutto questo, ma come ben sai, al momento dell'installazione, se hai fatto un'upgrade da Windows 3.x, Windows 95 modifica i due file contenuti nella directory di root, commentando con la dicitura "REM - by Windows Setup" alcune righe.
Tipicamente le righe che vengono commentate, ossia non lette dal sistema, sono le righe di inizializzazione dei dispositivi CD-ROM. Questo accade perché Windows 95, al contrario del DOS che caricava i driver e li teneva attivi in memoria anche quando non servivano, richiama i driver solo nel momento in cui gli servono e li scarica subito dopo.
Nei due file AUTOEXEC.BAT e CONFIG.SYS invece si segnalano al sistema quali driver vanno caricati in memoria e mantenuti attivi in ogni momento.
Il messaggio che ti appare è probabilmente dovuto al fatto che il sistema in modo MS-DOS non riconosce il CD-ROM perché cerca il suo driver tra quelli residenti nella memoria senza trovarlo.
Per questo ti conviene configurare i due file come se dovessi usarli col DOS, nel modo che segue: nel CONFIG.SYS controlla che sia presente il comando CDMKE (o un altro comando in base ai driver forniti dal produttore) impostato come segue:

DEVICE=C:\DOS\CDMKE.SYS /D:<nome_device>

Nel file AUTOEXEC.BAT controlla che sia presente il comando MSCDEX impostato come segue:

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:<nome_device>

In entrambi i casi, al posto di <nome_device> va messo il codice che trovi nella documentazione del tuo CDROM.
Naturalmente è superfluo ricordare che i path indicati nell'esempio possono variare in base a come il tuo sistema è stato organizzato.
La correzione dei due file dovrebbe garantire la visibilità CD-ROM per fare questo è sufficiente lanciare il modo DOS e cercare di accedere all'unità. Se per esempio l'unità si chiama D: basta digitare D: seguito da ENTER e vedere se l'accesso è avvenuto. In caso affermativo dovresti essere in grado di lanciare FIFA Soccer.

Caro superpreparato, megaesperto, tennico. Vorrei chiederti un chiarimento riguardo un tema che però è forse di scarso interesse, per il popolo di videogiocatori di ZETA.
Sto cercando di collegare in rete due PC per poter giocare in due allo stesso gioco, e ho letto che nella scelta degli hard disk se si vogliono ottenere delle buone prestazioni in rete occorre orientarsi verso i dispositivi di tipo SCSI anziché verso quelli EIDE, ma ho letto anche che alcuni dispositivi EIDE hanno la capacità di trasferire in multitasking i dati in un modo simile a quello degli SCSI. Tale soluzione EIDE ha le stesse prestazioni dei più costosi SCSI?

Mario Di Mezza (Campobasso)

Probabilmente la funzione a cui ti riferisci è la funzione BPIO (Block Programmed I/O) tipica di alcuni dispositivi EIDE/ATA-2 che però deve essere supportata anche dal sistema operativo.
Il PIO mode normale trasferisce "blocchi" di 512 byte alla volta, i dispositivi dotati della funzione BPIO, invece, sono in grado di trasferire più pacchetti alla volta sempre di 512 byte. Per questo forse possono assomigliare alle funzionalità SCSI, ma sono comunque di prestazioni inferiori.
Tra i sistemi operativi in grado di supportare questa funzione vi è anche Windows 95.

Caro Luca, innanzitutto complimenti per la rivista che è semplicemente perfetta (...), ultimamente ho avuto con i miei amici una discussione riguardo al significato del Megabyte, cioè, secondo me il megabyte è costituito da un milione di byte, mentre secondo i miei amici un Megabyte è costituito da 1.048.000 byte. Chi di noi ha ragione ?

Marco Petracco (Treviso)

Caro Marco, in un certo senso avete tutti ragione, occorre solo definire il tipo di Megabyte di cui si sta parlando, quello binario o quello decimale. La convivenza di queste due diverse unità di misura è dovuta storicamente al fatto che l'utility della CMOS visualizza i Megabyte binari dove 1 MB vuol dire 1.048.576 byte, mentre l'utility del DOS, CHKDSK, visualizza i Megabyte decimali dove 1MB è costituito da 10^6 byte ossia 1.000.000 di byte.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Annunci

VENDO

VENDO, per PC CD-ROM e anche per Windows 95, Powerhouse a L. 29.000 e il mitico Fury 3 a L. 39.000.
Marco - tel. 02/70128168

VENDO A500 + espansione da 512 Kb, monitor Commodore 1084 14", stampante LC100 color a nove aghi + cartucce a colori e bianco e nero + manuali in italiano della stampante e dell'Amiga + 2 datalux pieni di vari e giochi originali + interfaccia midi + cavo pal + mouse e joystick nuovi il tutto a L. 499.000. Massima serietà.
Piero - tel. 080/5245263 ore pasti

VENDO A1200 + drive esterno + joystick + giochi originali (Goal, F1 Grand Prix ed altri) a scelta. Tutto a L. 700.000.
Nicola - tel. 0872/713774 ore 21

VENDO per PC il programma Star Wars Screen Entertainment, confezione originale prodotta dalla Lucas Arts, contenente immagini e filmati della trilogia di Guerre Stellari, che sono utilizzati come salvaschermo L. 50.000.
Luca - tel. 041/5311687

VENDO A600 + espansione a un MB + 2 joystick + programmi e giochi originali tra i migliori titoli a L. 450.000.
Vendo Sega MD + 2 joypad + 5 giochi a L. 250.000.
Simone Gianni - tel. 010/9640100

VENDO giochi originali per Amiga: B17 Flying Fortress, F117 Stealth Fighter, Another World, Legends of Valour, Combat Air Patrol, AV8B Harrier Assault, A-Train Construction Set, The Whale's Voyage. Massima serietà.
Andrea - tel. 02/93581566 ore pasti

VENDO scheda Sound Blaster 16 con controller CD + CD-ROM Creative doppia velocità a L.

Gianluca - tel. 049/9300631 ore pasti
VENDO in confenzione originale: Wing Commander Armada L. 40.000, Tie Fighter L. 60.000, Under a Killing Moon (it.) L. 80.000, Wing Commander 3 L. 80.000. Inoltre vendo scheda video Local Bus 54 28 da 1 Mega a L. 70.000. Processore Intel DX 2 66 MH z L. 110.000. Scheda madre già settata con 256 K di cache local bus L. 90.000. Tutti i prezzi sono trattabili.
Emiliano - tel. 06/9079354

VENDO i seguenti giochi originali per PC: Flight Unlimited CD L. 50.000, Flight Simulator 5.1 CD L. 50.000, Strike Commander CD L. 50.000, Rebel Assault CD L. 30.000, Megarace CD L. 30.000.
Livio - tel. 0331/832014

VENDO i seguenti giochi per PC al miglior offerente: CD-ROM: Fade to Black, Bioforge, NBA Live '95, FX-Fighter. Dischetti: Nascar Racing, Doom 2, Ultima Underworld 2.
Andrea - tel. 041/449629 ore serali

VENDO Flight Stick Sun Com F15 e Raptor + Flight Stick Gravis Phoenix completamente programmabile, inoltre vendo o scambio giochi per Pc su floppy e CD-ROM.
Giorgio - tel. 0125/76496 ore serali

VENDO per PC CD-ROM: The Dig (it.), Full Throttle (parlato in italiano) e Dark Forces.
Stefano - tel. 02/29006236

VENDO A500, 1 Mb espanso, joystick, mouse, trackball, molti giochi, drive esterno a prezzo da concordare o scambio con SNes pal o giochi PlayStation Sony pal, giochi Sega Master System da L. 10.00 a L. 30.000.
Marzio - tel. 0173/615355 ore serali

VENDO a L. 45.000 l'uno: Tie Fighter, Transport Tycoon, Flight Simulator 5.0, Sam and Max Hit the Road, Micro Machines 2, Microsoft Golf, Ancient Lands, Dangerous Creatures, Musical Instruments, Book

'94. A L. 25.000 l'uno: Tornado, Populous, James Pond 2, Robocod, Lotus the Ultimate Challenge, Wing Commander, 688 Attack Sub, Prince of Persia. Ad ogni acquirente in regalo un CD o un dischetto di demo o shareware.
Andrea - tel. 010/355013

VENDO mai usato, causa errato acquisto per diverso sistema, confezione originale di Return to Zork per Mac CD-ROM L. 90.000 trattabili. Disposto anche scambio con giochi per PC.
Paolo - tel. 0335/295080

VENDO A1200 CPU 68030 FPU 68882 MMU 68030 50 MHz GM Ram HD 120 MB, disk drive, monitor stereo L. 1.500.000 trattabili.
Giuseppe - tel. 039/2003863

SCAMBIO

Fifa Soccer '96 originale per PC SCAMBIO con uno dei seguenti giochi originali: Need for Speed, Warcraft 2, Full Throttle (it.)
Alessandro - tel. 06/8172845

CERCO

CERCO A1200 + monitor a colori + mouse a L. 500.000.
Giuliano - tel. 0871/69794

Appassionati di videogame le cui soluzioni nessuna rivista pubblica, come Evocation II, Il sogno oppure Jewels of the Oracle, CERCANO altri appassionati con i quali scambiare suggerimenti e/o soluzioni.
Ranieri Meloni - via Acradina, 14 - Siracusa

CERCO amici appassionati di videogiochi, in particolar modo di giochi di ruolo, per scambi di opinioni ed esperienze. Scrivete!
Gaetano Ferrau -
via Ex Nazionale/Chianchitta, 91 - 98030
Taormina (Me) -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

virtuali

gli specialisti della simulazione

MILANO
via RASORI 8
Tel.
02 461936

Computer
Giochi e Simulazioni
Joystick
Wargames
CD-Rom

tutti i programmi aggiunitivi per:
Flight Simulator/ATP



accessori più esclusivi per il tuo divertimento:
oystick/Volanti/Pedaliere
hrustmaster/CH products/Suncom/Logitech

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

Naviga tra i nostri Cataloghi
con INTERNET
Telefona per conoscere la locazione
o usa la Posta Elettronica.

ehi ! dudes !!?
non buttare il tuo AMIGA 500 !
monta il KICKSTART 3.0
scheda con 4 mega di Rom
solo a £ 159.000 !
KICKSTART 1.3 a LIRE 89.000
PC/AT emulator e Hard disk x A500
Genlock e supraModem x A2000

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

EDIZIONI IN TUTTA ITALIA

DALITA' DI PAGAMENTO :
trassegno + spese postali
a di credito (CARTASI)
iere : contrassegno + £.30.000

CartaSi

PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128-TORINO
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233
american@fileita.it

L.T. AVANT GARDE

CONCESSIONARIA
DI PUBBLICITA'

GAME power

ZETA
L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

TEL. 02/66.10.32.23 - 66.10.50.90
FAX. 02/66.10.65.13 *(nuovo numero)*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Gli alieni ci invadono

Le console tornano ad appassionare i veterani dei videogiochi. Sarà questo lo standard del futuro? Voci, commenti e opinioni personali sulla nuova giovinezza del fenomeno console.

Il nome di questa rubrica è tutt'altro che casuale. Computer e console appartengono indubbiamente a galassie distinte ma, esattamente come per i corpi celesti, l'origine è comune. Anche l'universo dei videogiochi ha avuto il suo Big Bang, che per comodità si usa far corrispondere alla creazione di *Pong*, il primo prodotto videoludico di successo della storia. La passione, e co essa l'intuizione di possibili ottimi guadagni, ha poi portato questo hobby a livelli allora inimmaginabili, e ha determinato la sua scissione in due segmenti. Sia le console (Atari VCS, Intellivision, ecc.), sia i computer (Vic-20, C64, Amiga) hanno avuto il loro momento d'oro. Per questo motivo si sono create due fazioni, ognuna inevitabilmente legata ai giochi che l'hanno introdotta nell'ambiente e, di conseguenza, al genere di macchina su cui questi stessi giochi giravano o girano tuttora, in versioni rivedute e corrette. Inoltre, gli indiscutibili vantaggi offerti da una tastiera e da un sistema operativo accessibile dall'utente hanno permesso lo sviluppo di tutta una serie di prodotti improponibili per una "semplice" console ma, allo stesso tempo, hanno allontanato i meno coraggiosi e i più giovani, spaventati da costi e tempi di apprendimento. Tuttavia, ora questi due modi di fare "interactive entertainment" si stanno riavvicinando, grazie all'allineamento tecnologico delle diverse macchine e grazie alla semplificazione dei programmi per PC, sempre più immediati e "user friendly". I computer "da gioco" del momento sono indubbiamente i DOS compatibili, visto che sia l'Amiga sia i Macintosh soffrono di evidenti problemi, mentre le console più in voga sono Saturn e PlayStation, i nuovi 32 bit rispettivamente di casa Sega e Sony. Il trend attuale vede sempre più software house intente nel convertire i propri successi per gli altri formati, e sembra di essere tornati ai tempi in cui Amiga, Atari ST e PC si davano guerra per imporsi sul mercato e per dimostrare di essere unici e indispensabili. Dopo la grandiosa partenza della macchina Commodore, alla fine, l'ha spuntata il PC, ed è probabile che la storia sia destinata a ripetersi.



La versione PlayStation di *Destruction Derby* è stata convertita alla perfezione su PC.



Doom, insieme a *Lemmings*, è sicuramente il gioco per computer più convertito.



Questo mese è uscita la perfetta conversione di *Descent* per il 32 bit Sony e presto arriverà, sempre dall'Interplay, anche *Cyberia*.



Anche *WipeOut* è nato su PSX ed è atterrato sui PC, purtroppo con risultati discutibili.

Tuttavia, l'universo dei videogiochi è in continua espansione, e presto entrerà in lizza un nuovo concorrente. La Nintendo sta per lanciare il suo guanto di sfida, il 21 aprile (anche se recenti sviluppi indicano luglio come data più probabile) uscirà in Giappone il Nintendo 64, un 64 bit costruito intorno a un vecchio ma potente processore utilizzato nelle workstation Silicon Graphics.
Sulla scia dell'entusiasmo per le nuove macchine da gioco, il fenomeno console sta tornando velocemente ai vecchi splendori; non è più possibile, quindi, ignorare questa sfaccettatura del nostro hobby preferito, sempre in evoluzione. Le guerre sono inutili, alla fine ne resterà comunque solo uno ma, per il momento, divertiamoci con tutto quello che abbiamo e, soprattutto, non vergognamoci di quello che ci piace. Nell'immediato futuro, in questo spazio gli interessati potranno trovare il meglio dei titoli Saturn e PlayStation, visto che qualcuno potrebbe sempre decidere di abbandonare tutto e partire alla scoperta di "altri mondi".

A cura di
Claudio Tradardi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026
Novate Milanese (MI) Tel.02/3548765 Fax 02/3544283
Casella Postale Internet cursore@augustea.it

ECCEZIONALE OFFERTA

IL TUO VECCHIO LETTORE
CD-ROM 2X VALE Lit.50.000
SE COMPRI UN 6X CREATIVE

PC DESK SERIE PRENDI E VAI
PENTIUM 75MHz CHIP SET SIS
8 MB Ram - HD 1080MB - FDD 1.44 3,5"
2 SERIALI VELOCI - PARALLELA BIDIREZIONALE
SCHEDA VIDEO SIS PCI - TASTIERA - MOUSE
MONITOR SVGA 14" 0,28 PITCH LOW RADIATION

Lit.2.390.000

Windows 95 OEM Lit.200.000

Novita' Software
Videogames PC
e
SONY Playstation

Assemblati il tuo pc

CABINET	
PREZZO	
DESK TOP	148.000
MINITOWER	148.000
TOWER	232.000
SCHEDA MADRE	
PENTIUM 75/200 PCI CHIP SET TRITON	330.000
PROCESSORE	
PENTIUM 75 INTEL	292.000
PENTIUM 100 INTEL	517.000
PENTIUM 120 INTEL	658.000
PENTIUM 133 INTEL	817.000
PENTIUM 150 INTEL	1.168.000
PENTIUM 166 INTEL	1.722.000
SCHEDA VIDEO PCI	
TRIDENT 9440 1MB	142.000
TRIO 64 1MB	223.500
TRIO 64 2MB	373500
S3 968 2MB Genoa Video Blitz III AV	590.000
MATROX MILLENIUM 2MB	840.000
HARD DISK	
1080 MB CONNER	493.000
1280 MB CONNER	538.500
1600 MB CONNER	688.000
MONITOR	
14" 0.28 PITCH N.I. 1024X768 MNPR2	550.000
15" 0.28 PITCH N.I. 1280X1024 MNPR2	802.000
17" 0.28 PITCH N.I. 1280X1024 MNPR2	1.437.000
TASTIERA MOUSE RAM ECC.	
SIMM 4MB 72C	208.500
SIMM 8MB 72C	430.000
TASTIERA + FDD 1.44 + MOUSE	130.000
ASSEMBLAGGIO	50.000
WINDOWS 95 OEM	250.000
CD-ROM 4X IDE/ATAPI	160.000
CD-ROM 6X IDE/ATAPI	338.000
CD-ROM 8X IDE/ATAPI	650.000
SOUND BLASTER 16 VALUE	208.000
SOUND BLASTER 32 PnP	373.500

Listino aggiornato su Internet HTTP://WWW.AUGUSTEA.IT/CURSORE

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari Prezzi Iva Compresa

Pagamenti
rateizzati
personalizzati

BIT LINE

BIT LINE S.A.S. Via Corridoni, 35 - 20017
Rho (MI) Tel.02/93504891 Fax 02/93504893

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

User-friendly? E' fuori moda

L'industria informatica pensa che riuscirà a vendere qualunque cosa per quanto complicata sia e che sarà il pubblico a doversi uniformare e non viceversa

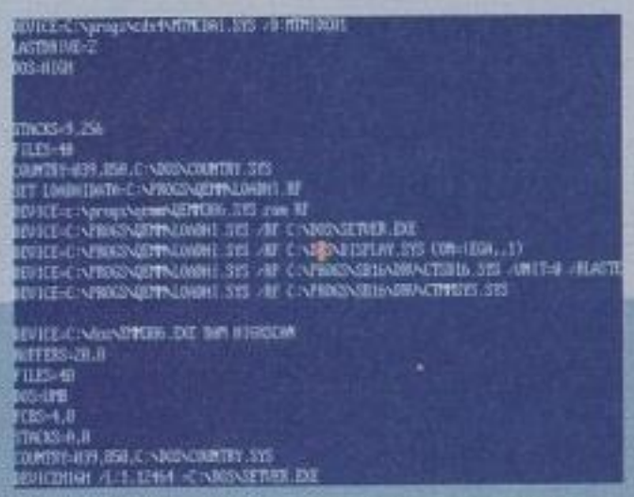
Recentemente, avevo intenzione di passare una serata giocando a *Psychic Detective* (ma potrebbe essere qualunque altro titolo). Purtroppo non avevo fatto i conti con la tecnologia.

La serata è andata così.

Accendo il computer, lancio Windows 95, apro la confezione, leggo le istruzioni di caricamento e inserisco il disco 2 contenente il programma di installazione. Aspetto che vengano installati tutti i file necessari e una volta terminata l'installazione succede quello che, a onor del vero, il manuale tecnico anticipava, ovvero il computer si spegne e si riavvia: segno che l'installazione non era andata come doveva. A questo punto avrei dovuto resettare il computer, lanciare il DOS e quindi installare manualmente il programma.

Solo qualche mese fa è quello che avrei fatto. Oggi, invece, mi sono detto «al diavolo con i problemi di installazione e configurazione». Ho acceso il modem, mi sono collegato a Internet e ho passato la serata a fare surfing tra un sito e l'altro. E mi sono divertito ugualmente.

Il pericolo di Internet per l'industria dei videogiochi è quindi più serio di quanto si possa supporre. Perché, se è vero che i due "settori" non sono direttamente antagonisti, è vero anche che il tempo libero a disposizione non è infinito e una qualunque persona deve già dividerlo tra videogiochi, televisione, libri, fumetti, musica, amici, fidanzata o moglie, ecc (non necessariamente in quest'ordine). Se uno sta collegato a Internet non può giocare a *Psychic Detective* o a *Future Shock*.



Il famigerato config.sys. Riusciremo, un giorno o l'altro, a liberarcene?

Se le case di software non vogliono perdere utenti (ma, soprattutto, se vogliono conquistarne di nuovi) è imperativo che la tecnologia si adegui alle esigenze degli utenti e non viceversa (avete notato come il termine "user-friendly" sia finito fuori moda?). Che è poi quello che, da sempre, fanno le console che hanno scelto la strada della facilità d'uso invece di quella "generalista" della multifunzionalità.

Visto il successo di macchine come il Mega Drive o il Super Nintendo non si può dire che il pubbico di consumatori in tutto il mondo non abbia apprezzato la scelta di Nintendo e Sega (e, oggi, anche di Sony).

Molti di voi probabilmente obietteranno che i computer non sono poi così difficili da operare e che con Windows 95 le cose sono molto cambiate.

Beh, questo non è per niente vero. Innanzitutto, molti di voi non sono "utenti medi" ma la punta più avanzata degli utilizzatori di PC, gente che si muove come un pesce nell'acqua tra config sys. e autoexec.bat.

In secondo luogo, non è vero, come invece Microsoft vorrebbe farci credere, che Windows 95 abbia risolto qualunque problema di configurazione e che i giochi nativi per Windows 95 si installino senza colpo ferire, perché se uno non dispone di periferiche standard, è quasi certo che di problemi di installazione ne incontrerà ancora diversi.

Una vera diffusione di massa dei computer - e di conseguenza dei giochi e/o programmi multimediali - non sarà mai possibile finché il PC non sarà facile da usare quanto un televisore, o almeno quanto un videoregistratore (che peraltro è da molti considerato complicato da programmare!).

La mia impressione è che l'industria informatica continui a pensare che riuscirà a vendere qualunque cosa per quanto complicata sia e che sarà il pubblico a doversi uniformare e non viceversa. Che continui a fregarsene bellamente della facilità d'uso e persegua invece altri obiettivi, come ad esempio quello di migliorare le capacità di visualizzazione del PC, tramite schede acceleratrici grafiche, per far girare un gioco tridimensionale come fanno le console della nuova generazione.

Mi sta bene che si cerchi di far sì che il PC possa visualizzare un gioco a 640x440 con 32 mila colori, ma personalmente preferirei che la "consolizzazione" del PC seguisse innanzitutto la strada della facilità d'uso. Chiedo troppo?

Probabilmente sì. Il mondo informatico gode del fatto che l'esame per entrare a far parte del club sia severo e difficile. Ma fino a quando potrà

CIAO MAGNUS

Dopo Bonvi anche Roberto Raviola, in arte Magnus, se ne andato. Ci lascia in eredità i suoi meravigliosi personaggi, da Kriminal a Satanik, da Alan Ford a Lo Sconosciuto. Lo ricorderemo con affetto e simpatia.

di Riccardo Albini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Risolvi il mistero, visitando l'abisso più oscuro della tua anima.



PC-DOS-CD-ROM

Avventura completamente in grafica tridimensionale, animata con molti enigmi da risolvere. Vi troverete ad agire in un ambiente, dove si manifestano strani episodi e dove le trappole sono dietro ad ogni angolo. Dovrete impersonificare la figlia del dottore impazzito, facendo molta attenzione per non fare la stessa fine... I colpi di scena non mancheranno e nemmeno le allucinazioni. Colonna sonora originale, effetti sonori impressionanti, segreti multipli, trappole macabre e sequenze nascoste.
"D" Vi porterà in una nuova dimensione di vita virtuale!

Acclaim® entertainment inc.

DIVERTIMENTO GARANTITO

HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

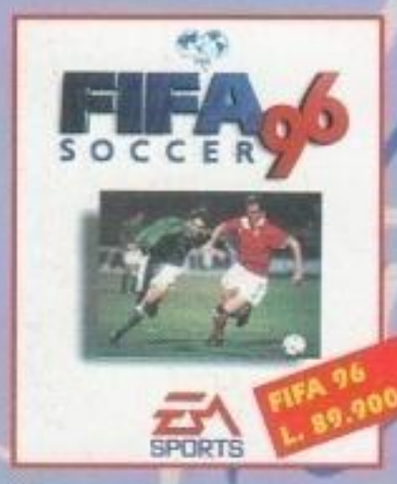
CHIAMA ADESSO PER ORDINARE

011 - 43.43.110

http://www.inrete.it/evoluzione/evo.html

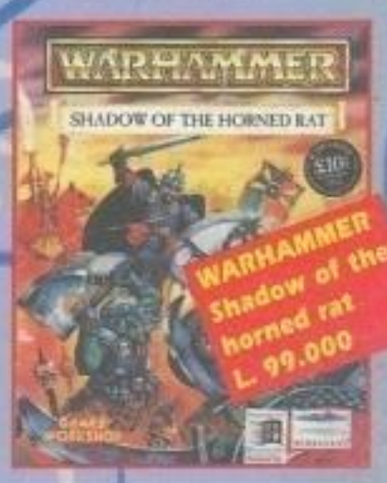












GIOCHI VARI

TITOLO	PREZZO
BATTLE CHESS II	69.900
BLACKJACK	49.900
BYCYCLE BACCARAT	39.900
BYCYCLE CLASSIC	99.900
BYCYCLE POKER	39.900
CHESSMASTER 4000	59.900
DAMA 3D	39.900
DS-BRISCOLA	39.900
DS-POKER	39.900
EIGHT BALL DELUXE	49.900
ENDORFUN	59.900
GRAND SLAM BRIDGE	69.900
JOEY'S LITTLE MIND GAMES	39.900
MINDGAMES	59.900
PINBALL DREAMS	99.900
PINBALL DREAMS DELUXE	99.900
PINBALL WARRIORS	87.900
PINBALL WORLD CUP	49.900
STRIP POKER VOL 2	99.900
TETRIS	39.900
TRISTAN PINBALL	49.900
VIRTUAL CHESS	119.900
VIRTUAL VEGAS	69.900

SIMULAZIONE DI GUERRA

TITOLO	PREZZO
1944 ACROSS THE RAINE	117.900
5TH FLEET	109.900
ACES OF THE DEEP	79.900
ARMORED FIST	49.900
BATTLEGROUND ARDENNE	129.900
BATTLEGROUND GETTISBOURG	129.900
CAESAR 2	129.900
CAMPAIGN	99.900
COMBAT 3	99.900
CONQUEROR	139.900
CRUSADER	107.900
EMPIRE 2	129.900
EMPIRE DELUXE	87.900
FLIGHT COMMANDER 2	99.900
FRONTIER 1ST ENCOUNTER	99.900
FRONT LINE	89.900
GREAT NAVAL BATTLES	119.900
HARPOON DELUXE	149.900
M4	99.900
NAPOLEONICS	99.900
PANZER GENERAL	105.900
PATRIOT	119.900
SABRE TEAM	69.900
SILENT STEEL	129.900
STALINGRAD	119.900
STEEL PANTERS	89.900
TANKS	49.900
THE BATTLE OF BRITAIN	99.900
THE BLUE AND THE GRAY	99.900
THE CIVIL WAR	129.900
THE PURE WAR GAME	79.900
TURNING POINTS	99.900
USS TICONDEROGA	89.900
V FOR VICTORY COLLECTION	87.900

PLATFORM GAMES

TITOLO	PREZZO
ALADDIN	49.900
CART. BART'S NIGHTMARE	59.900
COOL SPOT	69.900
FLASHBACK	49.900
HEARTWORM JIM	89.900
IL RE LEONE	89.900
JUNGLE BOOK	69.900
PITFALL	109.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
SUBURBAN COMMANDO	59.900
VENOM SEPARATION ANXIETY	119.900
ZORRO	99.900

AUTOMOBIL

TITOLO	PREZZO
AL UNSER JR ARCADE RACING	79.900
B.C. RACERS	89.900
CYCLEMANIA	49.900
DESTRUCTION DERBY	97.900
F1	39.900
F1 GRAND PRIX	49.900
F1 GRAND PRIX 2	TELEFONARE
INDY CAR RACING	49.900
INDY CAR RACING 2	97.900
MICROMACHINE 2	97.900
NASCAR RACING	109.900
NASCAR TRACK PACK	69.900
POWER DRIVE	79.900
RALLY	49.900
SCREAMER	87.900
SUPERKARTS	127.900
THE NEED FOR SPEED	117.900
VIRTUAL KARTS	97.900

ADVENTURE

TITOLOPREZZO	
ALIEN VIRUS	119.900
ALIENS	89.900
AMAZON QUEEN	79.900
AVIATON ADVENTURE	99.900
BIOFORGE	149.900
BUREAU 13	129.900
[illegible]	[illegible].900
[illegible]	[illegible].900
[illegible]	[illegible].900

DARKSEED 2	129.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEADALUS ENCOUNTER	129.900
DISC WORLD	139.900
DRACULA IN LONDON	89.900
DREAM WEBB	119.900
DRUG WARS	89.900
DRUID	87.900
DUNE	129.900
FRANKENSTEIN	129.900
FULL THROTTLE	89.900
GOBLINS 2	129.900
GOBLINS 3	159.900
GUILTY	99.900
HELL	129.900
KING Q. 5 + ROGER WILCO 4	49.900
KING Q. 6 + QUEST FOR GLORY	49.900
KING QUEST 7	119.900
LITTLE BIG ADVENTURE	139.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5 + SPACE QUEST 5	49.900
LOAD STAR	99.900
LOST EDEN	99.900
LOST IN TIME I & II	69.900
MAABUS	99.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2	129.900
MYST	129.900
MONKEY ISLAND	49.900
MONKEY ISLAND 2	49.900
NIGHTS OF XENTAR	109.900
NOCTROPOLIS	149.900
ORION CONSPIRANCY	139.900
PANIC IN THE PARK	109.900
POLICE QUEST SWATT	129.900
SHIVER	129.900
RAVEN	99.900
ROBINSON'S REQUIEM	99.900
SAM AND MAX HIT THE ROAD	109.900
SEA LEGEND	99.900
SHERLOK HOLMES	89.900
SIMON THE SORCERER 2	109.900
SPACE PIRATES	89.900
STAR TREK NEXT GENERATION	129.900
THE 7TH GUEST	39.900
THE 11TH HOUR	129.900
THE BIG RED ADVENTURE	79.900
THE DIG	139.900
THE HIVE	129.900
THE LAST DINASTY	139.900
THE LEGEND OF KIRANDIA	69.900
THE MASK	59.900
THE SCROLL	99.900
TOUCHE'	99.900
TRUK OR TREAT	59.900
WOODWURF AND THE SHIBBLE	109.900

SQUAD

TITOLO	PREZZO
BRECH 3	79.900
HIRED GUNS	49.900
METAL MARINES	69.900
SINDACATE ENANCHES	49.900
SPACE HULK	99.900
UFO	99.900
X'COM	119.900

SPORTIVI

TITOLO	PREZZO
ADVANTAGE TENNIS	49.900
F1 GRAND PRIX MANAGER	129.900
FIFA SOCCER	49.900
FIFA SOCCER '96	119.900
JORDAN IN FLIGHT	49.900
MICROSOFT GOLF EXP. COURSE	49.900
NBA JAM	119.900
NBA JAM TOURNAMENT ED.	109.900
NHL HOKEY	49.900
NHL '96	119.900
PERFECT GOLF	129.900
PGA TOURS '96	129.900
PRO HOKEY '95	89.900
SUPER SKI PRO	119.900
TENNIS (PHILIPHS)	49.900
WINTER OLIMPICS	49.900
WRESTLING MANIA	109.900

PICCHIADURO

TITOLO	PREZZO
BRUTAL PAWS OF FURY	37.900
FX FIGHTER	99.900
LAST ACTION HERO	65.900
METAL & LACE	79.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MORTAL KOMBAT 2	95.900
MORTAL KOMBAT 3	99.900
PRIMAL RAGE	95.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	99.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
WARRIORS	87.900

FILMS

TITOLO	PREZZO
APOLLO INTERACTIVE	99.900
CONGO	109.900
IL TAGLIAERBE	59.900
JURASSIC PARK.	49.900
STAR WARS	119.900
STARGATE	89.900

FANTASY - ROLE PLAY

TITOLO	PREZZO
ANVIL OF DOWN	109.900
DARK SUN	129.900
DRAGON LORE	109.900
DUNGEON MASTER 2	129.900
ENTOMORPH	89.900
HAMMER OF THE GODS	95.900
HEIMDALL 2	89.900
HEXX	99.900
LANDS OF LORE	49.900
LEGEND OF VALOR 1	99.900
LORDS OF MIDNIGHT	99.900
MASTER OF MAGIC	119.900
SHADOW CASTER	145.900
STONEKEEP	127.900
THE COMPLETE ULTIMA 7	149.900
THREE WORLDS AD&D	139.900
THUNDERSCAPE	109.900
ULTIMA 1-2-3-4-5-6	199.900
WARHAMMER	109.900
WICHAVEN	129.900

ROBOTS

TITOLO	PREZZO
BATTLEDROME	129.900
IRON ASSAULT	129.900
MECH WARRIOR 2	119.900
MECH WARRIOR 2 EXP. PACK	69.900
THE MACHINE	59.900

CALCIO

TITOLO	PREZZO
ACTION SOCCER	79.900
ACTUA SOCCER	109.900
CHAMPIONSHIP MANAGER	79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	89.900
EMPIRE SOCCER 1994	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	69.900
FIFA SOCCER '96	89.900
FOOTBALL GLORY	89.900
FRONT PAGE FOOTBALL PRO '96	119.900
MANCHESTER UNITED	79.900
MANCHESTER UNITED DOUBLE	99.900
MONDIALI	79.900
PLAYER MANAGER 2	89.900
SCUDETTO	97.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	89.900
VIRTUAL SOCCER MANAGER	89.900

GESTIONALI

TITOLO	PREZZO
1830	109.900
ADVANCED CIVILIZATION	119.900
ASCENDENCY	129.900
ATP AIRLINE TRANSPORT PILOT	129.900
CAESAR 2	129.900
CAPITALISM	99.900
CIV NET (Civilization in Network!!!)	139.900
DUNE	129.900
GAZILLIONAIRE	79.900
JAGGED ALLIANCE	129.900
KING MAKER	119.900
LEGIONS	89.900
MACCHIAVELLI	99.900
MASTER OF MAGIC	119.900
MILLENIA	129.900
NETWORKS	129.900
REUNION	99.900
ROMANCE 4	109.900
SIM CITY 2000	109.900
SIM ISLE	99.900
SIM TOWER	109.900
TOWER	129.900
TRANSPORT TYCOON	87.900
TRANSPORT TYCOON DELUXE	109.900
UNNATURAL SELECTION	89.900
VOYAGE OF DISCOVERY	59.900

SIMULAZIONE DI VOLO SPAZIALE

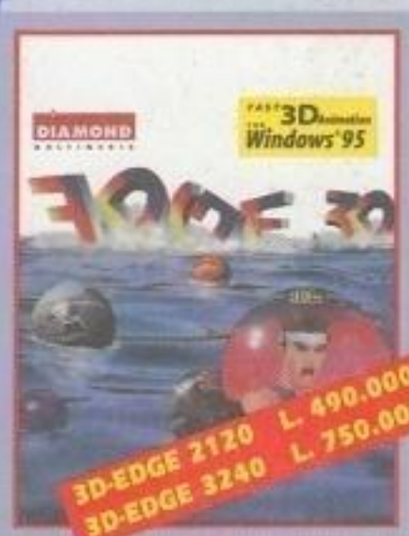
TITOLO	PREZZO
B-WING	59.900
DEFENDER OF THE EMPIRE	94.900
DELTA V	129.900
ESS MEGA	49.900
FIRST ENCOUNTER	99.900
IMPERIAL PURSUIT	59.900
INFERNO	49.900
JETSTRIKE	79.900
MICROCOSM	89.900
NOVASTORM	99.900
PYRO	129.900
RENEGADE	89.900
SHUTTLE	99.900
SPECTRE VR	119.900
TERMINAL VELOCITY	99.900
TIE FIGHTER	99.900
TOP GUN	97.900

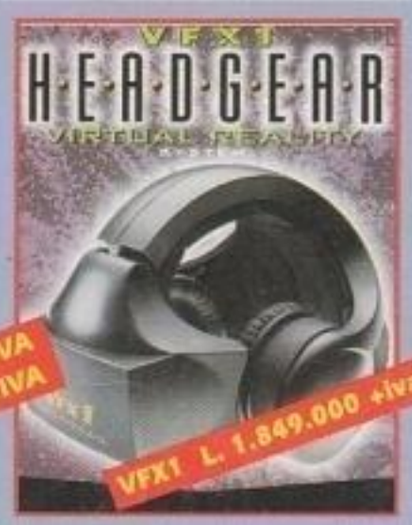
STRATEGICI FANTASTICI

TITOLO	PRE
BATTLE ISLE	89.
BATTLE BUGS	99.
COMMAND & CONQUER	99.
HAMMER OF THE GODS	95.
HEROES OF MIGHT & MAGIC	119.
INORDINATE DESIRE	69.
LEGIONS	89.
LORDS OF MIDNIGHT	99.
LORDS OF THE REALM	119.
MASTER OF ORION	139.
WARHAMMER	109.
WARLORDS 2 DELUXE	139.

SIMULAZIONE DI VOLO

TITOLO	PRE
1942 THE PACIFIC AIR WAR	109.
AIR POWER	125.
AIR WARRIOR	59.
APACHE	129.
B-17	59.
DAWN PATROL	49.
D-DAY OPERATION OVERLORD	139.
DESERT STRIKE	69.
DOWN CONTROL	49.
DUEL	99.
EF 2000	129.
F-117A	49.
F-15 III	49.
FIGHTER DUEL	99.
FIGHTER WINGS	119.
FLEET DEFENDER	49.
FLEET DEFENDER GOLD	109.
FLIGHT LITE	109.
FLIGHT SIM. SCEN. EUROPA	89.
FLIGHT SIM. SCEN. JAPAN	79.
FLIGHT SIM. SCEN. NEW YORK	89.
FLIGHT SIM. SCEN. WASHINGTON	89.
FLIGHT SIMULATOR	89.
FLIGHT UNLIMITED	129.
HARRIER	39.
JETS	179.
KA-50 HOKUM	99.
NAVY STRIKE	99.
OVERLORD	119.
PACIFIC STRIKE	99.
SECRET WEAPON OF LUFTWAFFE	49.
STRIKE COMMANDER	49.
SU-27 FLANKER	99.
TORNADO + FALCON 3.0	109.
US NAVY FIGHTER GOLD	139.
WEREWOLF VS COMANCHE	99.
WINGS OVER EUROPE	129.





EVOLUZIONE
Computers & games
so Francia, 11 bis/c
TORINO

E MOLTO MOLTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/