http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Anno 2 • Numero 12 • DICEMBRE 1996 • L. 600

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

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

Giochi per computer

TOMB RAIDER

Il miglior gioco dell'anno?

C&C Red Alert

Il seguito più atteso di Natale

Destruction Derby 2

Per sfogare lo stress da traffico cittadino

DISCWORLD 2

Un'avventura spassosissima

SPECIALE MULTIMEDIA

SOLUZIONI E TRUCCHI DI

Syndicate Wars • MechWarrior 2 • Afterlife

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione COMPUTERS & GAMES srl

C.SO FRANCIA, 11/bis
10138 Torino
Tel. 011 - 43.43.110

CAMELOT

Via MACALLÈ n° 15
13051 Biella (BI)
Tel. & Fax - 015 - 40.17.32

vigasio

C.SO ZANARDELLI, 27
25121 Brescia
Tel. 030 - 29.58.58



VIDEOGIOCHI CD

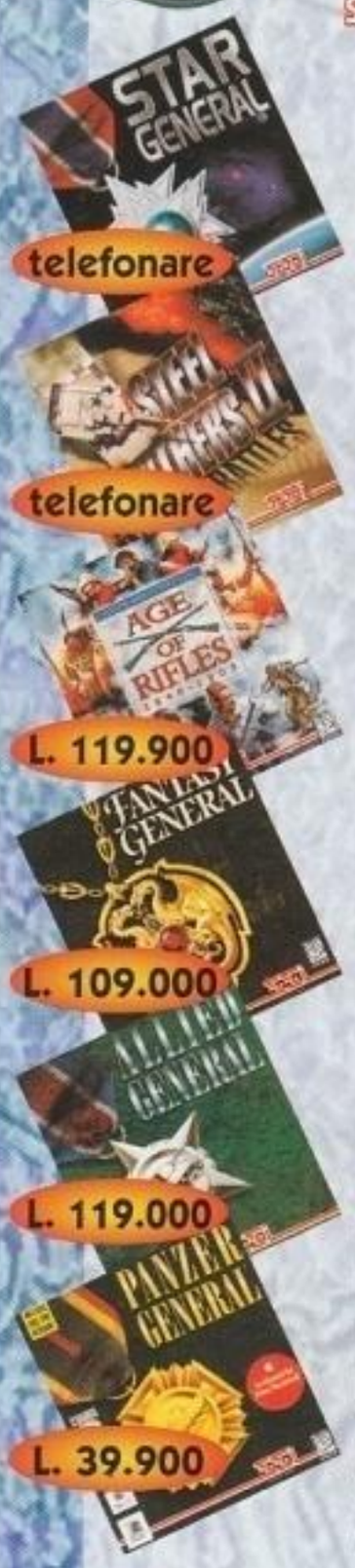


FIFA 97	L. 79.900
US NAVY FIGHTERS 97	tel.
HOLMES II	tel.
VIRTUA COP	L. 99.900
DAYTONA USA	L. 99.900
PIMBALL COSTRUCTION KIT	L. 109.900
GIOCHI SU 3"1/2 tel. per elenco	19.900
FLIGHTSIMULATOR 6.0	tel.
SOVIET STRIKE	tel.
XS "Io spara tutto"	L. 89.900
BALM ! MACHINE HEAD	L. 89.900
ERADICATOR	L. 119.900
FABLE in italiano	L. 69.900
ALBION americano	L. 109.900
THE SACRED MIRROR OF KOFUN	L. 109.900
TOONSTRUCK	L. 129.900
CLANDESTINY	L. 129.900
ASSASIN 2015	L. 129.900
MADDEN 97	tel.
NHL 97	tel.
PGA TOUR GOLF 97	tel.
SCUDETTO 2	tel.
ULTIMATE SIM COLLECTION	L. 109.900
PLAGUE	L. 89.900
RAMA	L. 129.000

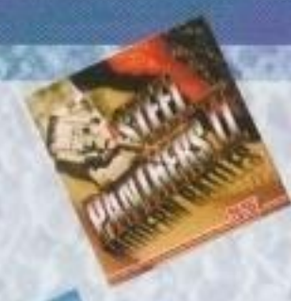
SPECIALE LUCAS:
The Dig, Indiana Jones 4, Monkey island 2, Sam & Max il tutto in un cofanetto Enrico Coveri L. 209.900



SPECIALE STRATEGICI
SCONTO 15% SULL' ORDINE



AFTERLIFE	L. 99.900
ALLIED GENERAL	L. 115.000
BATTLE ISLE 2220	L. 99.900
SETTLERS II	L. 119.900
SYNDICATE WARS	L. 99.900
TOOLKIT COMMAND & WARCRAFT II	L. 49.900
W-ZONE	L. 59.900
WAR COMMAND EXPLOSION	L. 49.900
WARCRAFT II MORE WAR	L. 65.000
CIVIL WAR	L. 99.900
BATTLE GROUND1 ARDENNE	L. 99.900
BATTLE GROUND2 GETTYSBURG	L. 99.900
BATTLE GROUND3 WATERLOO	L. 99.900
BATTLE GROUND4 SHILOH	L. 109.900
BATTLE GROUND5 ANTIENTAM	tel.
ASCENDANCY ITA	L. 129.900
CLOSE COMBAT	L. 125.000
COMMAND COMPANION	L. 69.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	L. 99.900
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	L. 49.900
EVOLUTION	L. 109.900
GENE WAR	L. 95.000
HEROES OF MIGHT AND MAGIC win	L. 129.900
SPACE BUCKS	L. 109.900
ULTIMATE DOMAIN	L. 29.900
METAL MARINES	L. 39.900
PANZER GENERAL	L. 39.900
DARK SUN Wake of the Ravager	L. 29.900
STAR CONTROL 3	L. 119.900
STEEL PANTERS 2	tel.



TITOLI CALDI





- COMANCHE 3
- DIABLO
- COMMAND & CONQUER RED ALERT
- DIE HARD TRILOGY
- DRAGON HEART FIRE
- DUNGEON KEEPER
- GRAND PRIX MANAGER 2
- HEART OF DARKNESS
- IRON MAN X
- JETFIGHTER 3000
- LANDS OF LORE 2
- MAGIC THE GATERING
- MASTER OF ORION 2
- NASCAR 2
- SUPER MOTOCROSS
- TOMB RAIDER
- VIPER

Immagini e suoni prelevati via Internet dal sito più bello del mondo JPG, GIF, AUX, e molti altri formati grafici tutti per voi. 680 Mb di assolute chicche dal mondo dei MANGA.



Manga Zone 1 L. 89.900
Mangazone 3 L. 99.900
Manga Zone 2 L. 99.900
Manga Zone 4 in lavorazione



DA NON PERDERE
SCONTO 10% A CHI ACQUISTA TUTTA LA COLLEZIONE (259.900)

ORDINATE COSI':

TELEFONO 011/43.43.110
015-849.44.75 - 40.17.32
030-29.58.58
FAX 011-43.45.931
015-849.44.75 - 40.17.32
030-41.596
INTERNET info@evoluzione.it
camelot@ntb.it
vigmic@mbox.vol.it
WEB http:\\www.evoluzione.it
INDIRIZZO: C.so Francia, 11bis
10138 TORINO
C.so Zanardelli, 27
25121 BRESCIA
llé n° 15
1 BIELLA

cognome e nome

indirizzo e nr. civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE POSTALE		

☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

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

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

Steven Spielberg's DIRECTOR'S CHAIR

...E IL REGISTA SEI TU.

IN VENDITA ANCHE PRESSO I
LEADER Family Vip POINT



Azione.
Avventura.
Commedia.
Dramma.
Decidi tu
le riprese.
Guida
gli attori.
Scegli
il montaggio.
Dirigi tu
il nuovo film di
Steven Spielberg.

Con
Quentin Tarantino.

D.Rom
OGRAMMA
ANUALE
TALIANO
:
UISITI TECNICI:
DX2-66 O SUPERIORE,
TORE CD.Rom 2X,
Mb SU HD, 8 Mb RAM,
EDA GRAFICA SVGA 256
LORI, WINDOWS 3.1 O SUP.
EDA SONORA 16 BIT, MOUSE.

CINTOSH:
UISITI TECNICI:
40 O PROCESSORE POWER PC,
TORE CD.Rom 2X, 8 Mb RAM,
EDA GRAFICA SVGA 256 COLORI,
NITOR 13" O SUPERIORE, SISTEMA
O SUPERIORE, 40 Mb SU HD.

3 CD
£ 99.900

KNOWLEDGE™ ADVENTURE

LEADER FAMILY

Numero Verde
167-821177

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

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

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Numero 21
DICEMBRE '96

Pubblicazione mensile registrata:
Autoriz. Tribunale di Milano nº 14 del 14/1/95

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2
20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
E-MAIL: zeta@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
(ralbini@ilmioweb.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(arossetti@ilmioweb.it)

CONSULENZA EDITORIALE
Andrea Minini Saldini
(gorman@ilmioweb.it)

HANNO COLLABORATO
Marco Andreoli, Andrea Giolito, Simone Bechini, Tiziano Toniutti, Paolo Cupola, Carlo Barone, Vincenzo Beretta, Massimo Triulzi, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Luca Chichizola, Andrea Maselli, Alessandro Stanchi, Emanuele Sabetta, Roberto Camisana, Luca Bonacina, Claudio Tradardi, Giorgio Baratto, Paolo Dente

CONSULENZA GRAFICA
Sara Fort, GianVittorio Cutrì, Davide Candiani

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *Pc Gamer* e *Pc Review*.

Copyright Future Publishing Ltd, Inghilterra 1995/1996.
Tutti i diritti riservati.
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

FOTOLITO
Typing (Milano)

STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092
Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

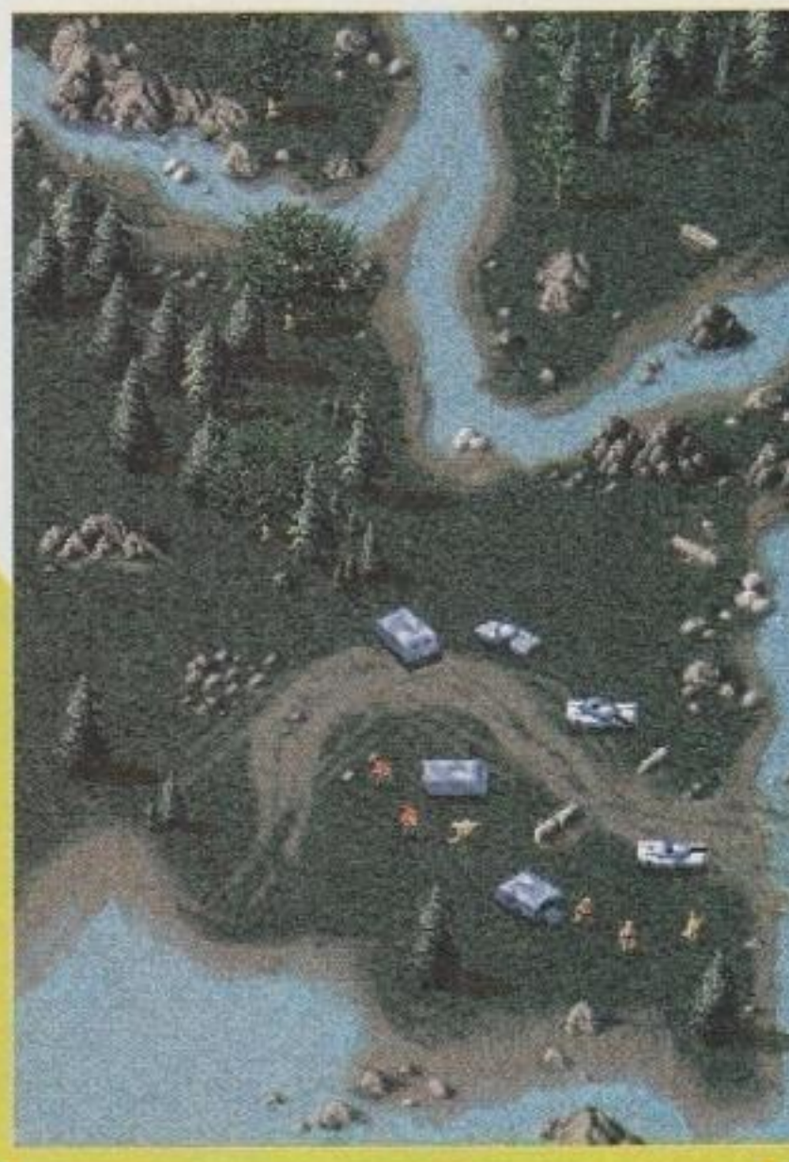
STREET RACER
24
Dalla francese UBI Soft, un gioco di corse che dovrebbe soddisfare i patiti dell'azione sfrenata. E che, per una volta, non sembra richiedere computer degni dei laboratori della NASA.



TUNNEL B1
28
L'influenza delle console sul mondo dei videogiochi per PC si fa sentire sempre di più. Ecco un ottimo esempio di come convertire un titolo per PlayStation per farlo apprezzare anche ai possessori di home computer.



C&C: RED ALERT
33
Da GDI e Nod ad Alleati contro Sovietici. La struttura vincente è però rimasta inalterata ed è stata perfino migliorata in molte sue componenti. Un altro colpaccio dei Westwood Studios.



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/

MASTER OF ORION 2

45

I patiti dei giochi di strategia difficilmente potevano sperare in un Natale migliore. Il seguito proposto dalla Simtex mantiene le promesse, oltre a minacciare le ore di sonno dei mesi a venire.



DISCWORLD 2

53

Se avete voglia di trascorrere il Natale facendovi quattro risate, l'ultima avventura della Psygnosis fa proprio al caso vostro. Grafica e sonoro sono assolutamente all'altezza, non temete.





MULTIMEDIA

59

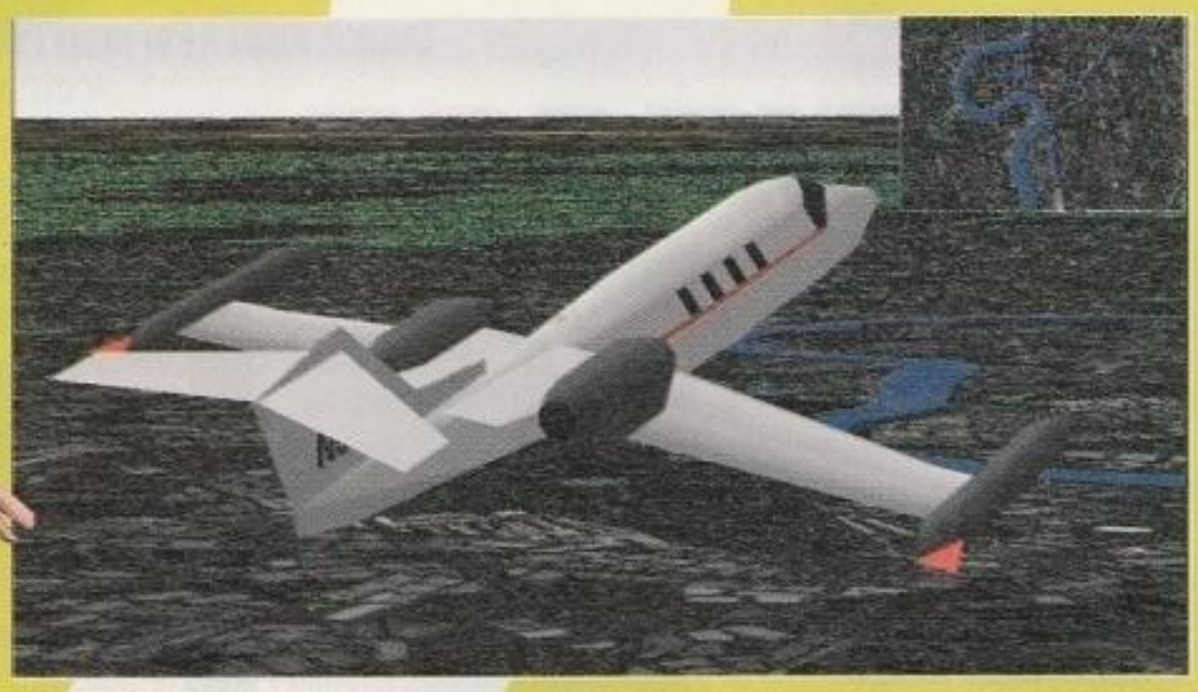
Avere un Personal Computer e utilizzarlo solo per giocare è, in fondo, in fondo, un po' uno spreco. E se voleste provare qualcosa di diverso dal solito? I prodotti multimediali, ormai, propongono interessanti divagazioni in ogni angolo della cultura.



FLIGHT SIMULATOR

87

L'ultima versione del simulatore di volo più venduto del mondo si avvantaggia delle novità messe a disposizione da Windows 95. Siete pronti per decollare?





S.O.S.

106

Una mega guida a *Syndicate Wars* e le consuete pagine di gabole e risposte ai lettori compongono la sezione SOS di questo numero.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tutti sanno che il calcio è lo sport più bello del mondo...

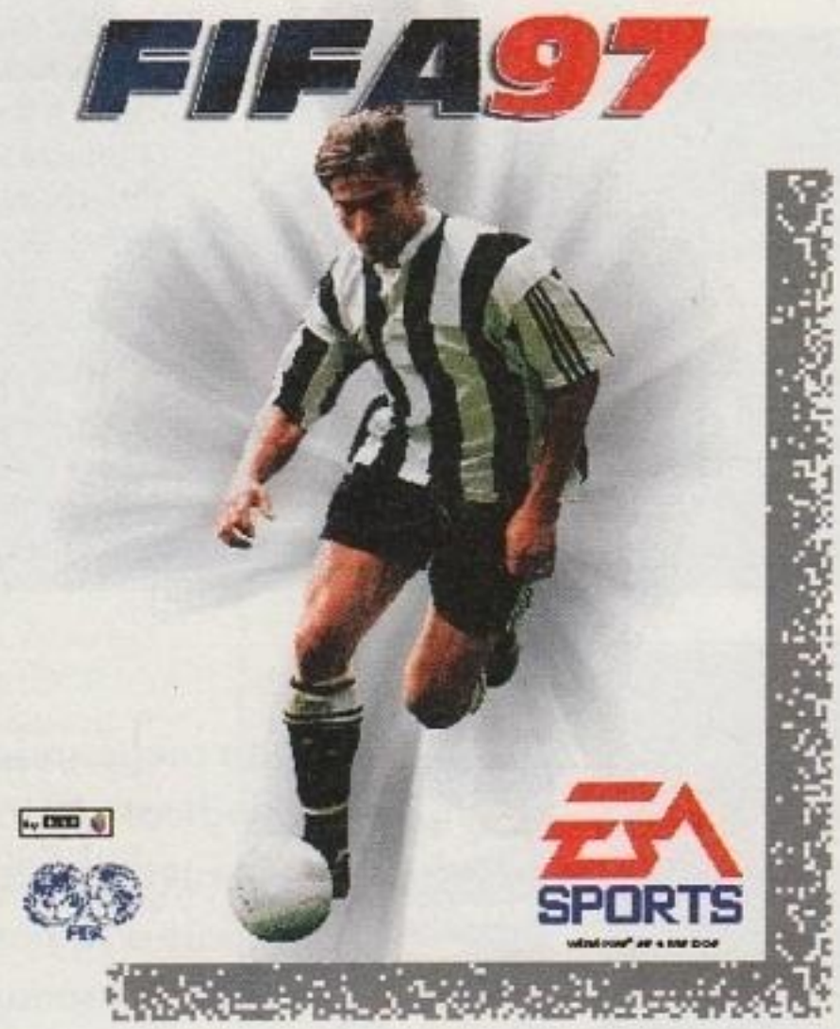
FIFA





Tecnologia Rivoluzionaria.

- Grafica scorrevole, in 3D renderizzato in tempo reale.
- Movimenti di David Ginola in Motion Capture con la tecnologia MotionBlending™ per un gioco fluido e continuo.
- Nuova intelligenza artificiale dei giocatori per passaggi e scelte di tiro professionali.
- Modalità di gioco multiplayer, fino a 20 giocatori.
- Gioco via modem fino a 8 giocatori.



Software e manuale in italiano

...adesso lo puoi

Giocare

sul tuo PC

CD-ROM • WINDOWS 95 • PlayStation™ • Saturn™

EA SPORTS

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME®

by C.T.O.

http://www.cto.it

EA SPORTS, il logo EA SPORTS e MotionBlending sono marchi della Electronic Arts • Electronic Arts e "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" sono marchi registrati della Electronic Arts. • Windows è a seconda dei casi un marchio o un marchio registrato della Microsoft
sono marchi della Sony Entertainment Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



mail

Arrivano i giorni in cui noi indigenti del reparto scarabocchi ci industriamo disperatamente nel convertire le ventoline dei PC in termoconvettori, per riportare la temperatura corporea almeno a livello da estinzione di plesiosauro. Arriva pure Natale, carrarmato di panettone coi cingoli di caramelle e cannone con dentro gragnuole di melograno, pinoli di precisione per difendere le fiancate, pronto a far diventare tutti buoni a costo di morte violenta. Bah. Ci tocca. Noi, per reazione, abbiamo iniziato a navigare sul Televideo e a regalare attenzioni inaspettate a quelli che in genere trattiamo male. Perché con tutti i filmacci interattivi in giro, con scelte multiple nella trama (ultima passione: *Pandora Directive*) va a finire che mi comporto bene nei videogiochi e male nella vita. Non so gli altri della redazza-che-sbevazza, io ho iniziato a giocare a fondo questi innesti multimedianti, solo per accorgermi al momento del finale che non faccio mai nella vita quello che faccio nei videogiochi. Fosse per me, questo pianeta sarebbe esploso novanta volte e invece va a finire che lo salvo sempre, con tutti che ridono e applaudono e tornano alle loro verdure radioattive, maschere antinquinamento e convegni sulla fame. Il primo che individua in tutto questo uno stratagemma per pulire le coscienze e rendere i videoludenti dei bravi cittadini fieri del sistema militare nazionale è fesso come chi dice che giocando a *Tetris* si diventa idrocefali, è chiaro. Però a me questa libertà di fare come mi pare mi dà un po' fastidio. Suona spocchioso, ancora non riesco a capire bene dove sia il paradosso, ma mi sa un po' troppo di giustificazione. È vero che poi uno ricarica dal salvataggio e cambia tutto il corso della Storia, ma la prima scelta è quella realmente buona, come il tonno. È una giustificazione, come i filmoni americani, alla mediocrità imposta di molte vite occidentali. Io un film interattivo che si distacchi un attimo dai canoni delle peggiori pecionate kolossal yankee tipo "Independence Day" e si avvicini a un film ancora lo devo trovare. Perché per convenzione internazionale si sa che quelli non sono veri film, come non sono veri i dischi di Sanremo e i libri presentati al Costanzo Show. E in definitiva, andrà a finire che se un giorno potrò davvero scegliere se salvare il mondo o farlo schiattare, la decisione non sarà tanto ovvia. Già adesso quando devo salvare i testi, invece di OK clicco su Annulla innescando un loop alienante che può durare ore. Magari va a finire che è l'unica vera droga buona per abbattere le comete e skippare il Bambinello.

TIZIANO

DIMENTICARSI I FIORI (E LA LUNA TONDA)

Spett.le Redazione,
troverete questo mio scritto, senza dubbio anomalo rispetto alla vostra abituale corrispondenza. Da non molto tempo, leggo ZETA e facendolo ho compreso perché chi non appartiene, non conosce il mondo dei videogiochi, ritiene che gli utenti degli stessi siano spesso persone superficiali, poco colte, insomma dei "lobotomi" (sta per lobotomizzati!!). Il linguaggio della vostra corrispondenza, l'impostazione dei vostri servizi sono, a mio avviso, troppo coloriti, trionfalistici, "gasati". Le realtà esageratamente caricate divengono incredibilmente banali e forse un po' grottesche. Tutto ciò, logicamente, appare agli occhi di chi non segue la vostra linea di pensiero, d'espressione: io, ad esempio. I videogiochi sono realizzati per divertire ma, io sono convinta che se presentati, vissuti nel modo giusto, possono aiutare i ragazzi (e non) ad allargare gli orizzonti della mente, facendolo divenire uno strumento attivo, non prevaricata, resa passiva dal computer.
Un piccolo appunto per quello che riguarda la vostra descrizione dei team creativi delle varie software house. Non potreste soffermarvi un po' di più sui programmatori, sui grafici, e un po' di meno sui proprietari delle suddette case, dal momento che a livello "creativo" sono spesso le persone meno influenti nella realizzazione, nella determinazione del concept dei giochi! Il denaro è importante, la creatività ancora di più. Sono indispensabili l'uno per l'altra - benissimo, ma non evidenziamo sempre lo stesso! Per

Sua Eccellenza il Caporal Maggiore in prima Tiziano Toniutti è disponibile a ogni vostra avance, basta che sia indirizzata a
via Aosta 2, 20155 Milano ***se cartacea (affrancata, piccionata, aeroplanata),***
Apecar@mbox.vol.it ***se telematica (ATTENZIONE, RIPETO:*** **Apecar@mbox.vol.it** ***è l'indirizzo preferito, ma potete tranquillamente lanciare Emailderivati a*** **Apecar@bbs.infosquare.it,** ***anche se controllo meno spesso perché il provider è a Milano, io sono a Roma e la Telecom mi sta tanto simpatica) oppure recapitate esclusivamente da stuoli di ancelle velate se in forma araldica o declamata da papiro. Esiste anche una home page da cui scagliare messaggi/lettere,*** **http://www.geocities.com/soho/8551,** ***pagina dell'efferata band del sottoscritto. Per chi vuole strafare, Pantagruele insegna, i rigatoni da rotolare giù da piramidi di parmigiano sono sempre accetti e avvisando il Caporal maggiore un po' in anticipo sui tempi di cottura, è possibile che Sua Eccellenza venga a consumarli direttamente a casa vostra portandosi appresso anche un numero di amici e congiunti a sua totale discrezione e arbitrio.***

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGENDA PER I NEO-LETTORANTI DI ZETA

In questa rubrica vi capiterà di leggere nomi di cose e persone che potrebbero suonarvi un attimo alieni. Due righe di riferimento non ve le leva nessuno.

***Conte Minini Saldini*: è il caporedattore di ZETA. Nobile per nascita e per tonalità ematica, il Conte Minini Saldini viene spesso citato su queste pagine come faro illuminante e dirimante in tante questioni acide e spinose. Per non esacerbare il conflitto di classe, il compromesso raggiunto è questo: noi plebei lo chiamiamo col giusto prefisso (Conte), e lui non porta il monocolo.**

***Riccardo Albini*: l'ottuagenario direttore di ZETA. Colui che decide di quanti errori di sintassi è composto un articolo.**

***Costina rigida*: ZETA aveva, fino a due numeri fa, una costa rigida da rivista pro. Da poco siamo tornati alle rullantissime spillette punk che stanno seminando zizzania tra i lettori più chic.**

***R.G.B.*: acronimo per Reparto Grafico Bastardo. Sono quelli che impaginano la rivista e mettono il testo verde su fondo blu. Dei bravi ragazzi da scudisciare almeno due volte, cotidie, senza ritegno.**

esempio, lo sapevate che alla Milestone, il team di *Screamer 2*, c'è una donna grafica? Nel settore, soprattutto italiano, non è una cosa da poco! Voi comunque, non avete notato.
Grazie e salutissimi,

Anne Zebelun

In generale, Touchè. Non sono molto d'accordo sul fatto del linguaggio "gasato", siamo dei moderati convinti della necessità di un grande centro, abbiamo riposto bestemmie e parolacce da tempo, insomma non ci sentiamo più rappresentati dalle tue parole. Sulla grafica della Milestone, posso assicurarti che se il pezzo l'avessi fatto io avrei quanto meno tentato di approfondire la questione, ma è storia andata. Comunque io l'intervista alla grafica di Screamer 2 *la propongo immantinente, il filone inaugurato dal numero scorso va sfruttato. Se davvero poi abbiamo parlato più di soldi che di idee, è per una legge di compensazione universale, di qualcosa abbiamo troppo e di altro molto meno. È la bilancia maxima che ci ha deviato dalla retta via, chiedo venia. Però per le cose che dici tu sull'allargare gli orizzonti della mente (e che ho detto anche io su Game Power) mi sono beccato la peraltro educatissima filippica pistolottata di un professore di ruolo, che ci giudica dei "bizzarri sognatori". Ognuno ha le sue opinioni, io da cronista fetecchione posso solo dire che Timothy Leary, guru dell'LSD, ha progettato e contribuito alla realizzazione di almeno un paio di giochi, usciti solo in Usa una decina di anni fa, con risultati incerti. Il fatto è che la mente non può essere spalancata da niente se non dal legittimo proprietario, attivamente, passivamente o con salto mortale. Tutto il resto è interpretazione, che va anche bene. Solo, non cerchiamo i miracoli nel campo apposito.*

IL DESERTO CHE VERRÀ

Caro Toniutti, giornalisti razza bastarda, gran bell'inizio per un editoriale. Tanto bello, che per la prima volta vengo spinto a scrivere ad una rubrica di posta. Io il giornalista lo faccio per mestiere e per campare, e non sai quanto trovo azzeccato l'appellativo. Ne conosco parecchi, in pochi ho trovato qualcosa di buono. Ma questo con i videogiochi che c'entra? Sicuramente hai tutta la mia invidia, da estendere alla redazione: di morti ammazzati ne vedete solo sul monitor, purtroppo per me non è uguale. Ed allora, a 32 anni mi ritrovo a cercare uno svago, una scappatoia, un interesse che non sia solo strettamente "culturale", per cercare di stare con me stesso in modo sereno, ed andare a letto con la mente un poco più libera, non invasa da quella disperazione dilagante con cui mi confronto sempre più cinicamente per questioni di sopravvivenza. Di computer ne capisco poco, ma con i mesi ho imparato qualcosa, quel che basta per sapere di cosa avevo bisogno per giocare discretamente ad *EF2000* o a *Full Throttle*, senza che la macchina si impallasse e mi lasciasse a tirare bestemmie. Lettera breve e concisa, per un apprezzamento al vostro lavoro: confesso che ZETA l'avevo lasciato per ultimo nello scaffale dell'edicola, ed ho sbagliato. Ora vi compro ogni mese, ed è per i contenuti. Perché si parla di quanto ci circonda, e non solo se *Quake* è un bel gioco o meno. Certamente. mi rendo conto che il mio è il giudizio di un lettore che supera in anni il target medio a cui è indirizzata la rivista, ma a me piace così, e l'apprezzo. Mi raccomando, la guardia deve rimanere alta. Il mercato è in espansione, e voi fate le sentinelle: occhio quindi alle recensioni, non risparmiate le sferzate. Spesso, troppo spesso nell'ambito delle recensioni videoludiche si leggono delle mirabilie che ingannano l'acquirente. Tanti giochi attesi con ansia si sono rivelati delle delusioni, e chi ha speso le centomila può sentirsi tradito da chi lo guida nei meandri di una produzione ormai infinita.
Poiché siamo una razza bastarda, fin troppo piegata agli interessi privati, che rimangano riviste e redattori con una personalità - siano esse di cucina o di videogame - è importante. Un saluto a te e alla redazione, dalla Trinacria, dove succede tutto, e dove non succede niente, perché è sempre più vicina all'Africa che a Milano.
P.S.Avvertimi se si libera un posto da voi, nella vita, non si sa mai... Salutiamo.

Cattano

Tu scendi dalle stelle... certe lettere sono come certi regali di Natale, le apri ed è quello che hai sempre voluto leggere ma non hai mai chiesto a nessuno. Solo che stavolta era un'e-mail e il gettone alla Sugacom Italia ha sfanculato le jingling bells (per quanto economiche) della redazione periferica e ciau ciau all'atmosfera da Mite Agnello Redentore S.p.A. D'accordo sul posto quando si libera, ma se passi comunque un bacione al caffé amaro e un toast fatto col vecchio Olivetti M24 del reparto sorci non lo eviterai mai. Keep on Z'ing in the free World, finquando ci regge la pompa.

INSEGNANDO AL SOLE COME TRAMONTARE

Caro Tizianuzzo, nonché sempre in fermento e continuamente rigurgitante novità redazione di ZETA, è bello leggere la posta e scoprire che ci sono motivi per cui vale la pena scrivere. Di solito le lettere subiscono l'infame e triste destino (colpa di chi scrive?) di essere solo lette e non considerate degne di risposta. Finalmente, tra le lettere di novembre ne trovo una che mi dà la forza (e l'obbligo morale, ma non voglio svelare nulla) di rispondere. Mi sento un po' come Cuore (pace all'anima sua) che ringraziò Berlusconi per essere entrato in politica. Mi riferisco alla lettera del povero LUCA, che apre la Mail del mese. Caro Luchino, rientro anch'io nella categoria di coloro che amano farsi definire nostalgici, ma non credo proprio di potermi trovare d'accordo con te, anzi! Ho passato un sacco di anni a giocare di tutto, dal mai abbastanza giocato *Impossible Mission*, al mai abbastanza venerato *Last Ninja 2* (Armakuni, se ci sei batti un colpo!), finendo giochi come *IO*, *Zak* (!), *Hawkeye* e mille altri indimenticati capolavori che cerco di far rivivere con difficoltà sul mio Pentium grazie al PC64 (e non vi dico che bello giocare a *Armalyte* col suono del SID che esce dalla SB16!). È ovvio che non si può pensare di riproporre giochi come *IM* oggi, né tantomeno vale il discorso al ritroso. Ma sei fuori? Che cacchio di discorso sarebbe? Allora sarebbe come lanciare sul mercato oggi la 600 multipla. Un mito di trent'anni fa, nulla oggi. Ma non mi sembra cosa degna di nota. Non credo che si stupisca nessuno se le sospensioni a balestre erano considerate lusso sulle Prinz 20 anni fa e oggi guai se manca il macpherson. Semplicemente il mondo si adegua e i gusti delle persone con esso. Cambia la prospettiva, e se tu rimani miope, allora saluti e alla prossima. A prescindere dal fatto che anche ai tempi di *Bombuzal* esistevano i codici, visto che salvare sarebbe stato problematico coi supporti di allora (e non perché non si volesse, credimi, ma perché avrebbe comportato un overhead intollerabile). Oltretutto un casino di giochi dell'ultima generazione, con la diffusione dei dischetti

segue a pag.8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mutant PENGUINS

orda dei Pinguini Mutanti
lieni è arrivata!
ei pronto a fermarla?

ombatti contro di loro per
vitare l'attivazione dell'arma
nale: il Doomscale.



Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.



Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.



Ferma i mutanti con la dinamite o con la colla-stick e costruisci macchine speciali ed invenzioni per bloccarli definitivamente!



L. 79.000

Per MS-DOS e WINDOWS 95

Disponibile presso i migliori rivenditori!

Prodotto da:
GAMETEK

Distributore esclusivo per l'Italia:
FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

anche per il glorioso 8bit, supportavano il salvataggio della posizione di gioco (vedi Lucas). Il punto è che il concetto di concepire il gioco è cambiato, sempre in parallelo al diffondersi di tecnologie e di abbassamento dei costi di quest'ultima. Prova tu a giocare una partita a *Doom2* o *Descent*, o solo a *SimCity* senza salvare mai. Mentre *Impossible Mission* era terminabile in un 40 minuti al massimo, credo che *Doom*, anche stando a livelli accettabili di par, potrebbe vedere la conclusione dopo almeno quattro ore! Insomma, il tuo discorso non sta proprio in piedi, capisci?
Che ragionare! Certo che *The NeverHood* avrebbe preso 10 nel 1988, ma devi imparare a ragionare in termini relativi, non assoluti, non credi? E comunque credo che *IM* nel 96 prenderebbe 9 o 10, sicuro proprio. È per cose come queste che un gioco è un capolavoro piuttosto che un gran bel gioco. Saluti e alla prossima.
P.S. Tiz, che risposta hai dato DalCorno. Che tristezza...(e non si può scherzare mai, comunque già che ci sono saluto Roberta, ottimo il ciambellone, NdR)
P.P.S. Complimenti al Luca che si comprava gli eleganti pacchi da 30 carte, rigorosamente ORIGINALI, in cui i giochi cambiavano solo di nome rispetto a quelli veri, ad opera di qualche abile (mmah!) pirata oppure era tutta cacca fatta col SEUCK. Bravo!

ARIDATECE ER FOLKLORE

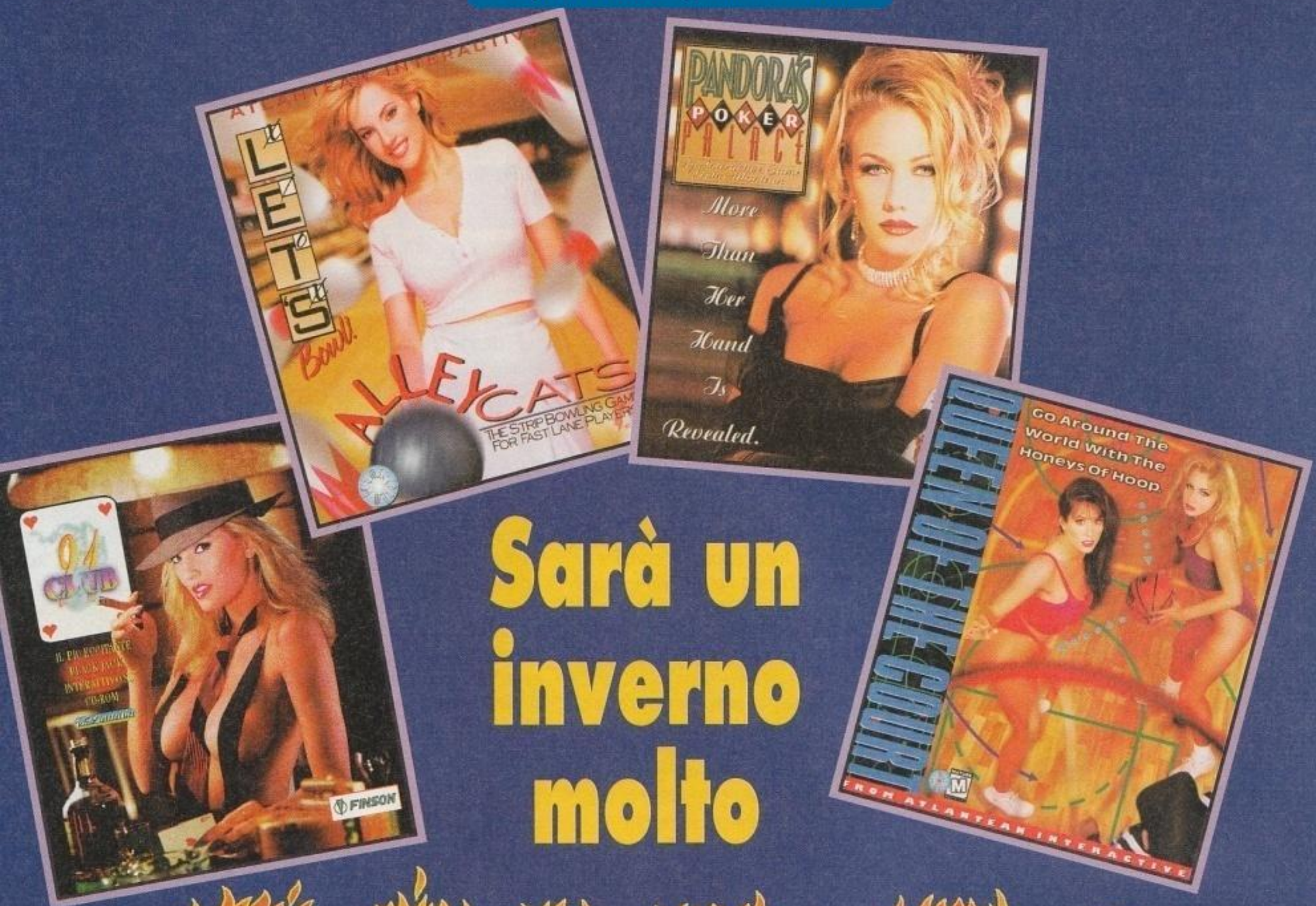
Caro Tiziano, chi ti scrive è una specie di dinosauro (stando al parere di gente come Luca, ZETA n.11, 1996, pag 5). Infatti non solo mi ricordo di giochi come *Impossible Mission*, ma persino di altri come *Fort Apocalypse*, *Blue Max* e chi più ne ha... Andavo in Sala Giochi addirittura PRIMA dell'arrivo dei videogames! Biliardo? Flipper? NOSSIGNORI: giochi veri e propri: battaglie navali e attacchi al suolo, contenuti da baracconi che adesso potrebbero comodamente ospitare un sistema per la VR di tipo immersivo con cazzabubboli annessi e connessi. Parlo di giochi elettromeccanici che GIÀ recavano il marchio SEGA sullo chassis (che all'epoca non potevano essere altro che ORIGINALI). Ma questa è storia, anzi PREISTORIA.
Poi vennero *PONG*, *BREAKOUT*, *SPACE INVEDERS*, *PAC-MAN*!! E finalmente (correva l'anno 1983) la nonna - pace all'anima sua - mi regalò un bel Commodore 64. Capisco PERFETTAMENTE cosa intende dire l'amico Luca quando dice che si divertiva come un pazzo anche quando doveva sciopparsi infinite volte l'inizio di *Zaxxon*... ma non sono molto d'accordo sul resto. Ricordo con immenso dolore la scomparsa (Ottobre 1984) della rivista - con costina rigida - "VIDEOGIOCHI" (della quale ho peraltro conservato un
unico numero: quello sui LASERGAMES), che segnò la fine della mia infanzia-felix e l'inizio delle amarezze adolescenziali. Ricordo il proliferare delle sale giochi nella mia città (Padova, primi anni '80) e la successiva crisi e scomparsa in questi ultimi anni. Da allora il prezzo dei biglietti del cinema è aumentato di circa 2 volte, quello dei gettoni... di ben 3 volte e mezza!!! Credo che la diffusione di PC e super-console abbia contribuito non poco a decretare il declino delle sale giochi, ma qui è opportuna una riflessione: Luca si chiede il perché di certi cambiamenti nei giochi platform ... e i COIN-OP ? Sai cosa mi immaginavo io 10 anni fa per le sale-giochi anni '90? Ben di più che roba come *Street Fighter*, *Killer Instinct* e simulatori vari di guida!! Per non parlare delle rivisitazioni in chiave voyeuristico-segaiola di giochi come il *Qix* o il *Breakout*... Come per la vita sulla terra, all'esplosione di innumerevoli forme di vita nel Cambriano è seguita una massiccia estinzione di specie di gioco: secondo il più becero Darwinismo informatico sono sopravvissuti i generi più gettonati e si è progressivamente ridotto (fino a sparire) il margine per i colpi di genio e le esplorazioni oniriche (vi ricordate *MARBLE MADNESS*? Qualcuno di voi ricorda di avere visto lo sconvolgente *I ROBOT* della ATARI, un coin-op vecchio di dieci anni che vi consentiva la variazione del punto di vista in tempo reale, per un'azione di gioco ben meno prevedibile di quella di un simulatore di calcio o di guida?) Basta rivedere il vecchio classico "TRON" di una Dysney proiettata nel Cyber ben prima di William Gibson, per rendersi conto che i sogni di allora sui videogiochi di domani sono rimasti solo sogni!!! (e non parlo delle avventure del protagonista DENTRO al gioco, ma già di quello che vedeva sullo schermo all'inizio del film!). Possibile che motori grafici MOZZAFIATO come quello di *Quake* vadano sprecati in azioni *DOOM*-alike con i soliti grugniti e le consuete splatterate? Capisco che per qualcuno sia un valido surrogato del massacro (reale) di superiori e colleghi - nello studio e nel lavoro - ma mi pare sinceramente uno spreco. Quello che Luca percepisce ma non riesce a spiegarsi - secondo me - è che dietro la grafica povera (e le nostre vergini menti) di allora c'erano giochi che non facevano pesare i propri rigidi pattern di gioco. C'era un grande senso del "vagabondare" che adesso sì è in buona parte smarrito.
Ricordo che, prima di comprarmi il Mac, andavo sempre a giocare a casa di amici sui loro PC e le cazzate che facevamo coi simulatori di volo non avevano prezzo (che goduria passare a Mach 5 con l'X-15 in mezzo a due grattacieli, o tentare di atterrare col Mig 29 su di una stradina che finiva a picco sul mare ... altro che *CUBA A10 Attack*!!! - propaganda militare USA peggio di TOP-GUN o ID4 !!!-). Ma queste sono probabilmente considerazioni un po' troppo personali. *Monkey Island* aveva lo spirito di certi vecchi giochi di un tempo, la grafica era più che accettabile e la fantasia era salva (quanti di voi hanno provato ad applicare l'azione "USA" sul falegname, ottenendo la risposta "Non credo che gli piacerebbe" oppure hanno tentato, questa volta con maggiore cognizione di causa, la stessa operazione sulla Piratessa dai capelli rossi ottenendo una risposta del tipo "credo che potrebbe spezzarmi in due"?). C'è ancora spazio per creativi che facciano giochi che non rientrino nelle seguenti categorie: 1-(Street) Fighting, 2-Simulatori di guida (Auto, Moto, Sci .... PERCHÈ NON UN BELL'APECAR CHE PORTA LA FRUTTA AL MERCATO ALLA MATTINA ? PERCHÈ NON UN'APE CHE SI DEVE ORIENTARE PER LA RICERCA DEL POLLINE ? PERCHÈ NON UNO SCOOTER CHE DEVE ATTRAVERSARE CITTÀ SEMPRE PIU' GRANDI BRUCIANDO TUTTI I SEMAFORI ROSSI E I SENSI VIETATI SENZA BECCARSI UNA MULTA O FARE UN INCIDENTE?)... 3- Riedizioni voyeuristiche di vecchi classici (vedi sopra) 4. Shot'em up vecchi e imbolsiti come Mike Bongiorno 5. simulazioni sportive (praticamente solo calcio). Perché (visto il crescente costo dei "bussolotti" dedicati) nelle sale giochi non si vedono postazioni per 8 giocatori contemporanei? I giochi in network...MA CHI CE L'HA IL NETWORK???... Su una rivista specializzata americana dicono a proposito:

segue a pag.10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sarà un inverno molto CALDO!

CLUB 21

La protagonista di CLUB 21, Tara, ti guiderà in un mondo virtuale dove potrai giocare a Black Jack e assistere a eccezionali strip-tease nei locali più in voga della tua città!

Quindi siediti, fai la tua puntata e stai a vedere cosa succede quando si vince a Club 21!

L. 79.000
versione italiana

ALLEY CATS

Benvenuto al Twin Peeks Bowl-O-Rama, dove i vestiti cadono come birilli.
Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling. Divertiti con Candy la bionda esplosiva, Rachel la smaliziata ed Elizabeth la professoressa.

L. 79.000

PANDORA'S POKER PALACE

Gioca un poker differente con Pandora's Poker Palace. Stella Stevens ti intratterrà nel suo stupendo Casinò, dove potrai giocare a poker contro le più belle e abili ragazze. Devi essere molto bravo per vincere, ma ne vale la pena!

L. 79.000

QUEEN OF THE COURT

Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli! Centra il canestro, vinci la partita e vedi chi finisce in doccia. Il più divertente One-on-One mai visto!

L. 79.000

Disponibili presso i migliori rivenditori!

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag. 8

"...per quei pochi fortunati che hanno accesso ad una rete locale"...Ce l'hanno certi grandi uffici e le università (cioè luoghi dove -in teoria- è proibito giocare ...). Perché non posso fare una rete locale di PLAYSTATION???
P.S.: Credo che a parte di queste domande risponderò personalmente NEI FATTI!!!
P.S. #2: Dai tempi del C 64 ne ho fatta di strada... vi andrebbe di fare un'edizione per il WWW di ZETA? Dove? Sul MIO sito, naturalmente... a un prezzo da far tremare le gengive a quei cialtroni di VOL...

Roberto

Videogioco folk. Videogioco roots. Videogioco old-time. Dategli il nome che più vi piace, ma è lì che troverete tutti i semi della piantona mutante che rampica oggi, rampica domani, ha rampicato ovunque. Il trucco sta nell'attingere dai racconti dei nonni (vedi sopra) e condire tutto con un bittaggio elevato. L'hanno capito Molyneux e i Bitmap Brothers. Per chiudere la quest, essendo vicino l'avvento del Pargolo Laser, cedo lo scettro delle Possibili Risposte Lampanti (quello che non si trova mai, quanto sono buono) al mittenting della prossima lettera, tanto la mia opinione la conoscete: ci sono gli emulatori, i giochi vecchi sono gratis, quelli nuovi di meno. Vamos.

Emminentissimo, intraviabile, egregio, esimio, treruotato Tizzy, colgo l'occasione inizialmente per segnalare la mia tristezza nel vedere la mia rivista preferita senza lo spessorino che tanto amavo e secondariamente per esprimere la mia opinione al riguardo di un certo discorso che ho avuto occasione di leggere frequentemente sulla Z-Mail: il contrasto fra il gioco di oggi e quello di ieri. Non ne posso più! Ho letto molte missive di persone che continuavano a lamentarsi del fatto che i giochi di una volta divertivano più di quelli odierni: ebbene queste persone si dimenticano primariamente di una cosa molto importante che è il contesto storico.
Partendo dal presupposto che anche io ho passato giornate intere davanti al C64 e all'MSX ai suoi tempi, non mi passa minimamente per il cervello di procurarmi emulatori vari o affini e tantomeno rimpiango eccessivamente tali periodi. Perché? Semplicemente perché è passato troppo tempo e da allora sono cambiate molte, anzi troppe cose. Non ha nessun senso continuare a lamentarsi che i giochi di oggi sono meno coinvolgenti di quelli di ieri: semplicemente è cambiato qualcosa, è cambiato l'utente è cambiato il MONDO.
Facciamo un esempio: parecchi anni fa quando ebbi in mano una copia di *Ghost'n'Goblins* per C64 feci un salto dalla sedia dalla contentezza: oggi pensare di giocare a un gioco così non mi dice nulla in quanto è indietro rispetto ai tempi e non può stare al passo di giochi moderni come *Screamer 2*, *The Dig*, ecc. Quindi non si può dire che il gioco di ieri divertiva più di quello di oggi: non vi siete mai chiesti perché uno oggi compra una Golf GTi 2000 Special Edition invece di una Simca? Perché la Golf è più bella, va più veloce, ecc. Capito il nesso? Ok. Spero di essere stato chiaro e non mi aspetto di essere pubblicato ma volevo che tu sapessi come io la pensavo.

Rudy

Sì, però la Simca è un megamust come la Prinz, la Skoda e, per i veri piagnoni, la Trabant. Regalatemene una, redazione di grifagni sparagni, o siate condannati forever a impaginare il giornale col GEOS.

LE PRATICHE DEL BONDAGE E IL MIO ZETA: REAZIONI SPARSE

1) Eccelso Tiziano,
sono un appassionato di videogiochi e seguo ZETA fin dalla sua nascita. Ho appena finito di leggere il tuo editoriale e mi sono letteralmente fiondato a scrivere questa E-mail. Ok, sono contento che abbiate deciso di apportare dei cambiamenti alla rivista ma, se l'uso delle (come dici tu) "degne e orgogliose spillette" al posto della costina rigida è il primo passo, ragazzi siete partiti col piede SBAGLIATO. La cosa che odiavo maggiormente nel vecchio K era sicuramente l'uso delle spillette perché, dato che le riviste che compro non "viaggiano" solo dalla scrivania alla libreria e viceversa, mi ritrovavo quasi sempre con, per prima, la copertina e, di seguito, le pagine centrali staccate (non credo di essere l'unico ad avere questo problema); con ZETA pensavo di aver risolto il problema e giudico la costina rigida una specie di manna dal cielo. Ne approfitto per complimentarmi per l'articolo sugli emulatori e per esprimere la mia opposizione al CD nella rivista, poiché non sempre sarei disposto a spendere le 15 carte mensili per un CD pieno di shareware (ne ho fin sopra i capelli). Non chiedo necessariamente di essere pubblicato, ma gradirei una benché minima risposta anche via E-Mail. Saluti

Matteo "SpaceOne" Giaccone

2) Vi scrivo a poche ore dall'uscita del (ultraritardatario) numero di novembre di ZETA. Quando mi fate aspettare così tanto c'è sempre qualche sorpresa che aspetta e per questo tremavo di terrore. L'altra volta ci avete allegramente comunicato che sareste spariti (solo per un po') lasciandomi nella più nera solitudine a vagare per la città come uno zombi e costringendomi a *buttare* una cifra sconsiderata in orrende riviste della concorrenza per placare la mia crisi di astinenza. Stavolta è andata un po' meglio. Eppure quelle foto nello speciale mi ricordano qualcosa... EHI! Ma questi sono gli stessi articoli di PC Gamer. E le stesse foto!! Vabbé, passi, in fondo non è male la rivista inglese... Però vi prego, vi imploro, vi scongiuro in ginocchio non copiate anche le recensioni inglesi che sono decisamente..... AAAHHRG!!! (troppo tardi). Semprefedelmentevostrodal1991

Valerio Cassiano, Roma

Devo leggervi l'epitaffio, amici miei: qua tra i cefalomuniti della Redazza-che-spillazza, noi pro-costina rigida siamo in minoranza. I commenti all'iniziativa del nuovo editore (vi ricordiamo che ZETA - e pure Game Power - non sono più pubblicazioni delle edizioni Studio Vit, ma dell'editoriale il Mio Castello) hanno oscillato pesantemente, dal "Lo sbaglio è stato non farlo prima" di Alberto, passando per "Così però possiamo allegare il libretto dei tips spillandolo, risparmiando sul cellophane" dell'avido Conte Minini Saldini fino al "si legge meglio, però adesso butto la collezione" della vostra rispettabile quinta colonna sottoscritta, che avrebbe preferito cellophane e costina tutti assieme in un intreccio di corpi. Stavamo pensando anche a una versione di ZETA a rotolo ultramorbido col buco in mezzo, ma le foto non rendevano e poi avremmo dovuto allegare palloncini per dieci piani. Dateci retta, per ora è meglio così. Buonae Faestae, imboscatevi a banchetti, convivi e ultime cene non disdegnando di bere tutto quello che trovate (a scrocco, mi raccomando vivamente). Ciau ciau.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



- CINQUE AMPIE ZONE DI GIOCO CIASCUNA CON CINQUE MISSIONI.
- CINQUE SQUADRE DI TERRESTRI DA CONTROLLARE.
- MIGLIAIA DI CREATURE NEMICHE.
- TUTTI GLI ELEMENTI SULLA VIDEATA POTRANNO ESSERE DISTRUTTI
- FINO A 12 GIOCATORI IN RETE.
- STRAORDINARIO AUDIO CD.

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX-2 66 MHz
- 8 Mb di RAM
- Scheda video SVGA VESA compatibile a 256 colori
- Da 25 a 125 Mb di spazio libero su HDD
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Mouse Microsoft o compatibile
- DOS 6.0 o superiore o Windows 95

Consigliati:
- Pentium 75 MHx
- 16 Mb di RAM
- Scheda video SVGA VESA compatibile a 256 colori
- Da 25 a 125 Mb di spazio libero su HDD
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Mouse Microsoft o compatibile
- DOS 6.0 o superiore o Windows 95

PC CD ROM

MIRAGE

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

IL GUFO TORNA IN GABBIA

«QUEST'ANNO VENDEREMO DAI 3 AI 4 MILIONI DI GIOCHI PER PLAYSTATION. LA PSYGNOSIS È LA CASA DI MAGGIOR SUCCESSO PER IL FORMATO. PUNTO E BASTA. L'IDEA DI PERDERNE IL CONTROLLO NON DEVE ESSERE SEMBRATA COSÌ BUONA ALLA SONY.»

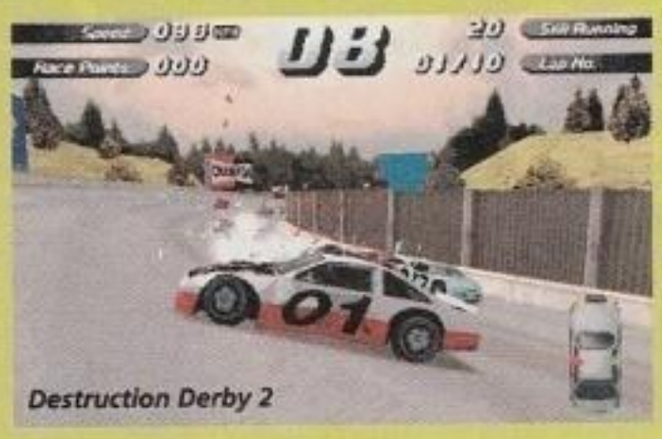
IAN HETERINGTON, MD PSYGNOSIS

Quando, prima dell'estate, la notizia era giunta sulle nostre scrivanie, ci era apparsa, sinceramente, alquanto inspiegabile. «Ma come? - ci domandavamo - La Psygnosis è stata di vitale importanza per l'assalto al mondo dei videogiochi da parte di Sony, e ora che la battaglia con Sega e Nintendo sta per entrare nelle sue fasi più calde, i giapponesi decidono di venderla...». In effetti, una delle ragioni che avevano spinto il gruppo dirigenziale nipponico a questa, apparentemente strana, decisione era proprio da ricercarsi nel successo raggiunto dalla casa di Liverpool durante il lancio della PlayStation. L'obiettivo era stato conseguito, perciò era giunto il momento di mettere a buon frutto l'investimento e cercare di capitalizzarlo al meglio. La software house inglese, inoltre, incominciava a inviare i primi segnali di malumore: da sostenitrice dello sviluppo multipiattaforma si era ritrovata a creare prodotti quasi esclusivamente per la console Sony, e i suoi altri progetti venivano ritardati o, in misura minore, addirittura ostacolati.

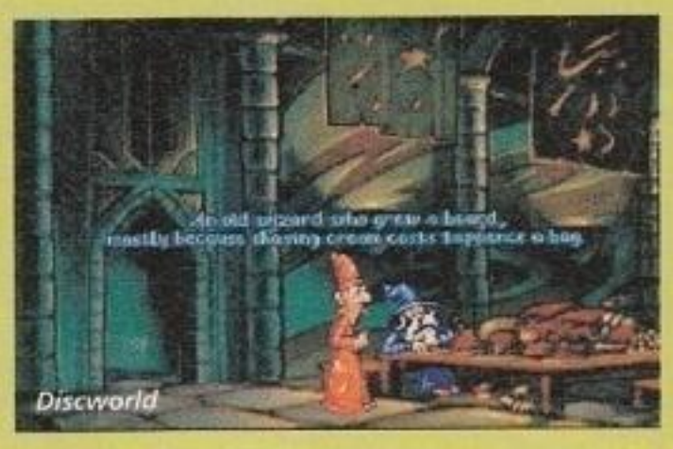
Il grande passo non è stato compiuto. Quella che, probabilmente, sarebbe stata la vendita più importante nella storia dei videogiochi non è stata portata a termine. E così, dopo sei mesi di dubbi, voci e smentite, la notizia del mese è che la Psygnosis continuerà a coesistere all'interno dell'impero finanziario Sony. ***a cura di Andrea Minini Saldini***



Nell'avveniristica sede di Liverpool lavorano 225 persone, impegnate nella costante ricerca di videogiochi sempre più avvincenti e giocabili. Brave persone, non trovate?



Destruction Derby 2



Discworld



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Wipeout 2097

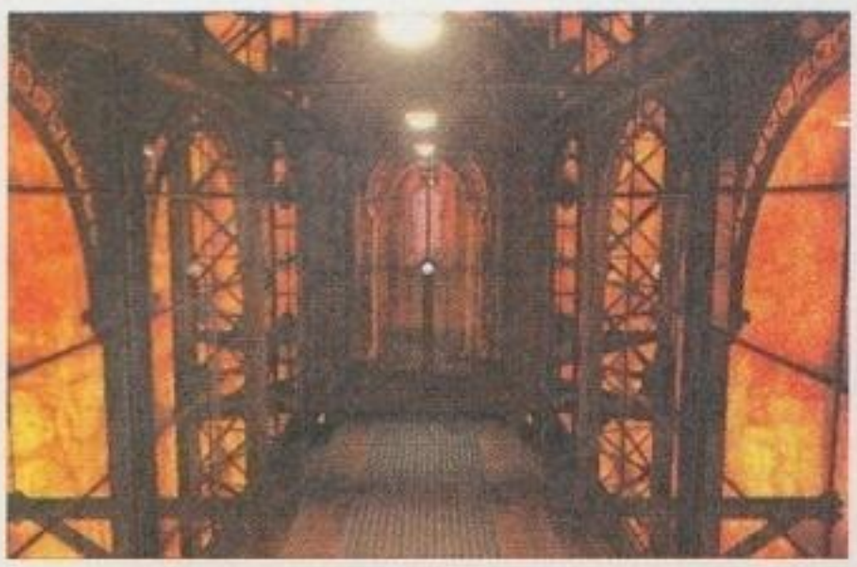
Durante questi sei mesi, però, il successo dei titoli creati dai designer di Liverpool deve aver chiarito le idee alla Sony, che ha optato per una brusca inversione di rotta. Non solo la Psygnosis non è più in vendita, ma sarà anche in grado, d'ora in poi, di stabilire autonomamente le proprie strategie di mercato, senza influenze da parte della casa madre.
L'asta per l'acquisto era partita da circa 150 milioni di sterline (più di 350 miliardi di lire) e aveva attratto numerose società interessate a entrare nel settore del divertimento interattivo, fra queste anche la Marvel Comics (sì, proprio quella dell'Uomo Ragno e degli X-Men), tenendo presente che la Psygnosis aveva posto un veto all'acquisto da parte di una società già presente nel mondo dei videogiochi (probabilmente per non dover essere nuovamente posta nelle condizioni di non avere libertà d'azione), ma non se ne farà nulla.
Con titoli come *Destruction Derby 2*, *Formula 1*, *Discworld 2* e *Wipeout 2097*, già usciti o in uscita per PlayStation e PC, la casa di Liverpool si è posizionata fra le prime software house a livello mondiale, riuscendo così a ridurre a più miti consigli i dirigenti della Sony.
Oltre alle ovvie considerazioni finanziarie (*F1* per PlayStation ha già venduto 600.000 copie in due mesi), probabilmente la Sony non ha voluto privarsi di una freccia così importante al suo arco, anche tenendo presente il lancio, che dovrebbe avvenire intorno alla fine del 1998, della PlayStation II. Come tutti sanno, del resto, è il software a vendere l'hardware, e questo è ancor più valido nel mondo delle console, in cui, per esempio, è stato sufficiente il solo *Mario 64* per vendere diversi milioni di Nintendo 64.
Il nuovo accordo con Sony servirà ai dirigenti di Liverpool per espandere le proprie strutture, che possono già contare su 475 dipendenti e filiali negli Stati Uniti, in Germania e in Francia. Come ha dichiarato Ian Hetherington, direttore della Psygnosis: «Per molto tempo siamo stati considerati gli ultimi arrivati all'interno della Sony, quelli che avevano un sacco di pretese. Ora il valore della nostra società è stato finalmente compreso.» E chissà che questo non significhi giochi ancora più belli per i nostri PC...

TORNANO I MYST-eri

La Broderbund ha annunciato, in occasione del COMDEX, che per l'estate del 1997 sarà possibile giocare il seguito ufficiale di *Myst*. Sviluppato, come il suo predecessore, dai creativi della Cyan, dovrebbe scrivere nuovi capitoli nella storia della misteriosa isola che ha fatto impazzire gli avventurieri di tutto il mondo.
Myst, all'epoca della sua uscita, è stato un vero e proprio fenomeno, dando vita a un nuovo genere di avventure (non si contano, ormai, i tentativi di imitazione) e vendendo un numero di copie elevatissimo (quasi tre milioni), che lo ha portato in testa a tutte le hit-parade per CD-ROM.
Da quanto è dato di capire dalle immagini distribuite dalla Cyan, anche *Myst 2*, che si intitolerà *Riven*, dovrebbe avvalersi di grafica precalcolata, ma è facile immaginare che i programmatori americani abbiano in serbo diverse sorprese per i propri fan, sorprese che, probabilmente, verranno svelate mano a mano che la data di pubblicazione si avvicinerà.
Rand Miller, presidente della Cyan, ha dichiarato: «A eccezione del fatto che, oggi, la Cyan ha cinque volte i dipendenti di allora, un budget decuplicato e computer con una potenza di calcolo 500 volte superiore, *Riven* verrà realizzato con lo stesso intento di *Myst*: creare l'esperienza immersiva definitiva su un computer.»
Per ingannare l'attesa (sarà un lungo inverno, vero avventurieri?) gustatevi le foto, non appena possibile vi proporremo una succosa anteprima di *Riven*.







Acclaim in cattive ACQUE

Il colosso statunitense ha dichiarato, per l'ultimo quarto del '96, un bilancio in perdita di almeno 140 milioni di dollari, che si andrà a sommare ai circa 60 già accumulati nei primi nove mesi dell'anno. La casa americana, un tempo leader nel settore delle cartucce per console a 8 e 16 bit, sta scontando il ritardo con cui si è mossa verso il PC e le console della nuova generazione, oltre al ritardo nel lancio di *Turok*, il suo primo titolo per Nintendo 64. Anche se solo qualche anno fa sarebbe stato incredibile pensarlo, la stessa sopravvivenza della società è messa in discussione dagli analisti di mercato.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

HAPPY NEW MEDIA!

CD-ROM MONDADORI NEW MEDIA

ARTE:
Da Monet a Picasso
Io, Paul Cezanne
Il Louvre
Storia dell'arte

ENTERTAINMENT:
Evocation. Oltre il sogno
Evocation 2. Il sogno
Pinball warriors
Self gym

EDUCATION:
Storia universale
Who is Oscar Lake?
Qui est Oscar Lake?
Wer ist Oscar Lake?
L'alba dell'era atomica

RAGAZZI:
Right on band
Wolfgang il cyberlupo.

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

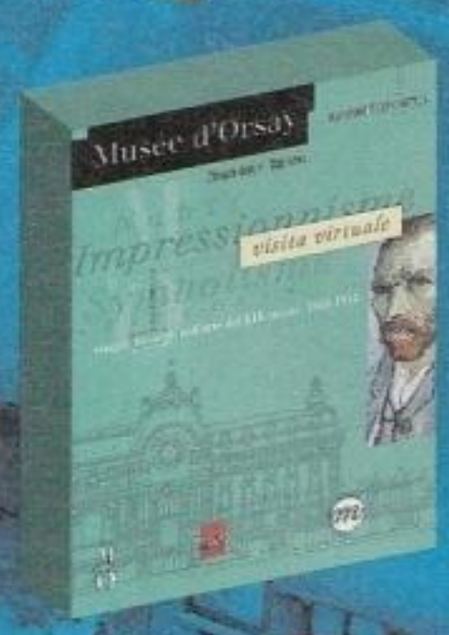
http://www.oldgamesitalia.net/

Comic Creator:
per inventare,
scrivere
e stampare
i fumetti.



Varcare la soglia della speranza:
in 2 CD ROM
i viaggi, la vita,
gli scritti di
Giovanni Paolo II.



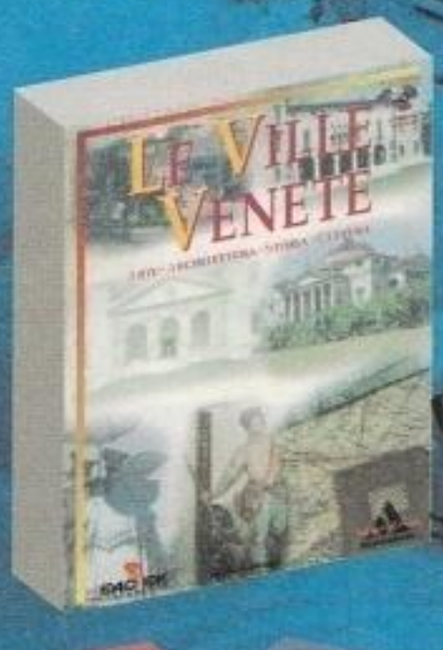


Musée d'Orsay:
un'affascinante
visita virtuale al
museo e alle sue
collezioni.

Ville Venete:
un magico viaggio
alla scoperta
delle più belle ville d'Italia.

Dall'Impressionismo al Simbolismo:
la rivoluzione
dell'arte moderna
alla fine dell'800.

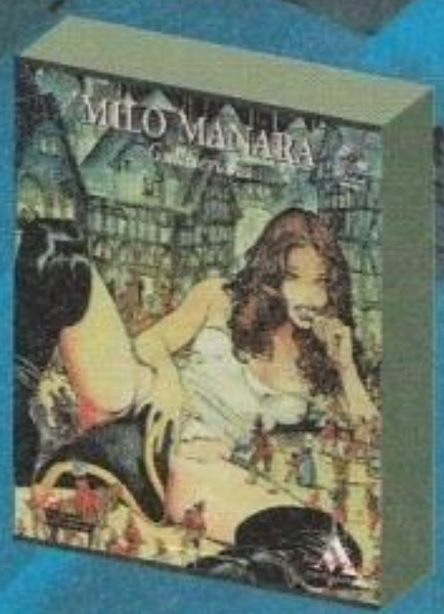


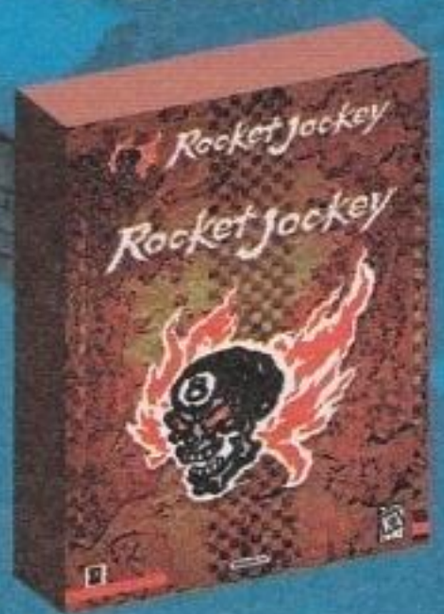


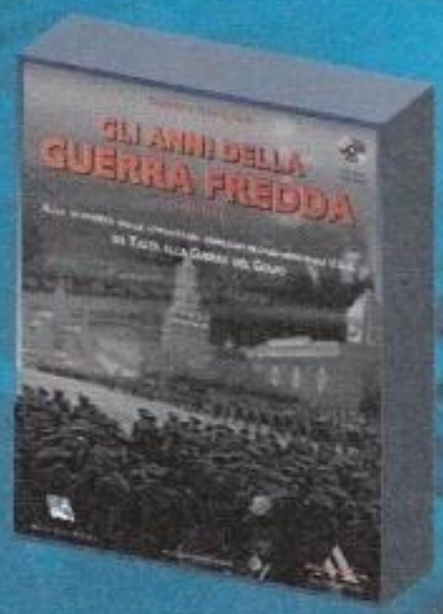


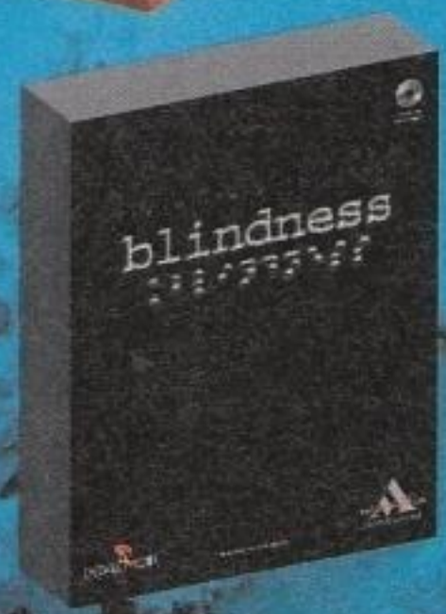
Il libro di Lulù:
una moderna
favola
interattiva, una
meravigliosa
avventura.

Milo Manara:
Gulliveriana.
L'opera
di Manara
si trasforma
in gioco
sensuale.









Blindness:
il primo
film-game
interattivo,
un thriller
misterioso.

Rocket Jockey:
un gioco ad
alto tasso di
adrenalina.

Gli anni della guerra fredda:
documentari segreti,
filmati originali
e interviste inedite.

newmedia
MONDADORI

PORTATI A CASA IL FUTURO

http://www.mondadori.com/newmedia

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA consiglia

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

BROKEN SWORD



Quando la giocabilità non viene turbata da chili di sequenze in FMV e parlato digitalizzato. La Revolution ci presenta una nuova avventura grafica in stile cartoon, tutta in SVGA, che ci trascina nel mondo misterioso dei Cavalieri Templari.

DAGGERFALL



La Bethesda ritenta la sorte cercando di creare il gioco di ruolo definitivo, e stavolta ci va molto vicina. Se solo avrete la pazienza di dedicargli qualche giornata di "ambientazione", *Daggerfall* vi ricompenserà con decine e decine di ore di gioco, ambientate in un credibile mondo fantasy. L'unico gioco che si proponga come successore di *Ultima Underworld*.

F1GP2



Geoff Crammond ritorna, e ritorna alla grande. Il nuovo simulatore di Formula 1 si presenta con una grafica e una profondità di gioco eccezionali che faranno la felicità di tutti gli appassionati del cronometro da gara. A patto di possedere un PC di fascia medio alta.

NHL 97



Il miglior gioco sportivo che ci sia mai capitato di giocare. Vale la pena acquistarlo anche se non capite nulla di hockey, in quanto si tratta di un capolavoro di programmazione e giocabilità, unite a una fedeltà simulativa che lascerà a bocca aperta gli appassionati.

SCREAMER 2



L'Italia colpisce ancora e, dopo il miglior clone di *Daytona* e *Ridge Racer* per PC, ci riprova trasportando sugli schermi dei nostri personal la giocabilità di *Sega Rally*. Grafica da urlo in 65.000 colori e un modello di guida che vi darà molte soddisfazioni completano il quadro.

FIFA 97



Il gioco del calcio come mai lo si era visto sugli schermi di un sistema casalingo. Giocatori poligonali, telecronaca a tre annunciatori, decine e decine di squadre e una giocabilità interessante. Se amate il calcio, su PC in questo momento non c'è di meglio.

IL RITORNO dello JEDI



Dopo il servizio del mese scorso, siamo stati tempestati da richieste di maggiori informazioni riguardanti i prossimi titoli in lavorazione alla LucasArts. Questo mese, siamo riusciti a racimolare qualche indiscrezione in più riguardo a *Jedi Knight*, l'atteso seguito di *Dark Forces*. Il team che se ne sta occupando, composto da 22 fra grafici, programmatori e musicisti è al lavoro già da diciotto mesi e la maggior parte dei tool di base sono già stati completati.
Ogni creatura nel gioco dispone di routine di intelligenza artificiale personalizzate, in modo che due Stormtrooper, in apparenza identici, si possano comportare in modo leggermente differente. L'editor di livelli è messo a dura prova dai designer, che stanno tentando di dar vita ai livelli più complessi mai visti in un gioco del genere. Da quanto abbiamo potuto vedere ci stanno riuscendo, speriamo che l'engine grafico sia in grado di muovere fluidamente tutto quel ben di dio. La gestione della spada laser è, in questo momento, il problema che sta impegnando più tempo. La spada dovrebbe essere la più potente arma di difesa e di offesa presente nel gioco ed è per questo che Justin Chi, leader del progetto, ha creato una visuale in terza persona che consenta al giocatore di interagire con più precisione con l'ambiente circostante. Oltre alle spade laser, saranno presenti anche i poteri mentali dei Jedi: pensate che se deciderete di utilizzare il Lato Oscuro della Forza, dovrebbe essere possibile effettuare lo strangolamento a distanza che tanto ci ha fatto "amare" Darth Vader. Il primo elemento del gioco a essere stato completato sono state le sequenze animate non interattive (fra cui l'introduzione di ben dodici minuti!) che, come ormai ci ha abituati la Lucas, sono fra le migliori viste su un computer da casa. Peccato che dovremo aspettare fino a maggio per poterle ammirare…



ITALIANS do it better

Un soggetto caro alla redazione di ZETA, che rispolveriamo per parlarvi di due nuovi prodotti, in uscita in questo periodo, proposti da Mediola. Si tratta di *Woodspell* e *Who's Fat Lou?*. Il primo è un prodotto pensato per tutta la famiglia, con protagonisti fate, folletti e la musica dei Tazenda. 20 livelli di gioco, grafica coloratissima, enigmi da risolvere e numerosi sottogiochi, ne fanno lo strumento ideale per l'apprendimento dei più piccoli. *Who's Fat Lou*, invece, si rivolge a un pubblico più maturo ed è una sorta di avventura musicale, in cui le azioni del giocatore verranno accompagnate da una colonna sonora che varierà di partita in partita, in maniera interattiva. Entrambi i prodotti saranno disponibili per Windows e Macintosh su supporto CD-ROM.
Per ulteriori informazioni: 02-782198.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sound Blaster 32 PnP: un suono così vero che può salvarvi la vita



La scheda sonora giusta può salvarvi la vita.

Con la nuova **Sound Blaster 32 PnP** i suoni vi circondano da ogni lato, e sono così reali che potete sentire i vostri avversari quando si avvicinano alle spalle, e ricaricano il fucile. Ma poi a farli fuori dovete pensarci voi.

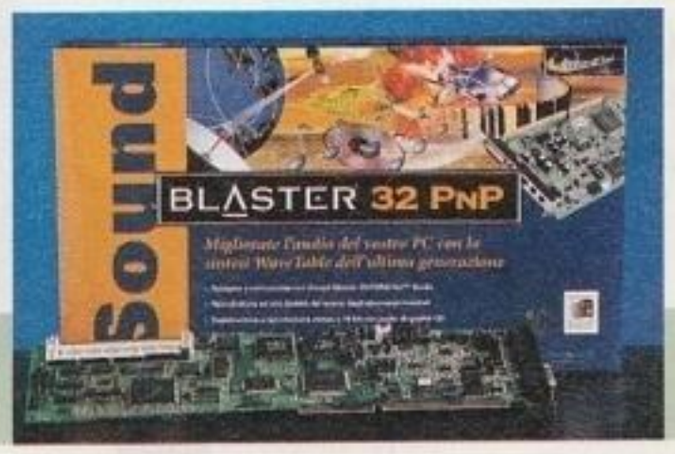
La nuova scheda Sound Blaster 32 PnP è la soluzione ideale per i giochi più sofisticati e le applicazioni che richiedono la massima fedeltà sonora.

Finalmente la sintesi **Wave-Table** professionale diventa disponibile a un prezzo decisamente abbordabile: gli effetti sonori memorizzati nella Sound Blaster 32 PnP, la resa assolutamente fedele degli strumenti e la tecnologia **3D Stereo Enhancement** di Creative Labs trasformano qualsiasi videogame in un'esperienza così reale da mettere i brividi.

Sound Blaster 32 PnP è predisposta per supportare le tecnologie **SoundFont** e **3D Positional Audio**, e si può espandere semplicemente aggiungendo dei moduli SIMM standard: potete aggiungere fino a 28 MB di memoria per creare le vostre librerie sonore personalizzate.



È naturalmente la scheda è **Plug and Play**, dispone di interfaccia CD-ROM IDE e funziona perfettamente con Windows 95, Windows 3.1 e MS-DOS. Inoltre Sound Blaster 32 PnP dispone anche di una ricca dotazione software, che comprende tra l'altro gli speciali programmi per **Internet**, Microsoft Internet Explorer, RealAudio Player e WebPhone, che consente di telefonare in tutto il mondo attraverso la rete. E se volete completare il vostro sistema multimediale, non dimenticate il **Blaster CD 8x** e gli **speaker Sound Blaster**: il modo più semplice e conveniente per rivoluzionare il modo di giocare con il vostro PC.



Sentite Sound Blaster 32 PnP, e scoprite cosa vi stavate perdendo

CREATIVE

http://www.creativelabs.com

© 1996 Creative Technology Ltd. Sound Blaster e Creative Labs sono marchi registrati, il logo Sound Blaster compatibility, 3D Positional Audio, 3D Stereo Enhacement sono marchi di Creative Technology. SoundFont e 3D Positional Audio sono marchi registrati di E-mu Systems, Inc. Tutti i diritti riservati.
Tutti gli altri nomi di prodotto sono marchi di proprietà dei rispettivi detentori.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



estatica

AMMIRAZIONE

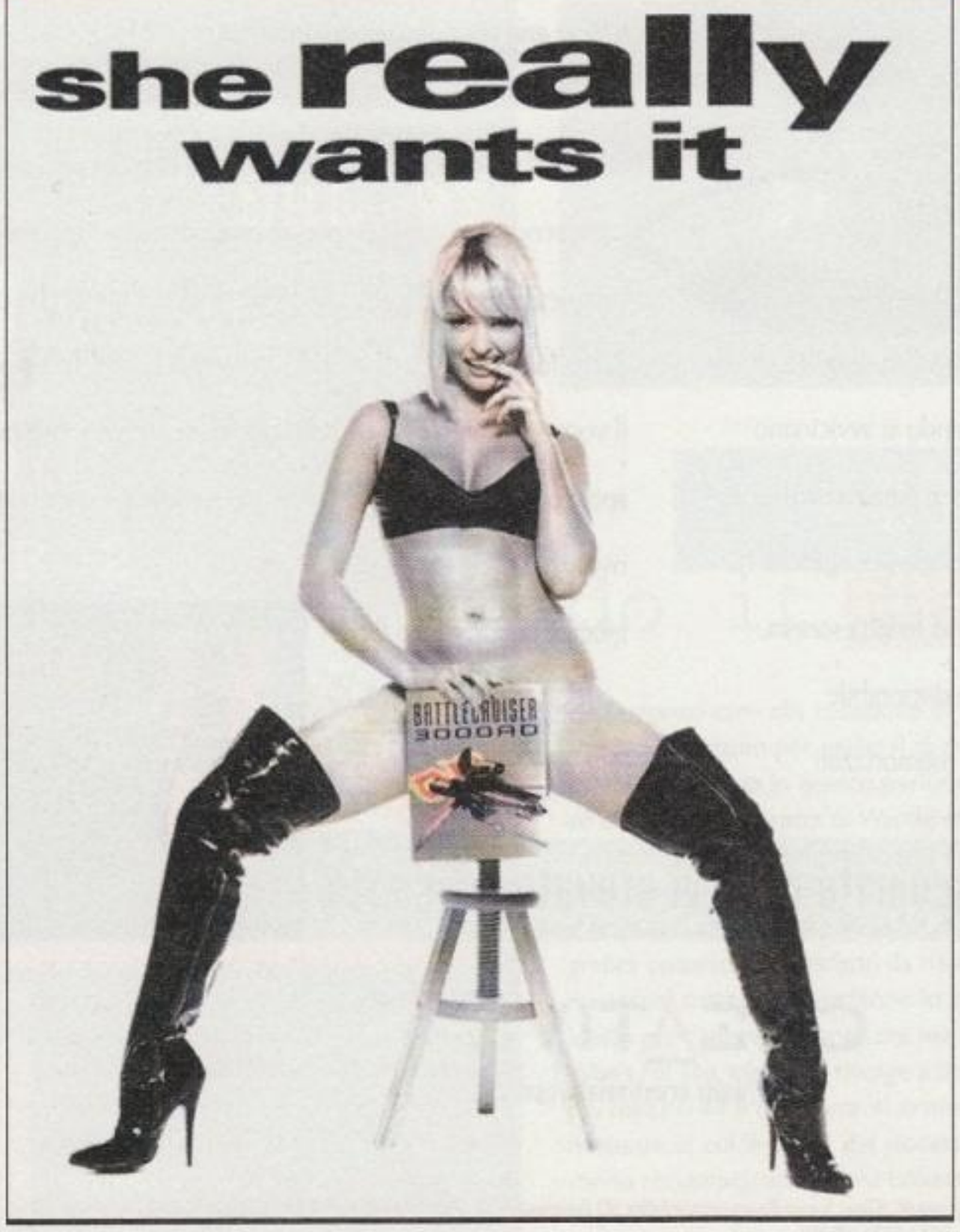
Alcuni giochi hanno qualcosa di particolare che li caratterizza, è inutile negarlo. Anche se non sono eccezionali in quanto a giocabilità o grafica, è impossibile non esserne conquistati. In un certo senso, questo è proprio il caso di *Ecstatica*, un'avventura dinamica pubblicata dalla Psygnosis un paio d'anni fa e realizzata da Andrew Spencer (avete indovinato, proprio il creatore di *International Soccer* su Commodore 64). Assomigliava un po' ad *Alone In The Dark* se non fosse stato per quegli elissoidi da cui erano composti tutti i personaggi del gioco, che contribuivano a conferire a tutta la grafica un aspetto più "biologico" e meno freddo. Ora, il seguito è quasi pronto (la Psygnosis ne ha promesso la pubblicazione per febbraio) e sembra essere stato migliorato in ogni sua componente. Se *Ecstatica* comprendeva circa 80 locazioni, il suo seguito potrà vantarne quasi 1000. Anche i personaggi del gioco sono aumentati, passando da 15 a 35 e, naturalmente, sono stati tutti realizzati con la tecnica degli elissoidi tanto cara ad Andrew Spencer. Secondo il geniale programmatore, infatti, gli elissoidi consentono di realizzare creazioni molto più "organiche" nel loro aspetto, sia per i personaggi sia per le ambientazioni. Come era lecito attendersi, l'engine supporterà l'alta risoluzione (ormai ci si meraviglierebbe del contrario) e il personaggio controllato dal giocatore avrà a sua disposizione un repertorio molto più vasto di mosse di combattimento, anche se sono ancora presenti degli elementi di investigazione e risoluzione di enigmi. Buona fortuna, Mr. Spencer!



BATTLE CRUISER 3000 AD

In fondo, a Natale ci dobbiamo sentire tutti più buoni, vero… E allora ecco che la Gametek ci fa un bel regalino con la sua pubblicità di *BattleCruiser 3000 AD*, in cui ci informa che l'avvenente modella "Lo vuole davvero".
Queste pubblicità in Inghilterra le pubblicano davvero, non è uno scherzo!!!

Pubblicità del mese



MAGIC in ritardo

o forse no?



Dipende dai punti di vista. Purtroppo *Magic:The Gathering*, il gioco della Microprose da noi recensito il mese scorso, non uscirà prima di febbraio, nonostante sia ormai completato. Il motivo è da ricercarsi in una disputa legale con Acclaim che, a sua volta, si era assicurata i diritti per pubblicare un gioco ambientato nell'universo di Magic. *Magic:The Gathering - Battlemage* dovrà essere pubblicato dalla Acclaim entro Natale e si tratterà di un gioco di strategia in tempo reale, che farà comunque uso di tutti gli incantesimi che gli appassionati hanno imparato ad amare. Per una volta, saranno i giocatori a guadagnarci, visto che potranno godersi non uno, ma due titoli tratti dal loro gioco di carte preferito.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BREVI

Alexey Pajitnov, il papà di *Tetris*, ha firmato un contratto con Microsoft per la realizzazione di una serie di nuovi giochi. Potrebbe riuscire a creare un degno successore per la sua creatura di maggior popolarità. Dobbiamo forse temere nuovamente per nostra sanità mentale?

La Eidos Interactive è sempre impegnata sul fronte delle acquisizioni. L'ultima aggiunta alla sua formazione è rappresentata dai Pumpkin Studios, formati da un gruppo di ex sviluppatori Microprose. Il loro primo titolo vedrà la luce nel 1998.

Tutti i possessori di Power Mac possono cominciare a contare i giorni che li separano dall'uscita di *Quake*, nella conversione realizzata dalla Lion, la stessa casa che aveva convertito *Doom II* e *Wing Commander IV* per le macchine della mela. L'uscita è prevista per il mese di marzo.

La Delta Distribuzione si è assicurata la distribuzione dei prodotti De Agostini Multimedia su tutto il territorio nazionale, a partire da *Omnia '97*, che trovate recensito su questo numero di ZETA.

Creative Labs informa che il nuovo numero per il servizio di assistenza tecnica telefonica è 02-57500150, attivo dal lunedì al venerdì, dalle ore 9.00 alle ore 17.30.

Jay Wilbur, uno dei fondatori della id Software, ha lasciato la sua carica di presidente della società. La decisione è motivata dal suo desiderio di diventare un papà a tempo pieno.

La Microsoft ha distribuito la versione 3.0 delle sue routine Direct X. È possibile scaricarla dal sito Internet della società, anche se verrà distribuita con tutti i nuovi giochi pubblicati per Windows 95.

Activision ha presentato il suo nuovo gioco, *Dark Reign*, un titolo strategico in tempo reale, che ricorda da vicino *Command & Conquer*. Interessante l'inserimento di unità capaci di morphing.

La Cyberdreams pubblicherà il primo gioco realizzato da Wes Craven, il famoso regista di "Nightmare". Si intitolerà *Wes Craven's Principles of Fear* e sarà disponibile a partire da Halloween '97. Chi l'avrebbe mai detto?

La Broderbund ha acquistato i diritti per la pubblicazione di *Outrage*, il nuovo gioco della Raven, gli autori di *Hexen*. Il gioco è stato definito come thriller postapocalittico, ma non sono disponibili altri dettagli. La Raven sta anche lavorando a *Hexen II*, che utilizzerà l'engine grafico di *Quake*.

SID non resta solo



Dopo il suo divorzio da Microprose, la casa che aveva contribuito, con titoli come *Civilization*, *Pirates!* e *Silent Service*, a lanciare nell'olimpo del videogioco, Sid Meier ha firmato un accordo con Electronic Arts, che si occuperà di pubblicare i giochi prodotti dalla Firaxis (questo il nome della software house fondata da Meier), sotto etichetta Origin. In seguito all'accordo, la Electronic Arts ha anche acquistato una quota minoritaria della società. Meier ha dichiarato: «Electronic Arts ci garantirà la libertà di cui abbiamo bisogno per creare giochi divertenti e innovativi.» Meier si era in precedenza dichiarato stanco delle pressioni subite dalla Microprose, probabilmente rese necessarie dal cattivo periodo che la casa americana attraversava qualche tempo fa. L'ideatore di *Civilization*, forse il gioco di strategia più famoso della storia, non sembra essere preoccupato dalla decisione di Peter Molyneux che, dopo aver venduto la Bullfrog due anni fa alla EA, si sta apprestando ad abbandonarla per cercare maggiore libertà creativa. È intenzione della Firaxis sviluppare giochi di strategia con buona giocabilità. Come dice Meier: «Ogni gioco richiede tempo ed energia. Penso che sia meglio che quell'energia sia spesa per la giocabilità, piuttosto che per il 3D o per qualcos'altro.» Il geniale designer è stato, nel frattempo, raggiunto da Michael Haire, già art director di *Pirates!*, *Colonization*, *Civilization* e *Silent Service*, da questo dinamico duo ci attendiamo grandi imprese!

«I COMPUTER PRODOTTI DA SOCIETÀ COME IBM, COMPAQ, TANDY E ALTRE ANCORA SONO DECISAMENTE I PIÙ POPOLARI, CON UNA BASE INSTALLATA DI CIRCA 70 MILIONI DI MACCHINE. I FAN DEL MACINTOSH, D'ALTRO CANTO, POTREBBERO FAR NOTARE CHE GLI SCARAFAGGI SONO MOLTO PIÙ NUMEROSI DEGLI UMANI, E CHE I NUMERI, DA SOLI, NON SONO SUFFICIENTI A DEFINIRE UNA FORMA DI VITA SUPERIORE.»

NEW YORK TIMES, 26 NOVEMBRE 1991

duelli metallici sulla RETE



In attesa che il server dell'Activision entri perfettamente in funzione, consentendo di giocare a *Mercenaries* via Internet, tutti gli appassionati di Mech potranno occupare il loro tempo a giocare al primo simulatore di mech on-line oggi disponibile, *Multiplayer Battletech Solaris*. Il gioco, ancora in beta testing, è del tutto gratuito e rappresenta una delle più fedeli trasposizioni videoludiche del gioco della FASA. Dopo esservi recati al sito della Kesmai (http://freeplay.kesmai.com/openbeta/battletech/), è possibile, previo deposito del vostro indirizzo E-mail, scaricare il software necessario e il manuale. Il programma gira esclusivamente sotto Windows 95 (sfrutta le Direct X) e viene lanciato direttamente dal browser, che va di conseguenza configurato. Potrete così affrontare in apposite arene giocatori da tutto il mondo (fino a un massimo di otto per arena), in un completo simulatore di mech. Non si tratta, però, di un gioco strategico o simili, ma di un vero simulatore alla *Mechwarrior 2*, con mech poligonali e controlli ultracomplessi (facilitati dall'uso del joystick). La buona notizia sta nel fatto che, con una buona connessione a 28.8K, il gioco gira perfettamente con un ritardo minimo, a eccezione dei momenti di sovraffollamento. Se siete appassionati provate a fare una visita, potremmo ritrovarci alleati o avversari in una delle tante arene di questo meraviglioso *Battletech*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

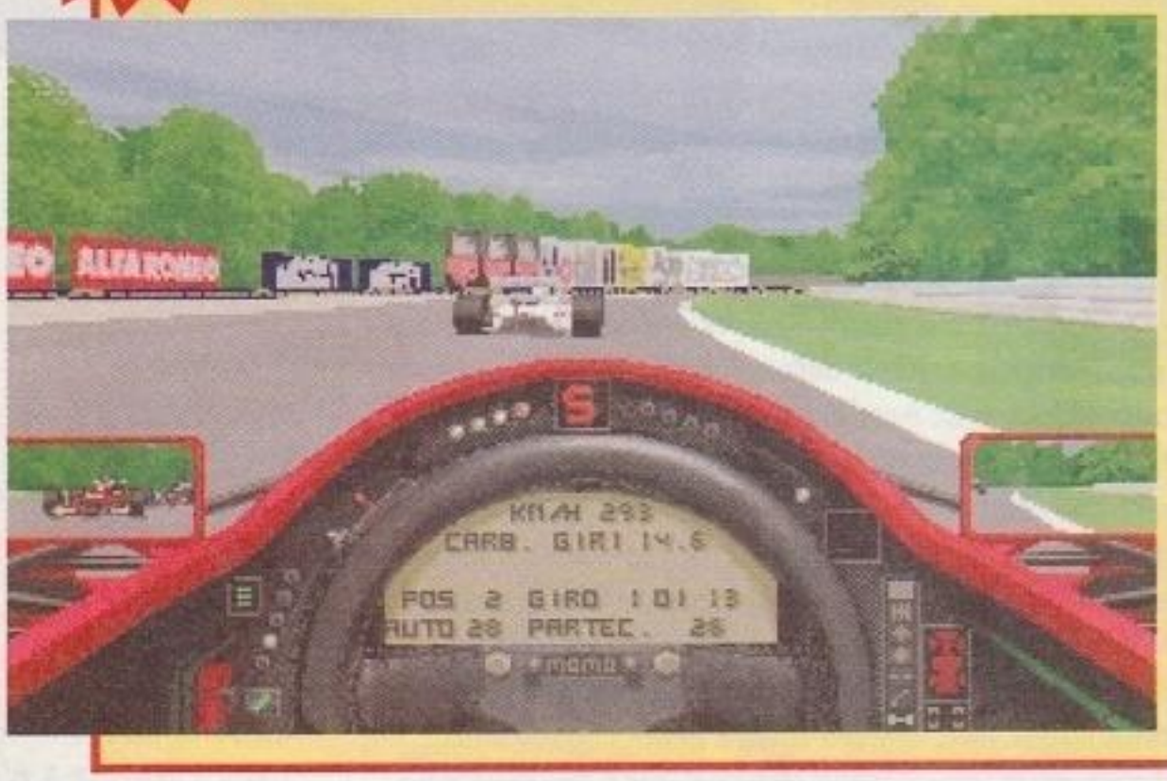
http://www.oldgamesitalia.net/

IL MESE PROSSIMO

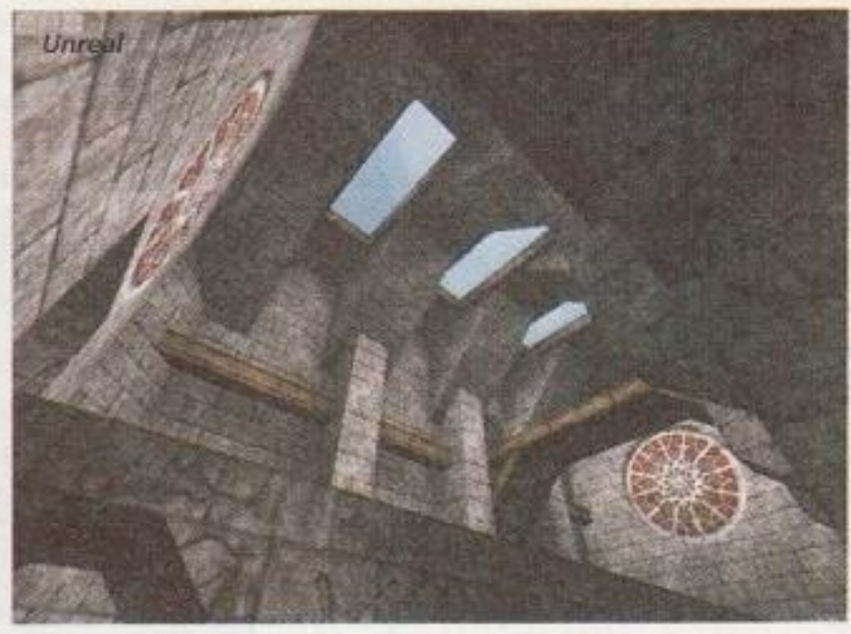
la guida DEFINITIVA A GP2

ATTENZIONE

Il nostro Simone Bechini sta sudando le proverbali sette camicie per riuscire a terminare questo imperdibile supplemento per il numero di gennaio. Proprio così, allegato al prossimo numero di ZETA troverete un'indispensabile guida di 32 pagine all'ultimo capolavoro di Geoff Crammond. Indispensabile, ovviamente, se intendete sfruttare a fondo la più realistica simulazione di Formula 1 mai pubblicata.



alleanza EPICA



L'8 novembre Epic Megagames e DMA Design hanno annunciato un'alleanza strategica che consentirà alle due società di condividere le rispettive risorse per la realizzazione di giochi di alta qualità su PC, Internet e console della nuova generazione. È anche avvenuto uno scambio di azioni, anche se i dettagli non sono stati comunicati. Le due società dispongono, secondo i diretti interessati, di competenze complementari: la Epic può offrire una grande conoscenza del mercato shareware e un engine tridimensionale avanzatissimo (quello di *Unreal*, vedi ZETA 18), mentre la DMA possiede enormi risorse artistiche, un'ottima esperienza nella programmazione su console e una serie di tecnologie proprietarie di tutto rispetto.
Insieme dispongono di più di 170 dipendenti, due studi di registrazione, uno studio video, uno studio per il motion capture e la potenza di calcolo di oltre 80 stazioni Silicon Graphics. Le piattaforme che la nuova alleanza è intenzionata a supportare sono: Windows 95, Macintosh, Nintendo 64 e PlayStation. Uno dei primi risultati di questa collaborazione sarà la conversione dell'engine di *Unreal* per console.

«MI SPIACE CHE SIAMO CRESCIUTI COSÌ IN FRETTA, SENZA LA SAGGEZZA NECESSARIA. ERAVAMO DOMINATI DALLA MENTALITÀ DEI SOLDI FACILI E VELOCI, E ABBIAMO ROVINATO QUESTA INDUSTRIA.»

CHRIS CRAWFORD, GAME DESIGNER



EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana
(mrana@inrete.it)

OUT OF CONTROL
Kevin Kelly
Urra-Apogeo
£56.000
ISBN 88-7303-182-X

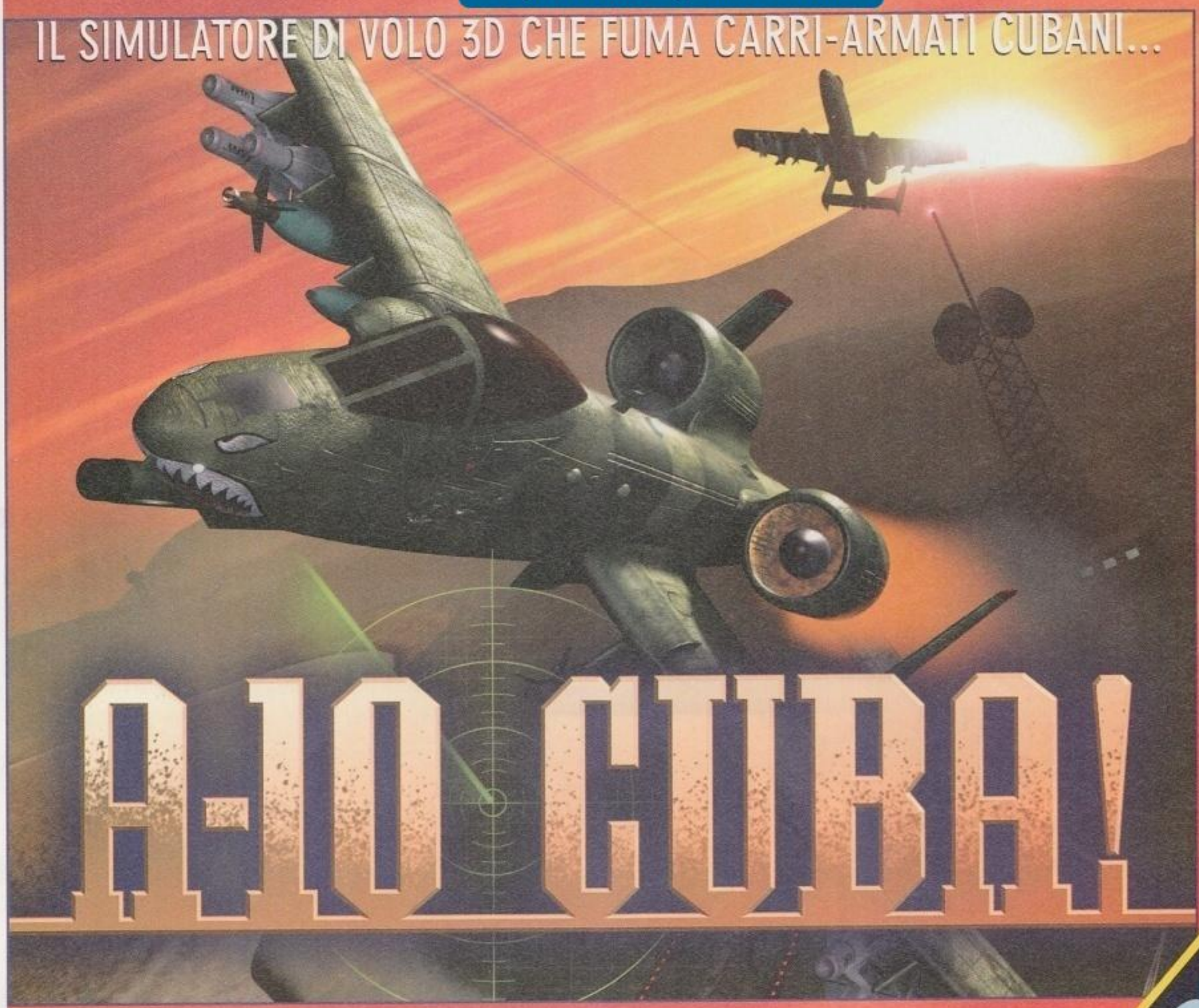
L'illustrazione della copertina di *Out of Control* raffigura uno sciame di api che fa ritorno nel proprio alveare. Quel che forse può inizialmente passare inosservato è che le celle dell'alveare sono costituite da monitor. La spiegazione di questa contaminazione tra natura e tecnologia si dipana attraverso le 550 pagine abbondanti che Kevin Kelly mette insieme con lo stile intrigante e rigoroso che i lettori della rivista *Wired* (di cui Kelly è Executive Editor) ben conoscono.
La tesi fondamentale su cui si regge l'impianto teorico del libro è che la tecnologia, sospinta dai rapidissimi progressi della sua branca informatica, sia ormai applicabile alla costruzione di sistemi talmente complessi da sconfinare nell'ambito del "naturale". Verrebbe meno, quindi, la distinzione tra il prodotto (il *made*) e il nato (il *born*), che è come dire tra meccanica e biologia. "Le macchine stanno diventando biologiche, e ciò che è biologico sta diventando meccanizzato" - ammonisce l'autore - ma questa convergenza non si esplicita semplicisticamente nell'atavico connubio uomo-macchina, à la Terminator. Si tratta piuttosto di estrarre i principi biologici, o "bio-logici" come scrive Kelly, dal mondo della natura e applicarli a contesti complessi del mondo meccanizzato, come i sistemi economici, le reti di computer, gli algoritmi di crittografia, gli ipertesti (gli esempi nel libro sono numerosissimi), realizzando un nuovo tipo di approccio: decentralizzato, evolutivo, antideterministico.
I destinatari privilegiati di questo poderoso tomo, fra i nostri lettori, sono coloro che si interessano di Intelligenza Artificiale: le argomentazioni sviluppate e gli esempi addotti, pur non essendo tipicamente connessi a questo tema, sono una fonte pressoché inesauribile di spunti e suggestioni per chi - come molti fra noi - vede nello sviluppo dei modelli di IA una delle frontiere più cruciali per i videogiochi del futuro. È significativo, in questo senso, che l'ultimo capitolo del libro, intitolato "Le nove leggi di Dio", sia dedicato ai meccanismi che governano la creazione dal nulla di sistemi complessi: costruire pezzo per pezzo, coltivare risultati crescenti, esercitare il controllo dal basso verso l'alto, onorare i propri errori, non cercare la perfezione, perseguire obiettivi molteplici.
Scorrendo questa lista si ha l'impressione di trovarsi di fronte a una guida strategica a *Sim City*, e probabilmente i programmatori delle cosiddette "god simulation" sono stati fra i primi a porsi il problema di implementare le bio-logiche nella tecnologia di un software; e i giocatori i primi a sperimentare gli effetti di un sistema "fuori controllo".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL SIMULATORE DI VOLO 3D CHE FUMA CARRI-ARMATI CUBANI...



CADARIO

A-10 CUBA!

PRENDI POSTO NELLA CABINA DI UNA DELLE PIU' GROSSE ED IMPLACABILI MACCHINE AEREE DA COMBATTIMENTO: L'A-10 WARTHOG.

SOLCA I CIELI INVASI DA MISSILI TERRA-ARIA PATTUGLIATI DAI MIG E ANNIENTA LE FORZE CHE TENGONO IN PUGNO LA BASE NAVALE DI GUANTANAMO.

PERCHE', SOTTO LA SPESSA PELLE DI ACCIAIO DI OGNI WARTHOG, PULSA LA STESSA SETE DI DISTRUZIONE DI UN CARRO-ARMATO KILLER...

- REALISMO DELLA DINAMICA DI VOLO
- IMPONENTE GRAFICA 3D
- MISSIONI DENSE DI AZIONE SU UN TERRENO IRREGOLARE DI BEN 15.000 MIGLIA QUADRATE
- POSSIBILITA' DI GIOCO VIA MODEM O IN RETE FINO A 8 GIOCATORI

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

PSI PARSOFT INTERACTIVE

ACTIVISION

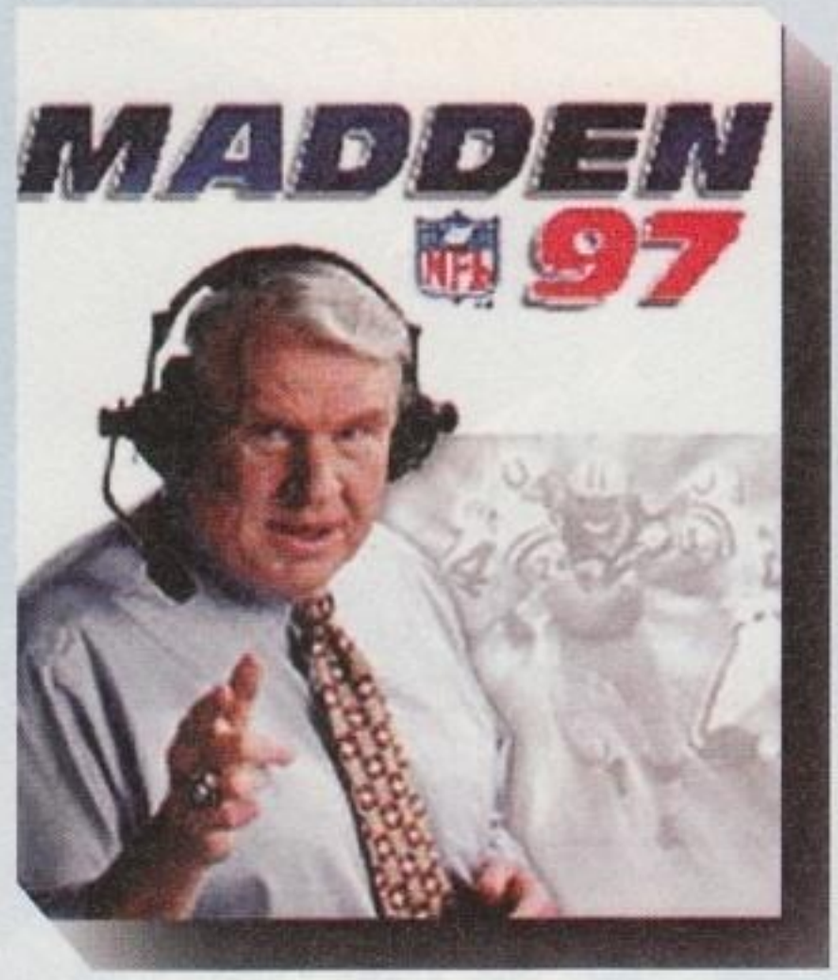
MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

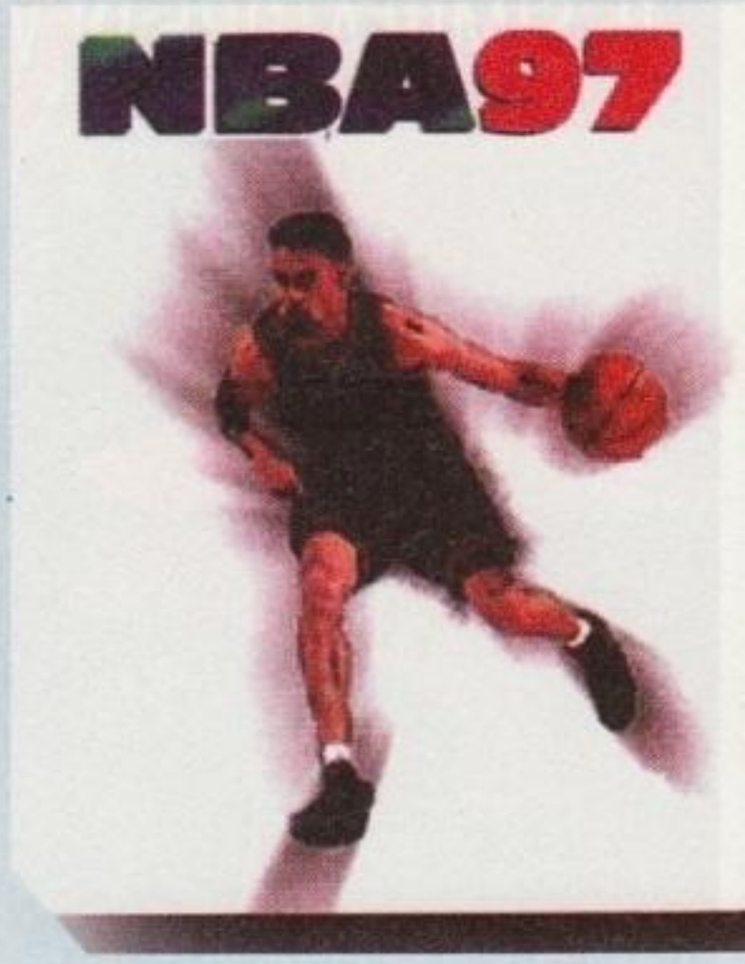
DIVERTIMENTO

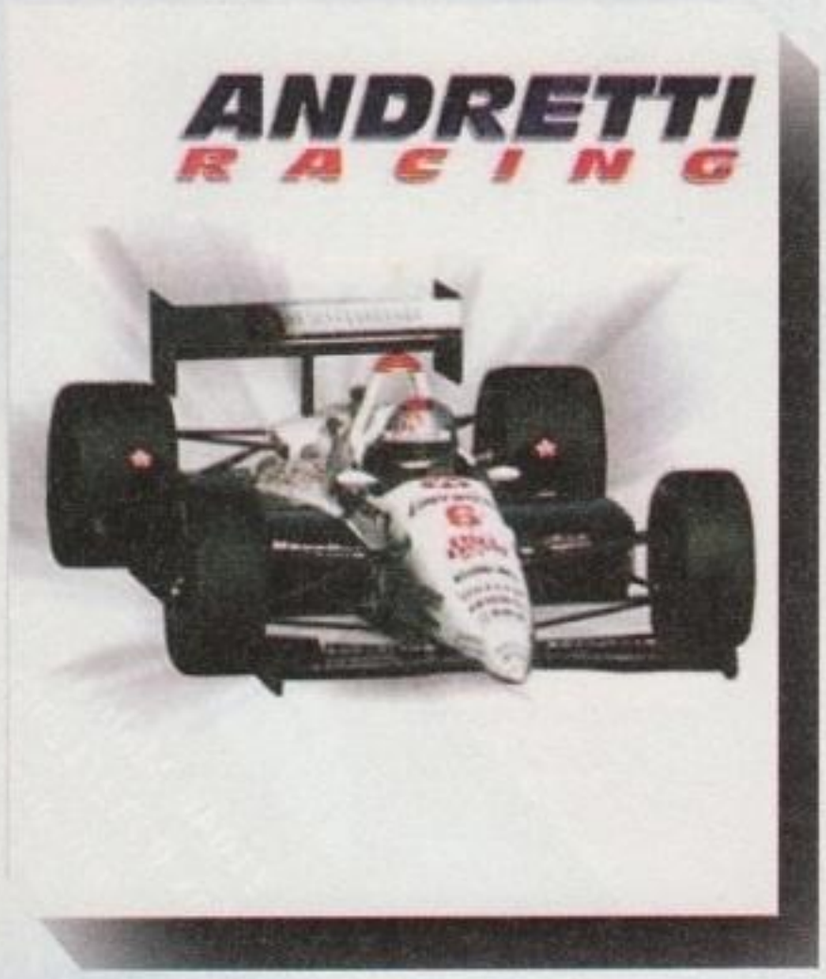
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







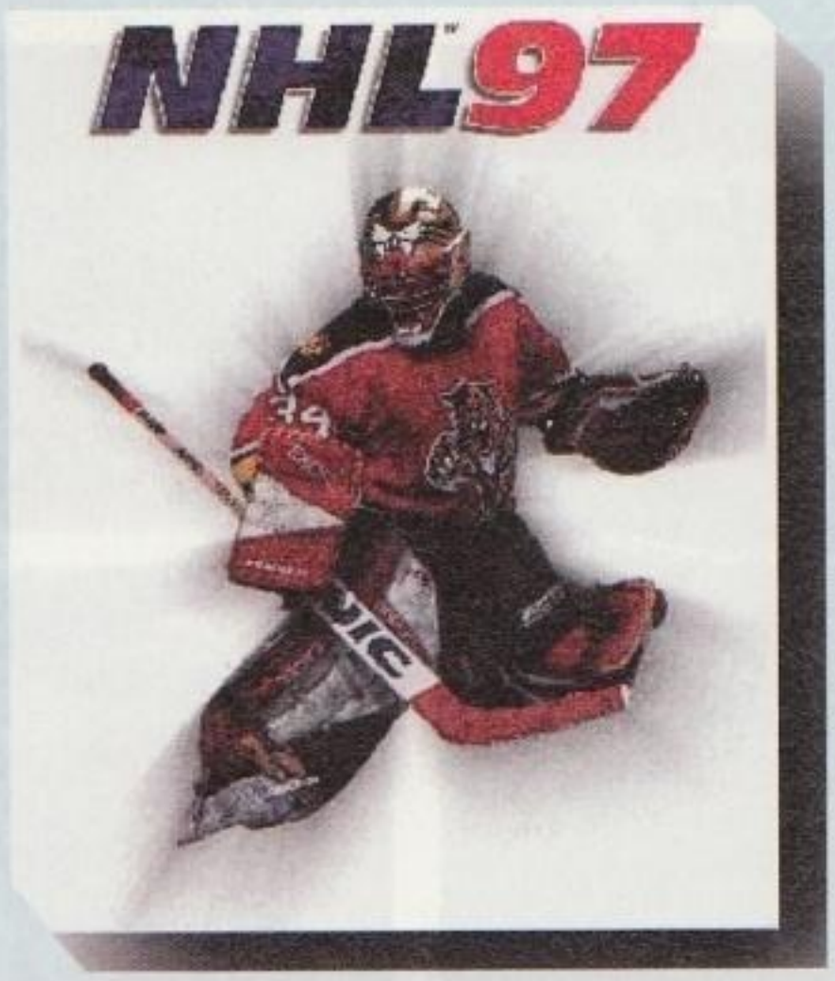
Vivi lo *sport* con

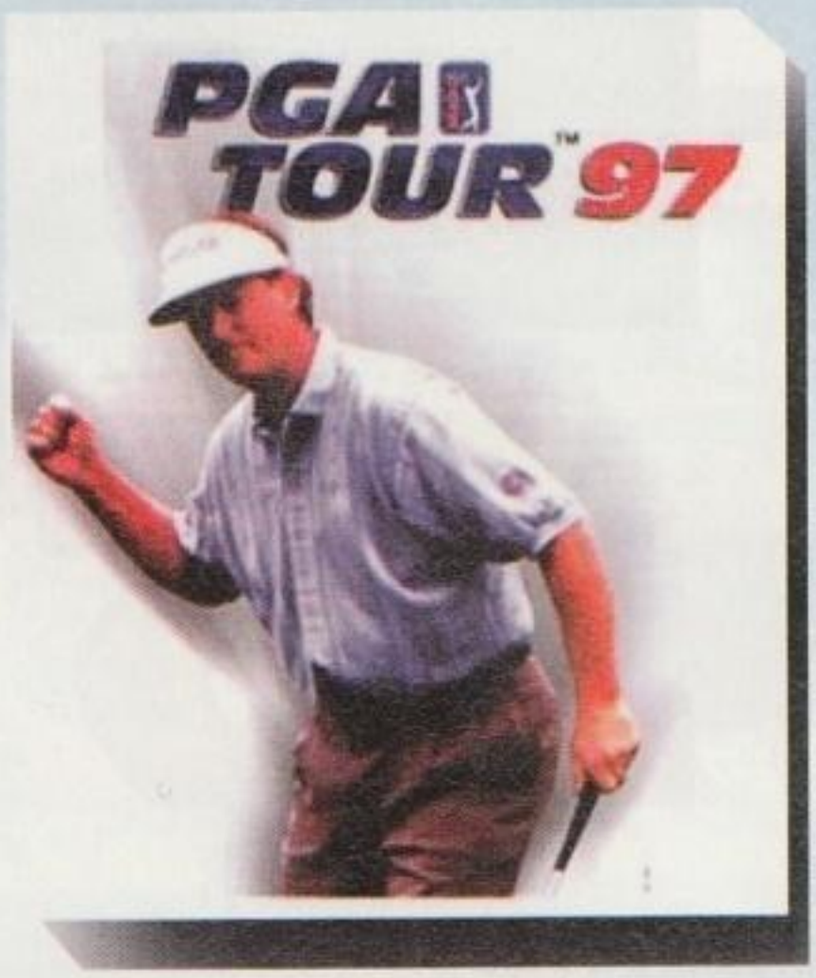
EA SPORTS e il logo EA SPORTS sono marchi depositati della Electronic Arts. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts. Tutti i diritti riservati. NHL e lo scudetto NHL sono marchi depositati della National Hockey League e sono usati sotto licenza dalla Electronic Arts. Tutti i logo NHL e delle squad
essono essere riprodotti senza previo consenso scritto della NHL Enterprises © 1995 NHL. Il logo NBA e le identificazioni delle singole squadre sono marchi depositati, simboli soggetti a copyright e altre forme di proprietà intellettu

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





EA SPORTS™

by C.T.O.

http://www.cto.it

della NBA Properties, Inc. e delle rispettive squadre non possono essere usati, anche parzialmente, senza previo consenso della NBA Properties, Inc. © 1995 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. PGA TOUR e il logo TOUR sono marchi registrati della PGA TOUR, Inc. e sono usati previo consenso.
Tutti i prodotti sponsorizzatori e i nomi delle aziende produttrici sono proprietà dei rispettivi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







FIRST SAMURAI
All'epoca della sua uscita, questo gioco a piattaforme, che vedeva come protagonista un samurai (appunto...) armato con una lucente katana, impressionò grazie alla sua ottima realizzazione tecnica e alla buona giocabilità.



STREET



Un gioco evidentemente ispirato da *Mario Kart*, uno dei massimi capolavori nella storia del divertimento elettronico a 16 bit- ma sul vostro PC. E ci riferiamo anche a chi tra voi ha un 486...

I possessori di 486 sono sempre più infelici. Scorrendo le pagine di ZETA, continuano a vedere stupefacenti immagini di grafica in alta risoluzione, di sparatutto e simulatori tridimensionali dall'aspetto stupefacente, salvo poi notare la piccola scritta 'Pentium raccomandato' nel box delle informazioni. Ahimé...

Sembra, però, che un sollievo, perlomeno temporaneo, stia per essere loro "regalato" dalla UBI Soft. Dopo essere stato uno dei produttori di **First Samurai** sull'Amiga e di altri giochi, indietro nel tempo fino ai monocromatici giorni dello Spectrum, Mev Dinc della Vivid Image è certamente abituato a spremere da un computer tutto quello che può, e anche qualcosina in più.

Eppure, sembra che questa volta abbia superato se stesso, grazie a *Street Racer* - un gioco di guida in split-screen fino a quattro giocatori, che funzionerà anche sui 486 (sebbene con un ridotto livello di dettaglio) con 8 MB di RAM. «E - guardate - occupa solo tre mega di hard disk», aggiunge Mev, mentre spiega che *Street Racer* legge la maggior parte dei contenuti del CD in modo trasparente, nello stesso istante in cui fa altre cose, proprio come nella versione recentemente apparsa per PlayStation.

Street Racer, inoltre, è costruito attorno agli stessi elementi che fecero di *Mario Kart* un così bel gioco sullo SNES - velocissimi go-kart che fanno grandi sgommate, piloti da cartone animato dotati di 'personalità' diverse e differenti abilità di



Ogni personaggio ha un certo numero di piste personali. Questa, con la spiaggia, sembra molto familiare.



Ed ecco l'attivazione di qualche tipo di potere speciale, spesso essenziale per imporsi in gara.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









STREET RACER SEMBRA UN BEL GIOCO PERCHÉ...

- STANNO CERCANDO DI RIFARE *SUPER MARIO KART*, IL MIGLIOR GIOCO PER SNES, MA PER PC.
- POTRANNO PARTECIPARE QUATTRO GIOCATORI ALLA VOLTA, SENZA BISOGNO DI UN NETWORK.
- È PROGETTATO PER ESSERE ALTRETTANTO DIVERTENTE ANCHE SU UN 486.
- I GIOCATORI MENO ABILI GAREGGERANNO CONTRO AVVERSARI ADEGUATI.
- OCCUPA SOLO 3 MB DEL VOSTRO HARD DISK, GIÀ FIN TROPPO PIENO.

RACER



guida, percorsi intricati e serpeggianti, scrolling fluido, ostacoli e power-up. Troviamo un Mago, che può usare il suo mantello per volare sopra gli altri concorrenti, un tizio alla Frankenstein che potrebbe essere l'equivalente di Kong in *Mario Kart*, e altri sei personaggi. Ciascuno ha un suo set di tre percorsi, ai quali si aggiungono un paio di piste nascoste.

Eppure, Mev ritiene che il suo gioco sia un netto miglioramento rispetto a *Mario Kart*. «Il problema di *Mario Kart*,» dice, «così come della maggior parte dei giochi di guida è che sono splendidi quando li si gioca in due, mentre giocandoli da soli si tende a diventare troppo bravi, per cui si vince sempre e ci si annoia, oppure si continua a perdere, rimanendo frustrati.» *Street Racer* sarà diverso, apparentemente, grazie alla presenza di piloti-CPU che reagiscono all'abilità del giocatore, standosene buoni quando il giocatore è un principiante, per poi diventare sempre più feroci e abili man mano che le nostre capacità aumentano.

«L'altro problema con i giochi di guida,» continua Mev, «è che appena si fa un errore si rischia di perdere la gara, e a volte sarebbe meglio smettere subito e ricominciare daccapo. Ad esempio, *Wipeout* è così - due errori, e sei finito. È molto frustrante. Si dovrebbero poter fare degli errori, anche questo è divertente. Quindi in *Street Racer* il giocatore potrà fare un sacco di sbagli, recuperare sugli altri e vincere.»



Uno dei kart controllati dal computer, inoltre, punterà alla vittoria nel campionato, come già accadeva in **Mario Kart** dunque ci troveremo ad avere un rivale netto e definito invece che una masnada di gente insignificante che ci infastidisce e basta.



Date un'occhiata a questa schermata con quattro persone che giocano contemporaneamente sullo stesso PC. I PC sono macchine così perfide che alla UbiSoft non sono neanche riusciti a prendere schermate del loro stesso gioco, e ci hanno dato invece queste, prese da una PlayStation. Ma assicurano che la versione PC è identica.

Comunque, *Street Racer* dà il meglio di sé quando si iniziano ad aggiungere altri giocatori. Possono giocare tra le due e le quattro persone, con lo schermo suddiviso in altrettante sezioni, e senza evidenti rallentamenti. Lo schermo può essere frazionato in strisce orizzontali o in quadrati - la scelta è vostra - e ogni giocatore può spostare la sua visuale secondo i suoi gusti.

Graficamente, *Street Racer* sembra notevole, in modo cartoon-esco, sebbene per apprezzarlo in pieno si debba fornirgli un bel Pentium, mandarlo in alta risoluzione e attivare tutti i dettagli. Mev spera di poter includere una funzione che configuri tutte le opzioni di dettaglio in base alla potenza del vostro computer, sebbene sarà possibile modificarle manualmente in seguito.

Grazie anche a molti altri gradevoli dettagli - come una visuale dall'alto, tipo *Micro Machines*, e un gioco di scontri alla *Destruction Derby* - *Street Racer* dovrebbe vantare un ottimo rapporto prezzo-qualità. Auguriamo dunque buona fortuna a questo gioco - e speriamo che ci arrivi al più presto una versione sufficientemente completa da poter essere recensita.

MARIO KART

Forse il miglior gioco di tutti i tempi realizzato per Super NES, era un vero e proprio concentrato di giocabilità ad altissimo livello. Vanta numerosi tentativi di imitazione, ma nessuno fino ad ora è riuscito a raggiungerne gli eccellenti livelli qualitativi. Che Mev e la sua banda possano avere miglior fortuna?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

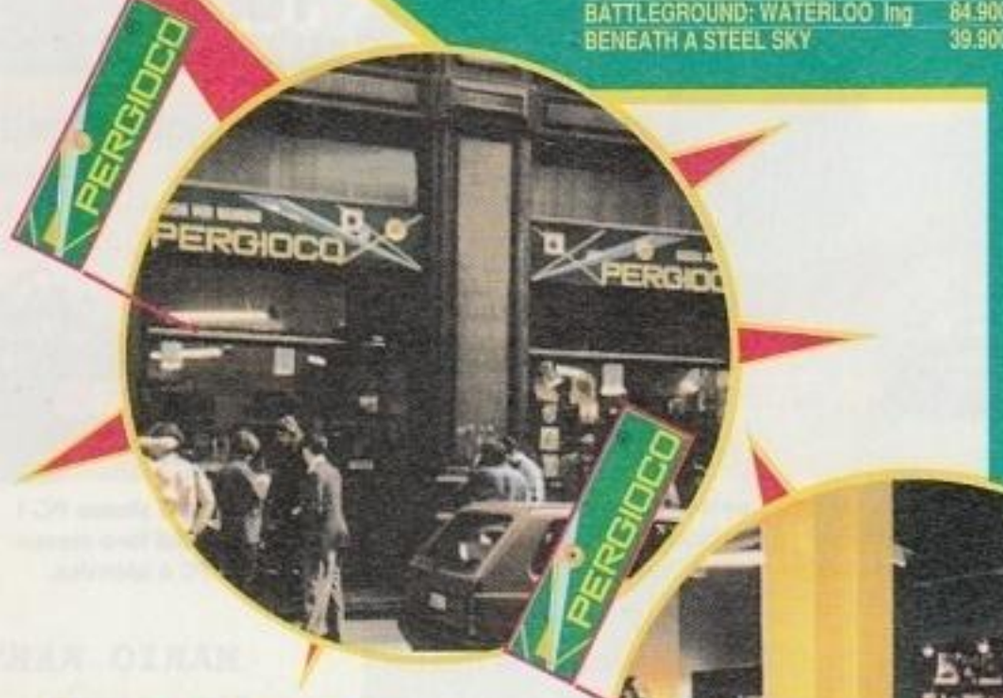
http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

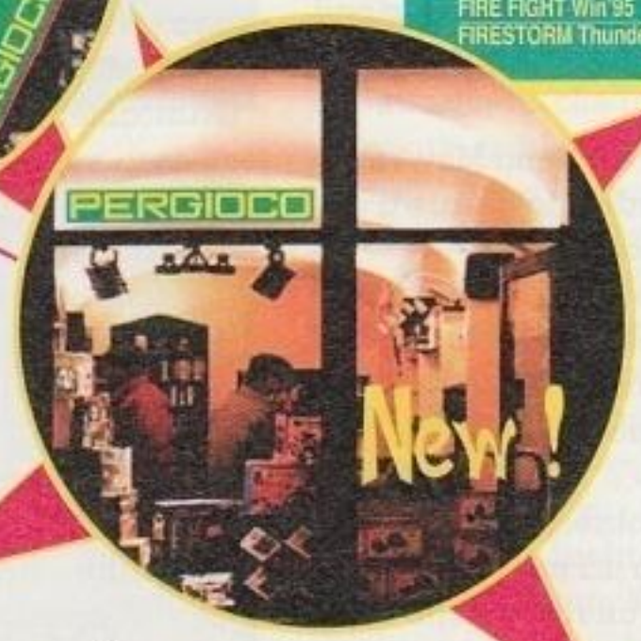
VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TEL. 02 / 29524256

PC CD ROM

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS	89.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL	69.900
ABUSE	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
ACES COLLECTION	49.900
AD&D CORE RULES	69.900
AFTERLIFE	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL	29.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
ANGEL DEVOID	49.900
AREA 51 Americano Win'95	119.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900
BAD MOJO	59.900
BATMAN FOREVER	59.900
BATTLECRUISER 3000AD	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BENEATH A STEEL SKY	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
BIG RED RACING Italiano	74.900
BIOFORGE	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BLAM! MACHINE HEAD	99.900
BLITZKRIEG	10.000
BLOCK AND TACKLE	10.000
BLOODSTONE	10.000
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900
BROKEN SWORD Italiano	89.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG ! Italiano	69.900
BULLFROG PAK	49.900
BURIED IN TIME Italiano	99.900
BURN:CYCLE Italiano	10.000
BUSINESS JET	49.900
CAESAR	19.900
CAESAR II	49.900
CAPITALISM	69.900
CESSNA CUSTOM KIT	61.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	34.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	74.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CICA PER WINDOWS ITALIANO	29.900
CIV NET	69.900
CIVIL WAR Master Edition	79.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Inglese	89.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
CLOSE COMBAT Win'95 Inglese	84.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
COLLEGE SLAM	79.900
COLONIZATION	39.900
COMANCHE 2.0	29.900
COMIX ZONE	39.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CONQUER Commem.Ing	79.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& CONQ./WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
CONGO Italiano	89.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ita	99.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CRUSADERS DARK SAVANT+GIOCO	24.900
CYBERIA	49.900
CYBERIA 2 Resurrection Inglese	79.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
CYBERSPEED	39.900
CYBERSTORM Win'95	89.900
CYCLONES Italiano	10.000
D	49.900
DAGGER'S RAGE	29.900
DAGGERFALL	99.900
DARK FORCES	49.900
DARK SEED II	79.900
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900
DARKER	49.900
DAVIS CUP TENNIS	69.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK Inglese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEADLY TIDE Win'95 Inglese	84.900
DEATHKEEP	59.900
DEATHKEEP Win'95	69.900
DEFCON 5	49.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESCENT Levels of the World	29.900
DESTINY Win'95	99.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	29.900
DETROIT	19.900
DEVO SMART PATROL	79.900
DOOM II Italiano	49.900
DOOM DEATH MATCH	59.900
DOOM Level Master II	49.900
DOOM TOOLKIT Vol.3	29.900
DOOM: MASTER LEVELS OF...	59.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 FL)	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900
DREAMWEB	49.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl.II	19.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	59.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	54.900
DUKE NUKEM Nuke It	39.900
DUKE NUKEM TOOLKIT	29.900
EARTHSIEGE 1	19.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	69.900
ENTOMORPH	39.900
EURO '96 Inglese	29.900
EUROPE 2	79.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 MANAGER	79.900
FABLE Italiano	69.900
FANTAMANAGER	59.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA SOCCER '96	69.900
FIFA SOCCER '97 Italiano	79.900
FIGHTER DUEL NETWORK	69.900
FINAL APPROACH	74.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FISTFIGHT	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	29.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	29.900
FLIGHT SCHOOL	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	99.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Win95 Ing	99.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FOOTBALL Win'95	79.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GEARHEADS	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS	89.900
GEX Win'95	79.900
GOBLINS 3	19.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900
HARDBALL 4	29.900
HARDLINE Inglese	84.900
HARDLINE Italiano	99.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	79.900
HAWAII SCENERY 5.1	59.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.900
I HAVE NO MOUTH & MUST SCREAM	79.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
ISIS	64.900
JUDGE DREDD	79.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LATEX THE GAME	99.900
LIGHTHOUSE The Dark Being	109.900
LINKS 386 CD	34.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
LINUX 6-CD SET	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE Italiano	49.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
MAJOR STRIKER	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	99.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MAXIMUM ROAD RACE	59.900
MAXIMUM ROADKILL	39.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	89.900
MECHWARRIOR II Netmech 8 Player	19.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900







PERGIOCO
MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

PERGIOCO
MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

PERGIOCO
BRESCIA
via TRIESTE 4/A
fra via X Giornate e p.zza Duomo

PERGIOCO
negozi

Tanti auguri

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

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* 02 / 29524256

consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MECHWARRIOR II Win'95 Exp.Pack	64.900
MEGAPACK 4	69.900
MEGAPACK 5	79.900
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	79.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
MERIDIAN 59 Win95 x INTERNET Ita	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	89.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 1 & 2	69.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MORTIMER Win'95	74.900
MUMMY Tomb of the Pharaoh	99.900
MUPPET TREASURE ISLAND	79.900
MUTANT PENGUINS	59.900
MYST	49.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NAVIGATOR 6.0	74.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA LIVE '95	49.900
NBA LIVE '96	69.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	109.900
NEED FOR SPEED Special Edition	89.900
NEMESIS	109.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900
NET ZONE	79.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
NIGHT TRAP	49.900
NIHILIST	79.900
NORMALITY Manuale Italiano	79.000
OFFENSIVE	69.900
OLYMPIC GAMES	99.900
ONSIDE Complete Soccer	59.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
PAGANITZU	29.900
PANDORA DIRECTIVE	99.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win'95	39.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	10.000
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT FLIGHT ENGLAND&WALES	34.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF 486 CLASSIC	29.900
PHANTASMAGORIA Inglese	99.900
PHANTASMAGORIA Italiano Parlato	129.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT	89.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PIRATES! GOLD	29.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
POWER THE GAME	49.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRE FLIGHT	69.900
PRINCE OF PERSIA CD COLLECTION	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	84.900
PRO BOXING	49.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	79.900
PTO II Pacific Theater Operations	84.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUAKE	69.900
QUAKE Aftershock	49.900
QUAKE Eternal Darkness	59.900
QUARANTINE II Road Warrior ITA	19.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
REBEL ASSAULT Kit	49.900
REBUS Italiani	49.000
RENEGADE Italiano	29.900
RESCUE AIR 911	99.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Italiano	129.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	79.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROAD RASH Win'95	79.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	89.900
ROBOQUEST	79.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	69.900
SCORCHED PLANET Italiano	89.900
SCREAMER	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SEA LEGENDS	49.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SECRETS OF THE LUXOR	99.900
SETTLERS 2	79.900
SHANNARA	79.900
SHATTERED STEEL	79.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHIVERS	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	49.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT STEEL	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM EXPLOSION	29.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SOCCER LEGENDS	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	99.900
SONIC CD Win'95	59.900
SPACE BUCKS	69.900
SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
SPEED RAGE	49.900
STAR CONTROL 3 Americano	99.900
STAR RANGERS	19.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	89.900
STAR TREK Klingon	99.900
STARFIGHTER 3000	69.900
STREET FIGHTER II	19.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STRIKER '96	69.900
SU-27 FLANKER DOS Inglese	74.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SURFACE TENSION	69.900
SYNDICATE	49.900
SYNDICATE WARS	99.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEAM F.1	79.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	29.900
TELETRASPUFFO Italiano	49.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERRANOVA Italiano	79.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE DIG Inglese	69.900
THE DIG Italiano	99.900
THE GENE MACHINE	79.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE PAGEMASTER	49.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	29.900
THE WAR COLLEGE	69.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	49.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO Italiano	69.900
TIMELAPSE Ancient Civilizations	99.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96	99.900
TOON STRUCK Inglese	89.900
TOP GUN Manuale Italiano	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOSHINDEN	69.900
TOTAL PINBALL 3D	49.900
TOWER	99.900
TRACK ATTACK	59.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRIPLE PLAY BASEBALL '97	99.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS	49.900
UFO Enemy Unknown	29.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD Americano	34.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
URBAN RUNNER Inglese	59.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
VIRTUAL SNOOKER	59.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
VOYEUR 2	99.900
WARCRAFT II DE LUXE Inglese	99.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II WI Zone	49.900
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WINGS OF GLORY	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WIZARDRY GOLD	89.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN Amer.	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	49.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WORMS UNITED	74.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
XENOPHAGE FULL	69.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	29.900
Z Inglese	69.900
Z Italiano	99.900
ZONE RAIDERS	29.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900

pc cd in arrivo

AGE OF SAIL
ALIEN TRILOGY
ATMOSFEAR *Italiano*
BATTLEGROUND: ANTIETAM
BLOOD & MAGIC AD&D
BLUE ICE *Italiano*
CIVILIZATION II+Scen. *Italiano*
DESTRUCTION DERBY II *Italiano*
DOWN IN THE DUMPS *Italiano*
EF 2000 EVOLUTION
ENEMY NATIONS *Italiano*
FLYING CORPS
FORMULA 1 *Italiano*
PRIVATEER 2 *Italiano*
RAMA *Italiano*
RED ALERT *Italiano*
SCUDETTO 2
TOMB RAIDER *Italiano*
U.S. NAVY FIGHT. '97 *Italiano*
BARBIE cd rom & DISNEY cd rom

PC CD ROM

pad e volanti

GRAVIS JOYPAD	49.900
THRUSTMASTER T2	299.000
THRUSTMASTER GP	199.000
MAD CATZ	159.000

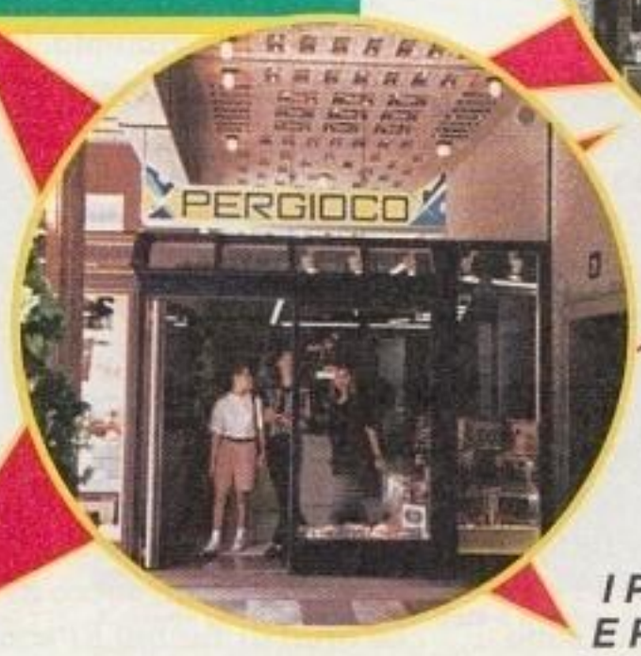
consolle

PLAY STATION

399.000 lire







PERGIOCO

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

PERGIOCO Point

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

PERGIOCO

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

I PREZZI COMPRENDONO IVA E POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

PERGIOCO

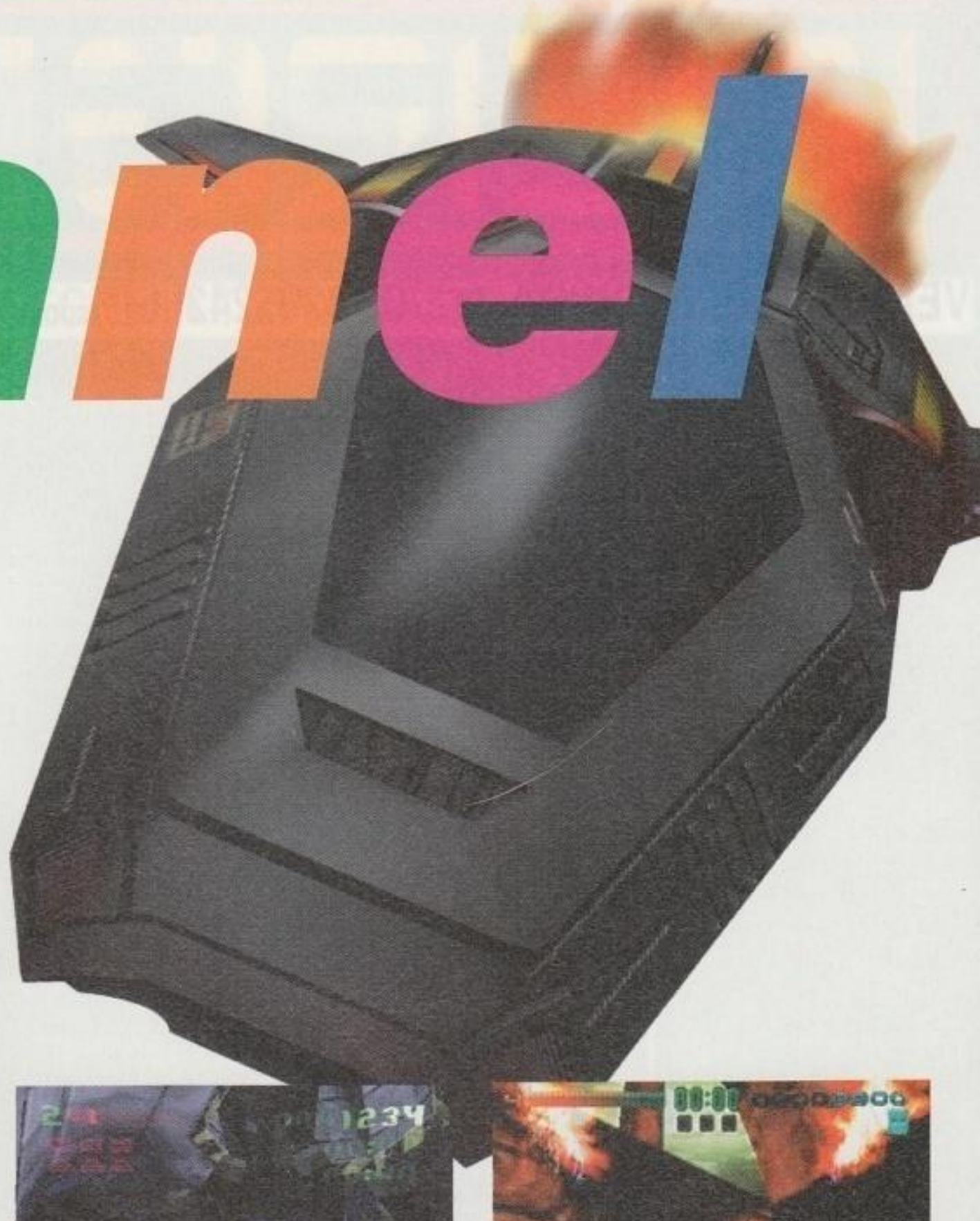
negozi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tunnel B1









Oltre ai livelli ambientati in tunnel chiusi, vi sono aree cittadine illuminate da tubi fluorescenti ed edifici in abbandono.

Un altro successo della PlayStation sbarca sul PC, e sembra destinato a essere un successo anche su questa piattaforma. I programmatori teutonici stupiscono ancora.

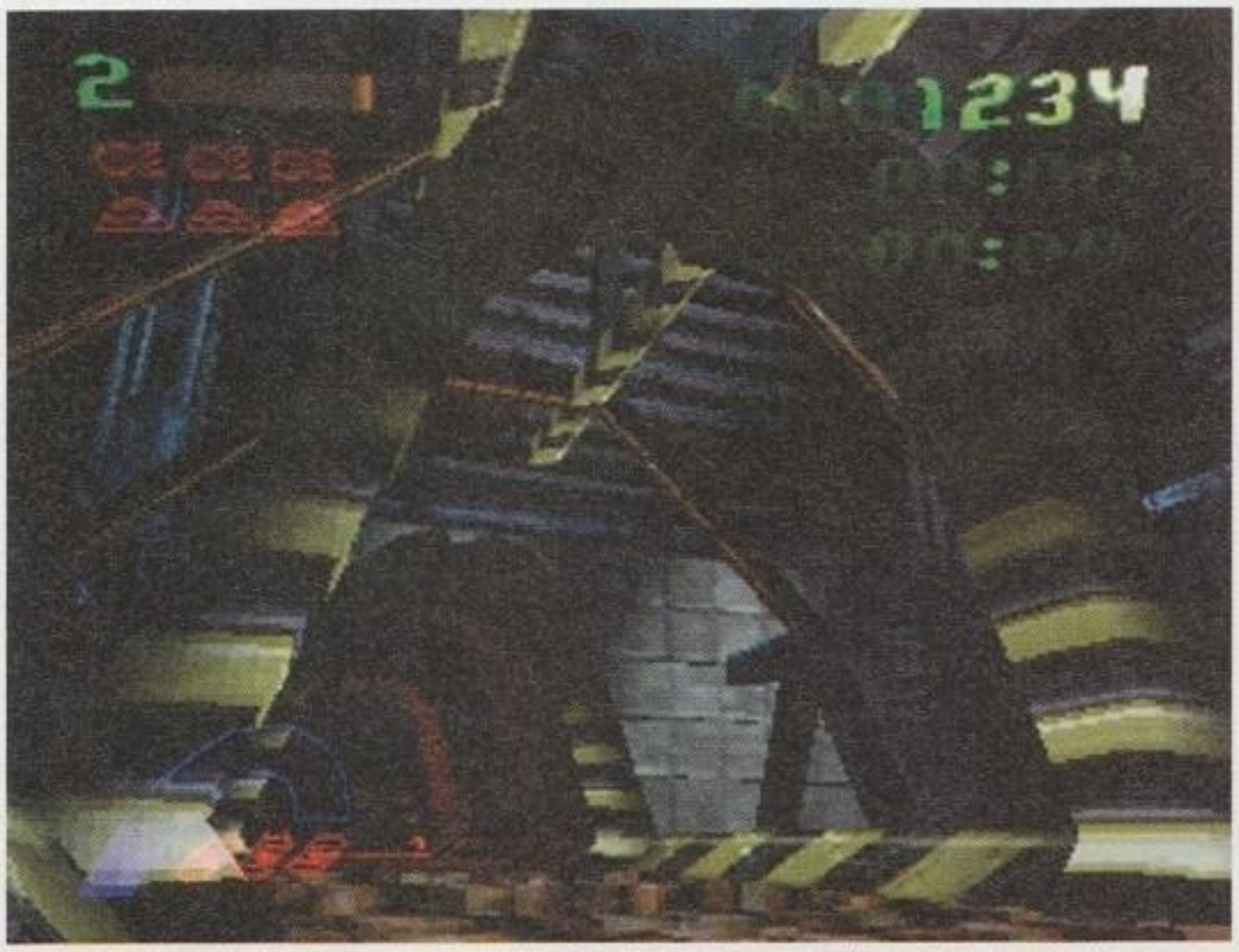
A volte si tende ad avere l'impressione che in Germania gli unici a produrre giochi siano gli sviluppatori della Blue Byte, e che il mercato cominci e finisca con loro. Eppure, questa impressione verrà sconfitta dalla nascita di una divisione della Ocean con base a Francoforte. Questa società, Neon, ha già affascinato i possessori di PlayStation grazie al gioco di debutto, *Tunnel B1*, e si prepara a fare la stessa cosa con il popolo del PC. All'inizio sembra fin troppo facile qualificare *Tunnel B1* come un clone di *Wipeout* ambientato in interni, ma ci si accorge di quanto sia sbagliata questa impressione man mano che ci si gioca. È vero, si tratta di un gioco di hovercraft futuristici che vi richiede di sfrecciare attraverso una dozzina di ambienti industriali mentre distruggete gli ostacoli statici e in movimento che vi sbarrano la strada, ma mentre sono richieste le abilità di un pilota, sotto sotto troviamo un gioco di azione-esplorazione alla *Descent*. Ognuno dei livelli è ulteriormente suddiviso in aree minori, ciascuna delle quali ha obiettivi specifici, primari e secondari. E sparsi tutt'attorno troviamo anche una quantità di diversi tipi di arma e di power-up, oltre a un gran numero di casse, barricate e colonne, messe lì solo perché fanno un gran bell'effetto quando esplodono.

In effetti, il gioco impressiona soprattutto per le sue visuali in movimento. La versione che abbiamo potuto vedere è ancora una beta piuttosto primitiva e, nonostante si muova già più che fluidamente, alla Neon assicurano che vi saranno ulteriori miglioramenti nella definizione e nel frame rate, prima che il gioco sia definitivo.
Considerato il fatto che utilizza già più di cento texture per livello, si tratterà di qualcosa veramente notevole. Il gioco sfrutta la memoria del PC per immagazzinare una grande varietà di esplosioni precalcolate, dall'effetto incredibilmente realistico. E, visto che sembra che qualcosa scoppi ogni volta che spariamo un colpo, la sensazione è notevole, mentre si corre lungo questi oscuri corridoi, inseguiti da un sacco di nemici.
Le armi di *Tunnel B1* sono state disegnate con l'intento di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I dodici livelli sono stati disegnati in modo splendido, e la grande varietà di materiali acuisce l'effetto.

PERCHÉ TUNNEL B1 POTREBBE RIUSCIRE A SCONFIGGERE LA CONCORRENZA

- Cerca di unire la velocità e la grafica da console con tattica e obiettivi da PC.
- Ha dodici livelli disegnati superbamente e perfettamente in tema.
- Le esplosioni precalcolate sono tra le più belle mai viste su PC.
- Viene dalla Germania e non è una simulazione gestionale di macchine F1.
- La smart bomb dà l'impressione di avere una potenza atomica devastante.



evitare che il gioco si riducesse a una continua sparatoria in una fogna. L'arma principale è una mitragliatrice, utilizzata per la maggior parte della distruzione quotidiana. Più rari sono i missili a ricerca termica, che dovrebbero essere utilizzati principalmente per eliminare i nemici in volo. Ma ci sono anche missili a impulso, lanciarazzi, mortai e granate, che entrano in gioco quando è necessario. La cosa più divertente è una smart bomb con il suo gigantesco carico distruttivo, immensamente godibile quando viene sganciata nella versione PlayStation del gioco, e che diventerà ancora meglio nella versione per PC. Le smart bomb dovrebbero essere utilizzate più spesso nei giochi. Sono francamente sottostimate, come elementi di un arsenale.

Vi sono anche grappoli di mine sparsi in giro, da utilizzare per distruggere nemici durante le ritirate o in modi più strategici. La struttura dei livelli chimici, industriali e metallici è tale che si rende necessario continuamente superare le indistruttibili barriere che impediscono l'avanzata. Ed è qui che la modalità di gioco più convenzionale viene rivelata, mentre cerchiamo i generatori che disattivano le porte, muoviamo le barriere e raggiungiamo i livelli successivi. Se dovesse fallire questa strategia, diventa cruciale impadronirsi dell'abilità necessaria per piazzare mine alla base di certe costruzioni e fuggire prima che il conto alla rovescia arrivi allo zero. Tattiche in stile *Descent* si rendono utili in tali occasioni, compreso un buon uso della mappa, realizzata con una tecnica eccellente. *Tunnel B1* si distingue immediatamente dai concorrenti su PC grazie allo stile grafico. Questo comprende anche la posizione della telecamera che segue i nostri movimenti durante il gioco, ovverosia quasi a livello con il terreno. Questa posizione, notevolmente più bassa di quelle alle quali siamo abituati, ha lo svantaggio di far provare una sensazione di nausea e di mancanza di controllo durante i primi minuti di gioco, ma quando queste passano, subentra un'ebbrezza di velocità difficilmente riscontrabile in altri giochi.

Tunnel B1 arriva in un momento in cui alla Ocean stanno cercando di re-inventarsi, come è successo per Psygnosis e Gremlin negli ultimi due anni. Se ci riusciranno, questo segnerà la fine di una delle ultime compagnie vecchio stile del Regno Unito. E dato il potenziale e la qualità di giochi come *Tunnel B1* e *Viper* della Neon, e *Dreadnought* della Tribe, la Ocean dovrebbe finalmente riuscire a disfarsi della pesante eredità degli shoot'em-up a piattaforme come *Robocop*, una volta per tutte.

Aleandro Zanna



L'effetto 'Stella' dovuto alle lenti è un altro dei tocchi raffinati che incontriamo durante il gioco.



Richiede un PC potente per dare il meglio, ma se lo avete non sarete delusi dal risultato.



L'azione di *Tunnel B1* è incentrata sulla distruzione di massa. Un altro missile colpisce il suo bersaglio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

RAMA

... Ti ha aspettato....





DELPI

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
CD MPC:
486DX/66, WINDOWS 95, DOS, 8 Mb DI MEMORIA, LETTORE CD.Rom 2X, SCHEDA SOUNDBLASTER O COMPATIBILE 100%, SCHEDA VIDEO SVGA, MOUSE.
MAC:
68040, SISTEMA 7.0

Numero Verde

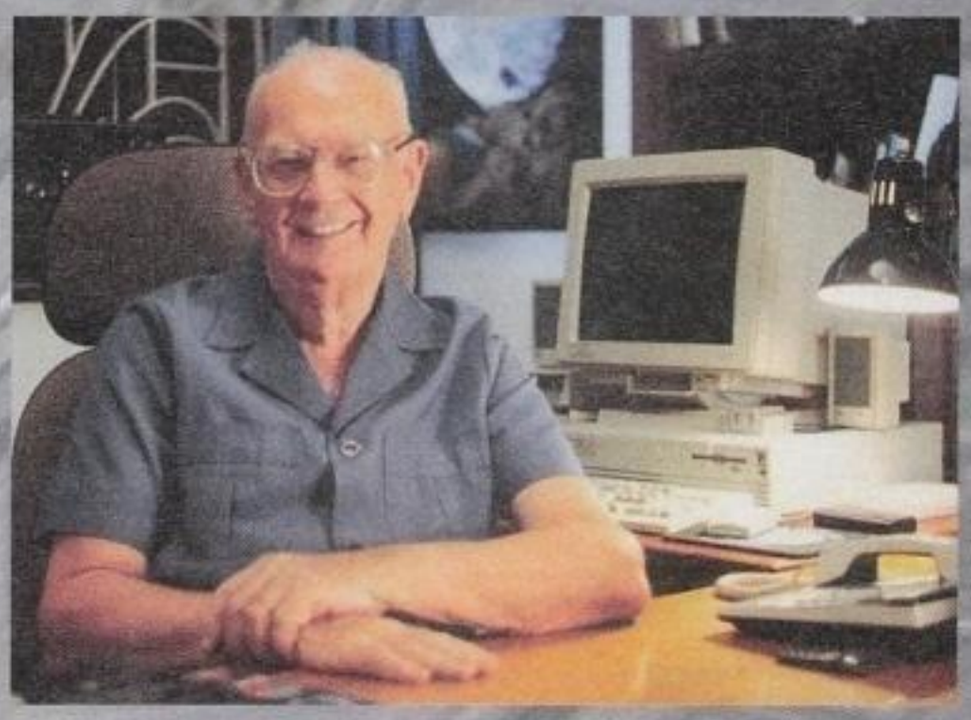
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIERRA®

...Per milioni di anni...



"L'evento fantascientifico
dell'anno"
presentato da Arthur C. Clarke
e Gentry Lee

... ora che l'hai scoperta all'esterno del sistema solare vai ad esplorarla e cerca di scoprirne i segreti di questa gigantesca astronave.
Una volta a bordo hai 4.000 Km² da esplorare: un mondo fatto di strane strutture, vertiginose scale e strade a perdita d'occhio...
Il Leggendario autore di 2001 Odissea nello spazio ti guida in questa nuova saga spaziale dalla sontuosa e iper "realistica" ambientazione 3D.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A NATALE IN EDICOLA

ALONE IN THE DARK

VERSIONE ITALIANA

IL GIOCO CHE HA TERRORIZZATO MILIONI DI PERSONE NEL MONDO

LIRE 24.900

INFOGRAMES

Infogrames Multimedia - 82-84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne cedex Francia
o@infogrames.com - Internet http://www.i

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.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi saranno spesi bene e il gioco non sfigurerà nella vostra collezione.

ZETA VERDETTO

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **FATE VOI**
S. H.: **ZETASOFT**
Sviluppatore: **THE COUNT**
Distributore: **APECAR**
Telefono **02/696969**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Le caratteristiche minime con cui potete sperare di far girare il gioco recensito. Non che lo possiate apprezzare a pieno con questo sistema.

SISTEMA CONSIGLIATO
Se il vostro sistema risponde a queste specifiche, siete a posto. Potrete godervi una grafica fluida e comandi che rispondono alla perfezione. Potrebbe fornirvi indicazioni su un possibile upgrade per la vostra configurazione.

Un breve commento in cui troverete riassunti i punti fondamentali della recensione. Insieme al voto vi fornisce, a una prima occhiata, la nostra impressione generale sul titolo in questione. Per saperne di più, però, è indispensabile leggere l'intera recensione.

8

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.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

ARCHIMEDEAN DINASTY	BLUE BYTE	72
BUG!	SEGA PC	78
C&C: RED ALERT	VIRGIN/WESTWOOD	34
DAYTONA USA	SEGA PC	92
DESTRUCTION DERBY 2	PSYGNOSIS	49
DISCWORLD 2	PSYGNOSIS	53
DOWN IN THE DUMPS	PHILIPS	97
FLIGHT SIMULATOR WIN95	MICROSOFT	87
HYPERBLADE	ACTIVISION	82
MASTER OF ORION 2	MICROPROSE	45
NIHILIST	PHILIPS	101
ROBOTRON X	GT INTERACTIVE	95
TOMB RAIDER	EIDOS/CORE	39
TOONSTRUCK	VIRGIN	75
ZORK NEMESIS	ACTIVISION	105

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

http://www.oldgamesitalia.net/

RED ALERT

COMMAND & CONQUER

Provate a immaginare che qualcuno, con una macchina del tempo, sia riuscito a fermare Hitler prima della Seconda Guerra Mondiale, che cosa sarebbe successo? La Westwood ha voluto rispondere...

DUNE II

Ispirato al famoso film di fantascienza di David Linch, *Dune II* è stato davvero il primo gioco di guerra strategico in tempo reale. Le tre fazioni presenti (Atreides, Harkonnen e Ordos) si scontravano per il dominio di Dune e della preziosa Spezia, reperibile solo su questo pianeta. Ovviamente il giocatore poteva liberamente decidere quale fazione interpretare, anche se le missioni non variavano mai di obiettivo.

Quando un team di sviluppatori riesce a produrre un titolo che diventa un vero capolavoro nel suo genere, superando di molto tutta la concorrenza, ci si aspetta sempre che un eventuale seguito (o comunque un nuovo gioco del genere fatto dalla stessa casa) sia qualitativamente migliore del precedente. La Westwood, maestra e fondatrice del genere dei giochi strategici in tempo reale, è l'esempio più lampante. Dopo aver fatto uscire, anni or sono, ***Dune II***, è rimasta nell'ombra, aspettando il momento propizio per stupire tutti con il suo *Command&Conquer* che, in poco più di un anno di vita, ha raccolto premi e complimenti da ogni parte del mercato videoludico.

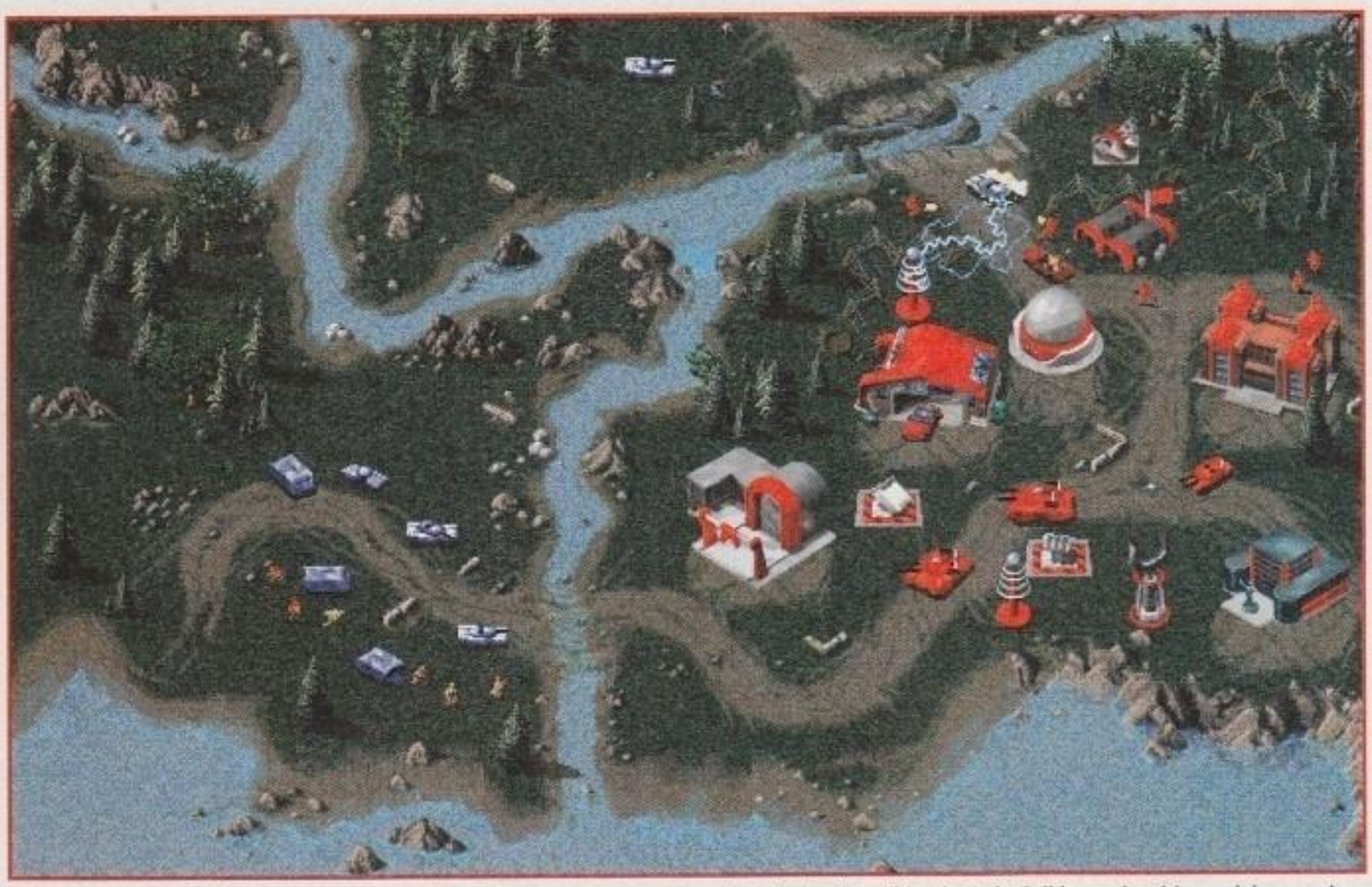
UN SUCCESSO ANNUNCIATO

Con queste premesse è facile pensare quanto *Red Alert*, il suo tanto annunciato seguito (esisteva già una piccola preview al tempo dell'uscita dell'originale!), sia atteso da moltissimi videogiocatori, nella speranza che possa migliorare un gioco che, fino a oggi, è stato considerato quasi perfetto. La prima differenza che immediatamente si nota, non appena si comincia a giocare a *Red Alert*, è l'abbandono delle due classiche fazioni di *C&C*. Al posto di NOD e GDI, in questo seguito sono presenti i sovietici, nel tentativo di conquistare l'Europa, e le nazioni (europee ovviamente) alleate, nel tentativo di difenderla. Un esperimento scientifico nel 1946, basato sui viaggi spaziotemporali, ha, infatti, permesso a un uomo di eliminare Hitler prima che potesse dare vita agli orrori del nazismo. Purtroppo, però, la storia non può essere dominata e, pochi anni dopo, la figura del dittatore sanguinario viene "raccolta" da Stalin, che rende la nazione sovietica un vero e proprio "Pericolo Rosso".



Una devastante esplosione nel pieno del suo splendore, sperate di non vederle mai nella vostra base.

Red Alert sfrutta, dunque, la stessa formula vincente del suo predecessore: due diversi CD (fondamentali per il gioco in multiplayer), uno per gli Alleati e uno per i Sovietici. Ognuna di queste due fazioni possiede, naturalmente, delle forze notevolmente distinte, sia in termini di aspetto e potenza, sia in termini di efficienza territoriale. In pratica, mentre in *C&C* gli scontri erano essenzialmente a terra, con l'eccezione dei due mezzi volanti a disposizione, in *Red Alert* dovrete utilizzare strategie profondamente diverse a seconda della parte che state utilizzando. Gli Alleati, infatti, possiedono una







Ecco una base russa nel pieno del suo splendore. In alto a destra potete vedere in funzione il letale Tesla Coil in grado, citiamo dal manuale, di "ridurre in pochi secondi la fanteria in cenere e i mezzi in ammassi di acciaio fuso". Meglio scegliere un altro punto per l'invasione...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le nostre truppe di fanteria sovietica stanno per invadere con successo una raffineria nemica.





Un attacco a installazioni costiere, uno scenario che si riproporrà con una certa frequenza, vista la maggiore importanza assunta dalle unità navali in questo seguito.

superiorità marittima assolutamente schiacciante, ma compensano questa loro forza con un singolo mezzo volante; i Sovietici, invece, hanno solo i sottomarini per difendersi in mare, ma possiedono numerosi veivoli, tra cui Mig, aerei spia e bombardieri.

TROPPO DA FARE

Questo seguito migliora, infatti, quello che era stato uno dei maggiori punti di forza di *Command&Conquer*: la varietà dei mezzi. Oltre alle gradite aggiunte delle forze aeree e navali, anche i veicoli e la fanteria sono stati modificati; le novità maggiori si trovano dal lato degli Alleati, che pur possedendo mezzi terrestri decisamente meno potenti della controparte "rossa", compensano questa mancanza con delle unità di fanteria particolari, quali ladri, spie e, soprattutto, medici da campo. Questi ultimi, tanto desiderati nel primo *C&C*, sono una vera manna dal cielo, dal momento che vi permettono di curare molto velocemente una qualunque unità di fanteria, anche in piena battaglia. Molto utile si rivela, poi, il veicolo che permette di sganciare mine: utilizzato in maniera intelligente (minando, per esempio, i campi di raccolta dell'avversario), può fornire un notevole vantaggio strategico, soprattutto nella difesa della base. Fortunatamente, tutte queste meraviglie saranno disponibili relativamente presto con il procedere del gioco e non si dovrà attendere troppo a lungo per mettere le mani su qualcosa di più potente di un semplice granatiere (come accadeva nelle prime missioni dei GDI).

Questi cambiamenti hanno influenzato decisamente meno le strutture che il gioco mette a disposizione e, a dire il vero, le differenze si notano solamente nei livelli più avanzati, o negli edifici difensivi. Torrette camuffate e postazioni lanciafiamme sono solo un esempio, per non parlare poi del mortale Tesla Coil sovietico, un'arma tanto letale da far impallidire il buon vecchio Obelisk of Nod.

VARIETÀ PRIMA DI TUTTO

Dal punto di vista della struttura delle missioni (in cui è stato mantenuto il sistema a bivi del precedente episodio), sin dall'inizio ci si rende conto che alla Westwood si sono sforzati davvero molto per migliorare quanto era già stato fatto. Per quanto il procedimento di fondazione della **base** sia rimasto inalterato, nella maggior parte delle occasioni questo viene preceduto o seguito da compiti speciali, che richiamano spesso certe missioni di *C&C*. In pratica, per portare a termine un singolo compito vi verrà richiesto di effettuarne altri minori, che già di per sé rappresentano una piccola missione. Un esempio perfetto è rappresentato dalla quarta missione degli Alleati: all'inizio avrete sotto il vostro comando una semplice spia, che dovrete infiltrare in una prima base nemica (evitando i cani nemici, gli unici a potervi rilevare), per rubare un camion che vi condurrà a una seconda base, dove è rinchiusa Tanya, il corrispondente del

BASE

Anche in *Red Alert*, i soldi rappresenteranno la cosa più importante per edificare la vostra base e per costruire le unità militari. Al posto del Tiberium, però, questa volta dovrete concentrarvi nella raccolta dei minerali. Di questi, troverete nel gioco due diverse "varietà" una comune e una più rara ma decisamente più redditizia.



I primi aerei sovietici sono armati di una semplice mitragliatrice. Non molto devastante, ma letale se il bersaglio sono dei barili (guardate la foto qui sotto).







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Se avrete un disperato bisogno di fondi potrete vendere le strutture non essenziali della base.





Per evitare che il nemico possa attaccarvi da più parti, è possibile distruggere i ponti che permettono il passaggio dei fiumi. Nel farlo, però, assicuratevi di possedere una seconda strada facilemente accessibile.

MULTIPLAYER

Red Alert fornisce pieno supporto al gioco multiplayer. È possibile giocare via rete IPX/LAN, seriale e modem. Inoltre, è stato implementato direttamente anche il supporto per il gioco via internet, con una nuova versione più stabile del Westwood Chat, il programma che vi permetterà la connessione con giocatori da tutto il mondo.

vecchio commando di *C&C*. Una volta liberata, passerete a controllare quest'ultima con cui dovrete annientare le difese aeree nemiche e fuggire. Solo dopo aver completato tutto questo potrete finalmente dedicarvi alla distruzione di ogni mezzo sovietico nell'area, non prima, però, di aver conquistato le strutture della prima base con i vostri ingegneri.

Questo è, naturalmente, solo un piccolo esempio, ma ci è sembrato un saggio notevole delle potenzialità di *Red Alert*. Anche nelle più semplici missioni distruttive, infatti, dovrete sempre cercare la strategia più funzionale, preferibile all'attacco diretto (anche se non necessaria). Uno degli aspetti più accattivanti di questa struttura, risiede poi nella "memoria" che il gioco ha in certe missioni. Potrebbe capitarvi, a seconda del percorso che sceglierete, di ritornare in un territorio conquistato in precedenza e qui, con una certa sorpresa, ritroverete tutte le strutture esattamente come al termine del livello concluso in precedenza, cosa che rende importante, ai fini del gioco, non solo vincere, ma anche come si vince.



INTELLIGENZA MIGLIORATA

Tutto questo potrebbe tranquillamente bastare a giustificare l'acquisto di *Red Alert*, ma i programmatori sono voluti andare oltre correggendo, in base ai commenti e alle critiche ricevute da tutto il mondo, certi fastidiosi "bug" e l'intelligenza artificiale del computer. Scordatevi di poter utilizzare i sacchetti di sabbia come barriere invalicabili per la CPU, o di attaccare gli estrattori di minerale senza scatenare una massiccia rappresaglia difensiva (limitata a qualche piccola unità di fanteria in *C&C*), tutto questo è stato perfettamente corretto e, inoltre, la fazione gestita dal computer si comporta in maniera decisamente più intelligente, attaccando in forze i lati sguarniti della vostra base ed evitando di barare (almeno da quanto ci è stato possibile vedere) con riserve praticamente infinite di soldi.

Per quanto riguarda i fastidiosi bug (che sarebbe meglio definire come i tiri mancini che si era soliti utilizzare in **multiplayer**), abbiamo riscontrato due interessanti novità. Innanzitutto, le mura e i sacchetti di sabbia non vengono più considerati parte della nostra base (cioè non è più possibile costruire strutture appoggiandosi a essi), ma gli edifici possono essere fatti a un quadretto di distanza l'uno dall'altro. In questo modo non è più possibile utilizzare il "trucco" delle mura, che permetteva di edificare le torrette direttamente in territorio nemico. In secondo



In questa partita in multiplayer, le unità del giocatore blu stanno passando davvero un brutto momento, data la superiorità numerica dei mezzi avversari.



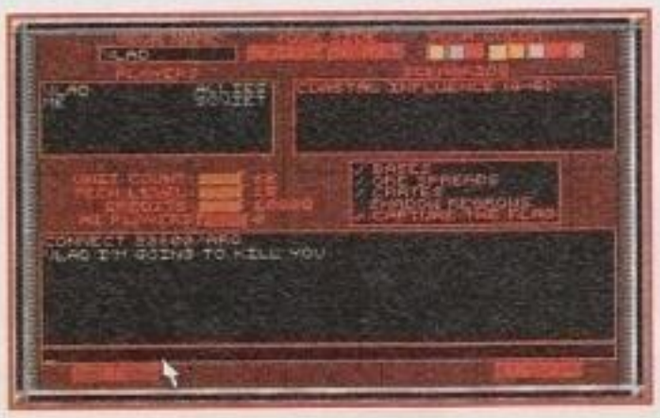
In questa immagine potete vedere uno scontro "impossibile" per *Command&Conquer*. Navi, aerei e sottomarini si sfidano in un duello per il dominio di questa piccola zona costiera.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









I numeri che vedete sotto alle unità in alto a destra indicano che fanno parte di un gruppo preselezionato. Se utilizzerete altri comandi (come quello di formazione) una piccola lettera si aggiungerà al numero.

luogo, è stato notevolmente limitato il potere degli ingegneri: prima di conquistare una struttura, infatti, ora questa deve essere in uno stato critico (la barra della sua energia deve essere rossa), in caso contrario l'infiltrazione del nostro specialista danneggerà solamente le strutture, comportando la perdita del denaro speso a realizzarlo.

IL GRAN FINALE

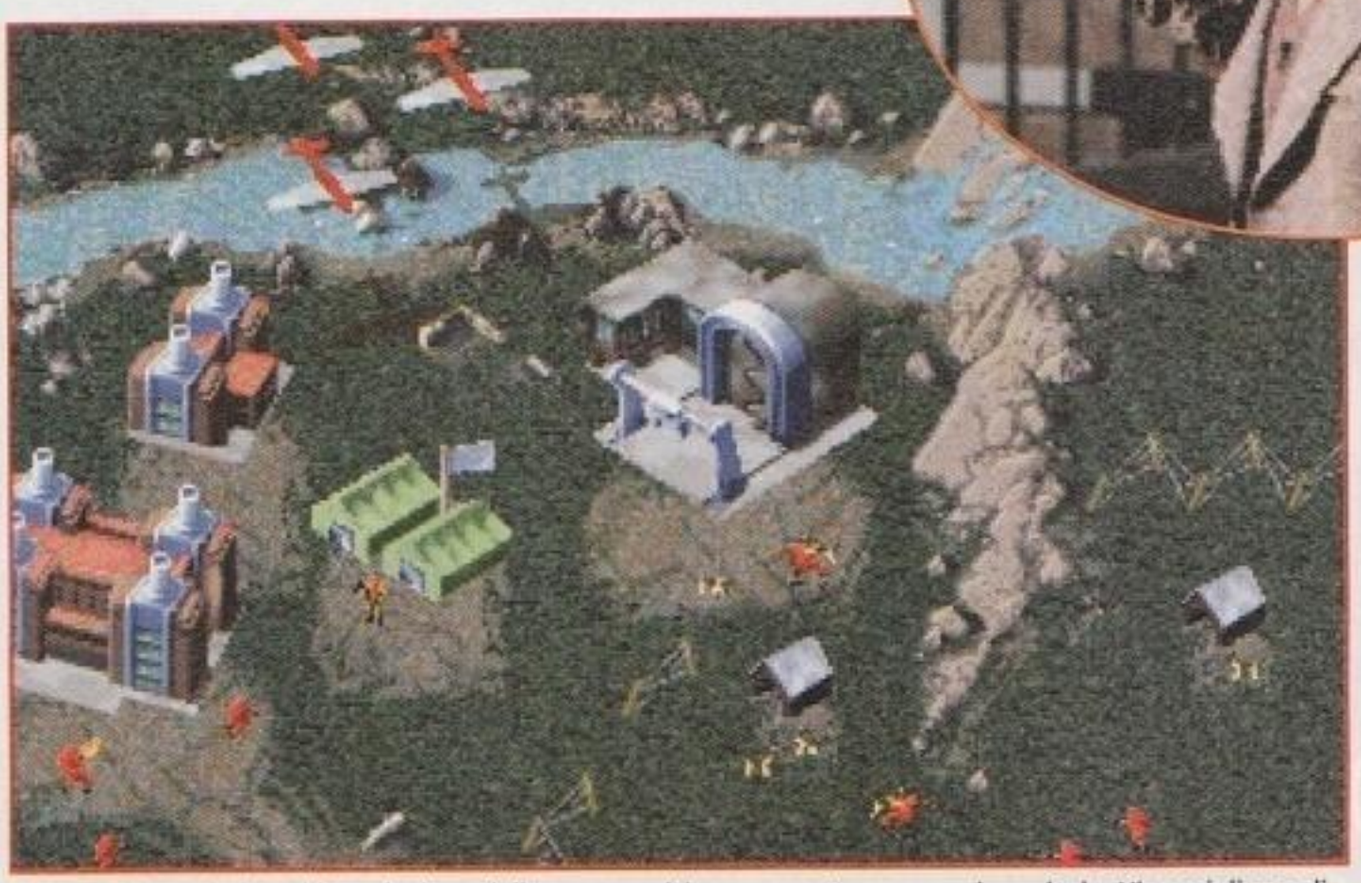
L'interfaccia, data la sua funzionalità, è rimasta praticamente inalterata. Tutti i comandi, le funzioni e i tasti del primo *C&C* non sono stati toccati ma, semplicemente, è stata aggiunta la possibilità di stabilire una formazione per muovere i gruppi di unità. In pratica, una volta selezionato un contingente, basterà premere il tasto "F" per far sì che quest'ultimo tenti di mantenere la posizione delle unità durante lo spostamento; inutile dire che questa opzione è perfetta per evitare che mezzi come i lanciamissili (di armatura leggera) siano i primi a incontrare il nemico, al posto di restare nelle retrovie come fuoco di copertura. Per chiudere in bellezza, non possiamo dimenticare l'introduzione dell'alta risoluzione e della selezione del livello di **difficoltà**. Se giocate sotto Windows 95, l'intero gioco, inclusi i filmati (in modalità interlacciata), apparirà in 640x480, o in 640x400, rendendo la visuale del campo di battaglia notevolmente più ampia e la qualità dei dettagli grafici ovviamente maggiore. Comunque, se disponete di un buon vecchio 486, potrete sempre giocare sotto DOS, solo in bassa risoluzione, per velocizzare tutto il gioco.



Perdete una missione con gli Alleati e vedrete apparire questa poco piacevole schermata.

Sinceramente, ci sembra proprio che questo *Red Alert* offra davvero tutto quello che un amante di questo genere può chiedere e molto, molto di più. Alla domanda, dunque, sulla convenienza di questo acquisto per chi già possiede *C&C*, non possiamo dare che un parere nettamente positivo, anche se resterà un po' di nostalgia per le mitiche colonne sonore "Fight, win, prevail" e "I'm a mechanical man", dal momento che anche le tracce audio sono state del tutto cambiate. Cosa pretendete, non si può davvero avere tutto.





Gli attacchi aerei, dopo l'introduzione delle nuove unità, rappresentano un reale pericolo. Vi consigliamo di darvi subito da fare per costruire difese antiaeree, soprattutto se vi trovate contro i sovietici.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it



DIFFICOLTÀ

Questa opzione, che purtroppo mancava nel primo *C&C*, vi permetterà di selezionare tra tre diversi livelli di difficoltà. Variare quest'ultimo non influenzerà l'intelligenza del computer, ma una lunga serie di parametri di gioco quali la velocità di costruzione, il costo di edifici e unità e la potenza (sia in attacco, sia in difesa) di queste ultime.

Sistema: **DOS/WIN95 CD-ROM**
Genere: **STRATEGICO**
S. H.: **VIRGIN**
Sviluppatore: **WESTWOOD**
Distributore: **LEADER**
Telefono: **0332/874111**
Prezzo: **99.900**

SISTEMA MINIMO
486 DX2 a 66 MHz (DOS) o Pentium (Windows 95), 8 MB di RAM, CD-ROM 2x, 40 MB di installazione su HD, VGA 256 colori (DOS) o SVGA PCI 1MB (Windows 95)

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 90, 16 MB di RAM, CD-ROM 4x, SVGA PCI con 2 MB, modem 28.8 (per il gioco via modem e internet), Windows 95

ZETA VERDETTO

L'esatta evoluzione di quel capolavoro che era Command&Conquer, *decisamente più di un normale data disk. Vario e divertente, è davvero un acquisto obbligato per tutti gli appassionati dei giochi di strategia in tempo reale, e anche per tutti gli altri...*

9

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

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

Il Faro Ti Guida In Un Universo Parallelo

Lighthouse

Viaggia In Un'Altra Dimensione

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996



Un misterioso essere "nero" cattura la piccola Amanda e fugge in un'altra dimensione. Solo, impaurito e senza aiuto sei l'unica speranza di salvezza per la bambina... ma ci vuole coraggio per attraversare la porta spazio/temporale perché ti tr verai proiettato in un universo che trascende ogni po sibile immaginazione. Dovrai sperimentare le invenzioni soprannaturali nascoste nella torre del faro, vedrai uno strano uccello mecc nico volare nel cielo, troverai un bizzarro sottoma no che imparerai a guidare per esplorare tutto l'universo incantato che ti circonda. Molte sono le sorprese che ti aspettano questo misterioso, appassionante e bellissimo viaggi compresa la battaglia finale per sconfiggere l'Esse Nero e salvare Amanda. Semplicemente emozionant e coinvolgente!





TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DEL.PI

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

CD.Rom

REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILE, 486 DX2/66, LETTORE CD.Rom 2X, RACCOMANDATO PENTHIUM, SCHERMO SVGA, WINDOWS 3.1, WINDOWS '95, DOS, 8 Mb RAM, SOUNDBLASTER.

£ 109.900

SIERRA

Numero Verde

http://www.oldgamesitalia.net/

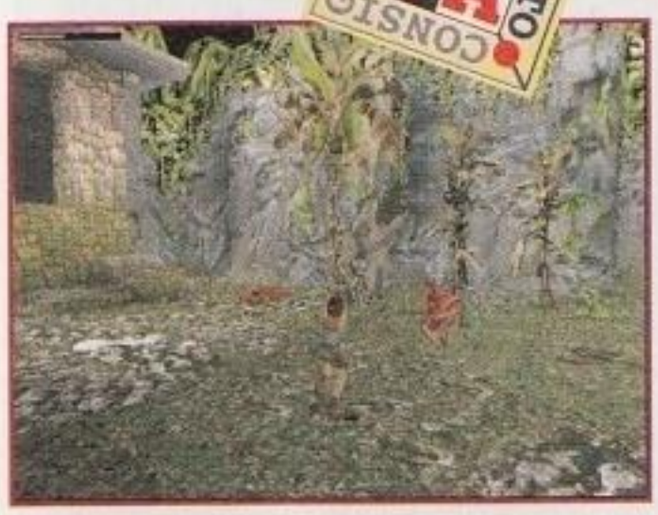
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB RAIDER

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO



Leggendo gli strilli di copertina, avreste anche potuto pensare alla solita sparata natalizia, per attirare nuovi lettori. Invece, state per leggere la recensione di un gioco che è la dimostrazione concreta di come la tecnologia possa, a volte, consentire davvero dei passi avanti nell'evoluzione dell'intrattenimento elettronico.

È opinione di chi vi scrive, e dell'intera redazione di ZETA, che non debba essere la qualità tecnica di un prodotto a decretarne, o meno, il successo. Valutando un gioco, il primo parametro da prendere in considerazione rimane sempre e comunque quello legato al divertimento che lo stesso è in grado di regalarci nelle ore di svago che ci concediamo dal lavoro, studio, ecc. Mettiamo dunque le cose bene in chiaro fin dal principio: *Tomb Raider* è divertente! Di conseguenza, tutte le digressioni in cui ci apprestiamo a decantare le lodi al reparto grafico-sonoro dell'ultima proposta della Core non vi traggano in inganno: ci permettiamo di farle solo ed esclusivamente dopo aver chiarito questo punto fondamentale, che tratteremo comunque più approfonditamente.

Chiunque si avvicini per la prima volta a *TR*, comunque, non può fare a meno di restare a bocca aperta per lo spettacolo offertogli sul monitor. La protagonista, **Lara Croft**, si muove all'interno di paesaggi tridimensionali renderizzati in tempo reale e caratterizzati da un incredibile uso delle texture, che riescono a conferire loro un aspetto altamente realistico, e lo fa con una grazia e uno stile tutti particolari, tanto che risulta difficile credere al fatto che i movimenti della dolce fanciulla non siano stati realizzati in **motion capture** bensì con "normali" tecniche di animazione. Menzionare i movimenti della protagonista, comunque, ci porta a parlare di uno degli aspetti più peculiari di *TR*: il gioco, infatti, non è il solito sparatutto in 3D con visuale in prima persona, ma utilizza un sistema di telecamere virtuali che seguono, dall'esterno, i movimenti di Lara, cercan-





OK ragazzi, il pubblico di ZETA è fondamentalmente composto da maschietti, perciò abbiamo pensato di omaggiarlo con questa inquadratura, un po' particolare, delle grazie di Lara...

I blocchi di pietra possono anche essere tirati verso di noi, oltre che spinti.

LARA CROFT

Una delle poche protagoniste al femminile del mondo dei videogiochi e, sicuramente, una delle più carismatiche. Per la promozione del gioco, in Gran Bretagna, sono stati realizzati degli spot con una versione in carne e ossa dell'affascinante avventuriera. Qui, purtroppo, ce li possiamo scordare...

MOTION CAPTURE

Ormai quasi tutti conoscono questo sistema di acquisizione dei movimenti umani, che consente di dare vita ad animazioni estremamente realistiche. In *Tomb Raider* è stato preferito un approccio tradizionale per dare modo agli artisti di lavorare di fino su ogni singolo frame di animazione e i risultati si vedono!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

MARIO 64

L'ennesimo capolavoro di Shigeru Myamoto, il padre del baffuto idraulico italiano mascotte della Nintendo. Si tratta di un titolo che ha completamente rivoluzionato il concetto di gioco a piattaforme, riuscendo, per primo, a sfruttare a dovere le potenzialità di un motore grafico interamente tridimensionale. Al resto ci ha pensato l'hardware del Nintendo 64.

LA MOSSA

Non temete (o non illudetevi...) la bella Lara non ha seguito recentemente un corso per apprendere la simpatica tradizione partenopea. D'altro canto, può vantare svariate modalità di movimento, che le consentiranno di cavarsela in tutte le situazioni pericolose in cui verrà a trovarsi.



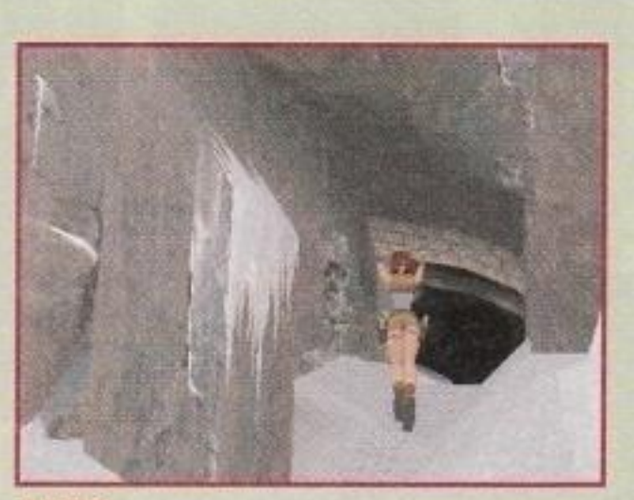
CORRERE

È il modo standard utilizzato da Lara per spostarsi, basta premere la freccia verso l'alto.



CAMMINARE

Utilizzando il tasto Shift in congiunzione con le frecce direzionali è possibile spostarsi più cautamente. In questo modo è impossibile cadere nei baratri o in eventuali trappole.



SALTARE

Lara è un'ottima saltatrice ed è in grado di superare distanze considerevoli con un solo balzo. Basta premere Alt, accompagnato da una delle frecce direzionali se si desidera saltare in avanti, indietro o lateralmente.



CAPRIOLA

Molto spettacolare, consente di disorientare gli attacchi dei nemici. Per realizzarla basta premere il tasto Fine (End).



ARRAMPICARSI

Premendo la freccia verso l'alto insieme a Ctrl, sarà possibile far arrampicare Lara per superare diversi ostacoli.



UTILIZZARE

Con la pressione del tasto Ctrl, Lara può utilizzare leve e interruttori che incontrerà sul suo cammino.



NUOTARE

Se Lara entra in acqua, si comporterà da nuotatrice provetta, con uno stile forse non impeccabile ma efficace. Il sistema per controllarla in acqua richiede qualche minuto di pratica ma si rivela, alla fine, estremamente intuitivo. Attenzione, perché Lara può trattenere il fiato solo per un paio di minuti!



APPENDERSI

Quando si effettua un salto al limite delle proprie capacità, è possibile cercare di appendersi per non precipitare. È sufficiente mantenere premuto il tasto Ctrl fino a che non ci si aggrappa. A questo punto sarà possibile issarsi in salvo o dondolare di lato.



SPINGERE

A volte, ci saranno dei blocchi di pietra che Lara potrà spingere, o anche tirare, per rivelare nuovi passaggi segreti.



do sempre di ottenere l'inquadratura ottimale che ci consenta di valutarne la situazione e gli eventuali nemici. Detta così, potrebbe far pensare a giochi come *Alone In The Dark* o *Fade To Black*, titoli a cui, si deve ammetterlo, *Tomb Raider* deve qualcosa in termini di ispirazione; la realtà, però, è che in questo caso tutto avviene talmente fluidamente e in maniera così naturale da consentirci di affermare che, se non fosse per ***Mario 64***, ci troveremmo di fronte al primo titolo 3D che porti una ventata di novità nel mondo dei videogiochi da tre anni a questa parte. Ma, del resto, *Mario 64* su PC è e rimarrà una pia illusione...

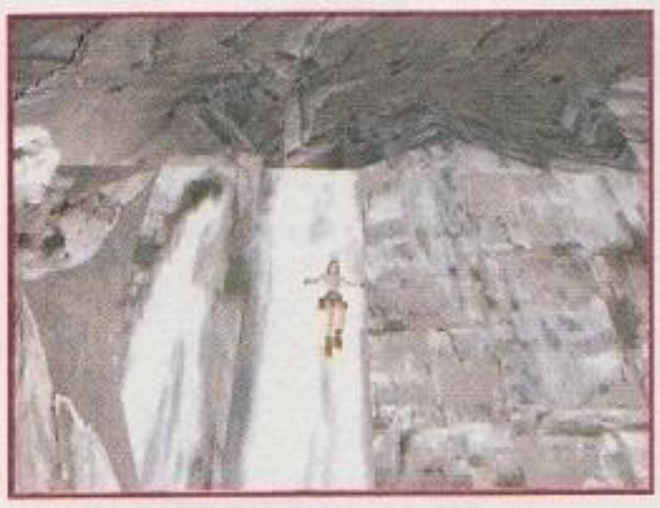
L'ambientazione di *Tomb Raider* ricorda molto da vicino quella dei film della serie di Indiana Jones, un paragone inevitabile se consideriamo che ci troveremo ad esplorare antichi templi precolombiani, mondi dimenticati frequentati da dinosauri, piramidi egizie e altro ancora (non vogliamo guastarvi tutte le sorprese...). Lara Croft, figlia di un aristocratico inglese, e da circa 8 anni avventuriera di professione, viene ingaggiata per recuperare un misterioso artefatto: a voi il compito di guidarla in questa impresa, evitando le mille insidie che la attenderanno lungo il cammino.

In *Tomb Raider*, infatti, avrete modo di combattere spesso e volentieri - non si tratta certo di un gioco per chi ama soltanto riflettere sugli enigmi - e i vostri nemici saranno rappresentati, all'inizio, da semplici animali come lupi, orsi o pipistrelli anche se, in seguito, potrete anche incappare in bestiacce davvero poco amichevoli quali Raptor o, addirittura, un enorme Tyrannosaurus Rex, che potete ammirare da qualche parte nelle foto a corredo della recensione. Tutti i vostri avversari

http://www.oldgamesitalia.net/

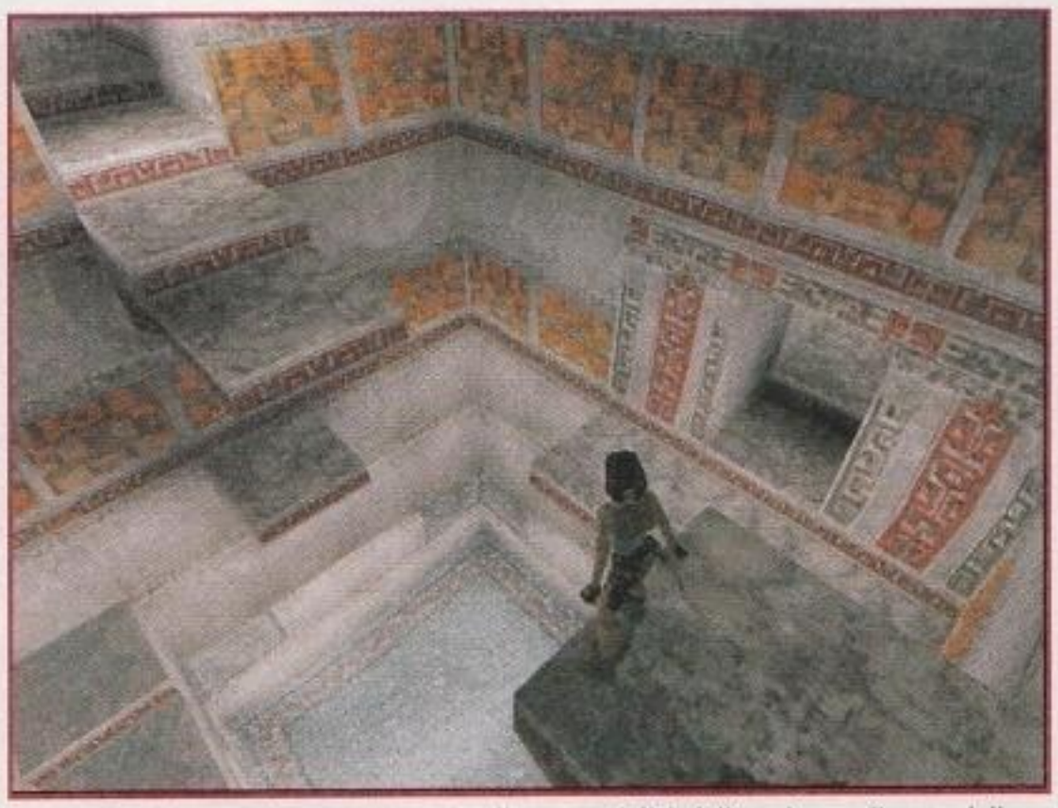
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sono stati realizzati con grafica poligonale, così come avveniva in *Quake*, e, come tutti i particolari che vanno a comporre questo gioco, sono stati curati con perizia maniacale (a volte persino inquietante: l'uggiolare dei lupi abbattuti ha provocato qualche rimorso in più di un giocatore!). Per affrontare simili minacce, però, la nostra donzella è equipaggiata piuttosto bene. Dispone, infatti, fin dall'inizio della sua avventura, di una coppia di pistole che sa utilizzare con precisione estrema e che sembrano essere dotate di un caricatore infinito (un ottimo esempio di come, a volte, il realismo possa essere sacrificato a favore della giocabilità) e, nel corso delle sue peregrinazioni, potrà trovare altri aggeggi simpatici come, per esempio, un ottimo fucile a pompa.

Anche nella realizzazione del sistema di combattimento, i creativi della Core non deludono le aspettative generate dall'imponente **apparato audiovisivo** da loro ideato. Con la semplice pressione della barra spaziatrice, Lara estrarrà l'arma selezionata precedentemente nell'inventario (quella di default è la coppia di pistole). A questo punto comincerà a prendere la mira sul nemico che le appare più minaccioso e, fintanto che terremo premuto il tasto a cui è assegnato lo sparo, continuerà a bersagliarlo, noncurante delle acrobazie che le faremo compiere per evitare gli attacchi dei suoi avversari. Per puntare un nuovo obiettivo, sarà sufficiente mollare il tasto dello sparo e Lara rivolgerà il suo sguardo altrove. Purtroppo, una descrizione di questo tipo non riuscirà mai a rendere le emozioni provate nel corso di uno scontro a fuoco, ma vi assicuriamo che la bella Lara è in grado di prodursi in azioni spericolate che non sfigurerebbero nel più frenetico film di Schwarzenegger.

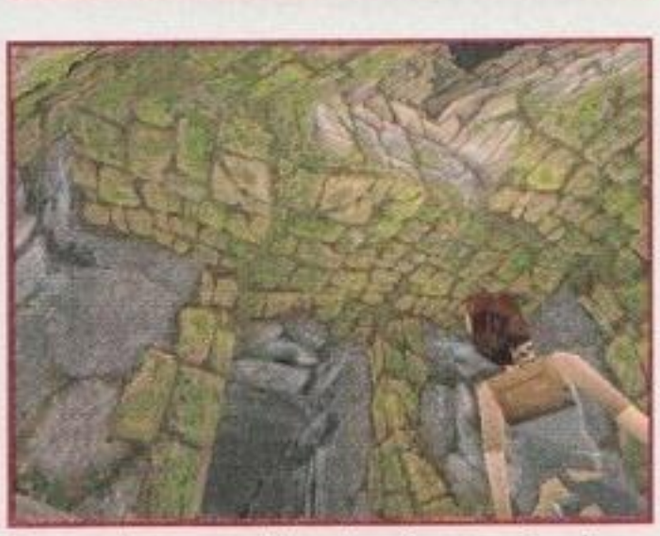


Se ancora avevate dei dubbi riguardo alle potenzialità dell'engine realizzato dalla Core, questa immagine dovrebbe togliervi definitivamente.

Come abbiamo detto, *Tomb Raider* non piacerà a chi ama unicamente i giochi in cui ci si deve spremere le meningi, senza dover mettere alla prova la propria destrezza, ma non lascerà delusi coloro i quali vedono di buon occhio un'accoppiata dei due aspetti. Gli enigmi, infatti, rappresentano un elemento fondamentale del gioco, altrettanto, se non più, importante dei combattimenti. Ve ne sono di molti tipi, anche se essenzialmente si basano sul concetto di recuperare oggetti o chiavi particolari che andranno utilizzati nel luogo appropriato, ma non









Questo simpatico bestione ha deciso di pasteggiare con il nostro povero corpicino. Per sconfiggerlo dovrete essere molto veloci oppure un po' più astuti del solito.

Per raggiungere quell'apertura dovremo inondare questo cunicolo. Non sarà facile!

APPARATO AUDIOVISIVO

L'engine tridimensionale utilizzato in *Tomb Raider* è in vero 3D, come appare evidente dopo pochi minuti di gioco, trascorsi ad ammirare la complessa struttura dei livelli. Può girare in alta e in bassa risoluzione, consente di ridurre le dimensioni dello schermo per funzionare a dovere anche su macchine non troppo potenti, e gestisce la correzione di prospettiva delle texture, evitando i fastidiosi effetti "mare in burrasca" che accompagnavano le texture dei giochi della vecchia generazione. È in grado di gestire effetti di luce in tempo reale, che sono però limitati alla protagonista e alle fonti di luce prefissate all'interno degli stessi livelli. L'utilizzo di un'arma da fuoco, per esempio, non produrrà alcuna luce, nemmeno nella caverna più buia. Non si può avere tutto e, del resto, dovranno pure realizzare *Tomb Raider 2*! A completare l'effetto tridimensionale, giunge l'audio, con effetti sonori che si spostano da una cassa all'altra a seconda del loro punto di provenienza.

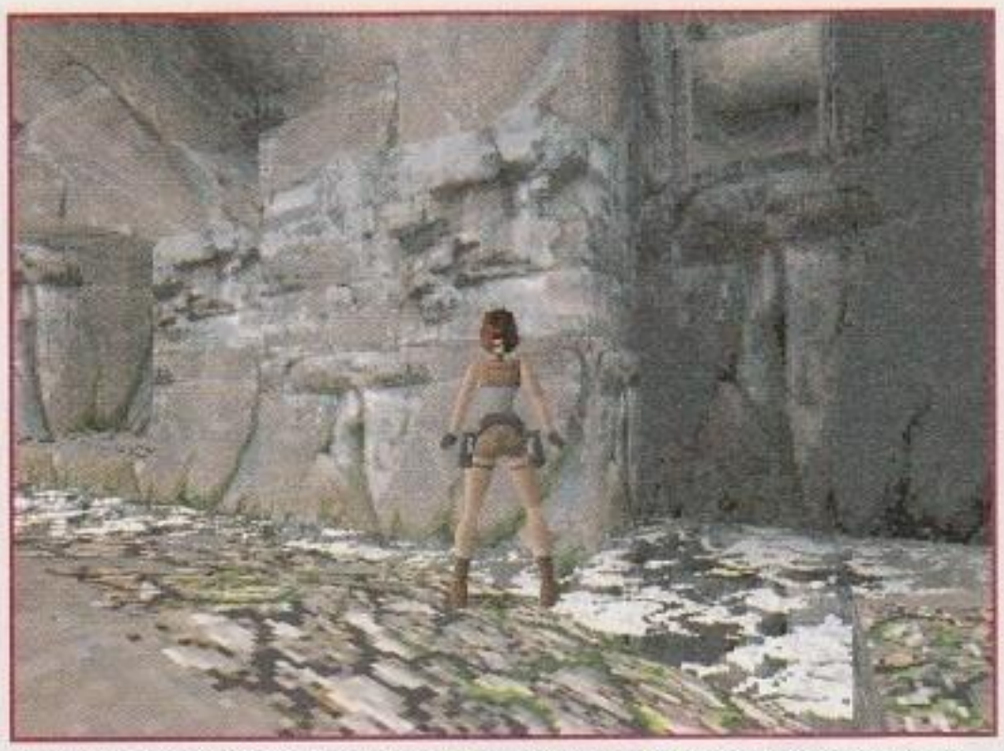
http://www.oldgamesitalia.net/

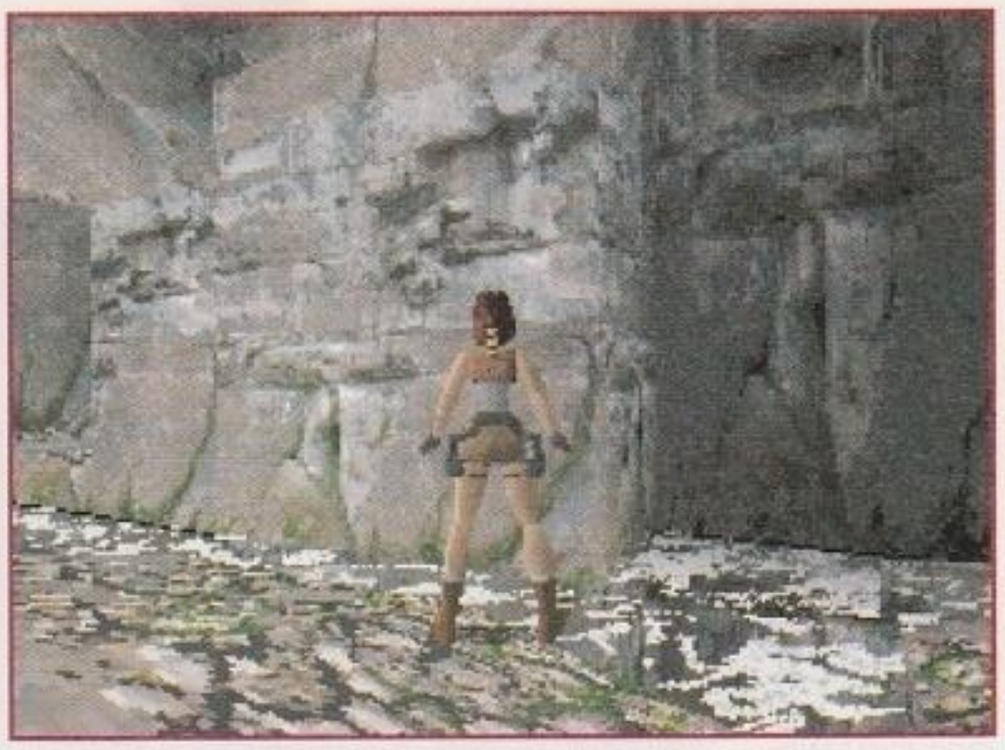
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRINCE OF PERSIA

In questo titolo si impersonava un principe arabo, imprigionato da un malvagio sultano nelle segrete del suo castello. La grafica offriva una vista laterale, tipica dei giochi a piattaforme, ma il personaggio era stato realizzato in rotoscoping e poteva vantare un'animazione che, all'epoca, non aveva eguali.





In questa immagine e in quella a destra, potete apprezzare la differenza fra la grafica in alta risoluzione e quella in bassa. Certo, l'alta è un'altra cosa, ma avrete bisogno di una macchina mooolto potente per sfruttarla!

In bassa risoluzione si perdono parecchi dettagli e la bella Lara appare un po' più spixellata, ma vi garantiamo che vale assolutamente la pena giocarci anche così: il gioco rimane ugualmente divertente.

Sistema: **MS-DOS CD-ROM**
Genere: **AZIONE**
Software House: **EIDOS**
Svilupp.: **CORE DESIGN**
Distributore: **LEADER.**
Telefono: **0332/874111**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO

L'installazione occupa poco più di un mega su hard disk e il gioco, in bassa risoluzione e basso livello di dettaglio gira anche su un 486 ben equipaggiato, con almeno 8 MB di RAM sotto DOS e 16 sotto Windows 95 e un CD-ROM a doppia velocità.

SISTEMA CONSIGLIATO

Chiaramente TR dà il meglio di sé su un Pentium con una buona scheda grafica SVGA. Dal 133 in su potete cominciare a prendere in considerazione l'alta risoluzione, con il 200 utilizzato per la prova, la PlayStation sfigurava nel confronto. Supportate tutte le schede sonore più diffuse.

Se dovete comprare un solo gioco questo Natale, deve essere il capolavoro della Core. Abbastanza vario da appassionare diverse tipologie di giocatore e tecnicamente all'avanguardia per giustificare tutti i soldi spesi nell'acquisto del vostro Super-PC.

9

ZETA VERDETTO

mancano nemmeno trabocchetti con spuntoni aguzzi pronti ad accogliervi per un ultimo, mortale abbraccio. Proprio queste trappole, più di ogni altro aspetto, ci ricordano quella che sicuramente è stata la fonte di ispirazione principale dei creatori di *Tomb Raider*: il caro e vecchio ***Prince of Persia***.

Una nota di merito va alle bellissime musiche che accompagnano i nostri movimenti. Prelevate direttamente dal CD (sono delle normalissime tracce audio), riescono comunque ad adattarsi alla perfezione all'atmosfera dei vari livelli che ci troveremo ad affrontare!

Abbiamo parlato di livelli perché così è strutturato *Tomb Raider*. Dalle informazioni in nostro possesso dovrebbero essere quindici e, se i primi sei che siamo riusciti a completare nel tempo concessoci per la recensione, sono indicativi di quanto ci attende successivamente, vi assicuriamo che trascorrerete ore e ore nel tentativo di venire a capo dell'avventura. La longevità, insomma, appare assicurata anche se difficilmente, una volta terminatolo, lo rispolvererete, se non per meravigliare i vostri amici.

Chiudendo, vorremmo effettuare una piccola considerazione, legata a quanto affermato nell'introduzione. Giocando a *Tomb Raider* siamo rimasti, come ovvio, impressionati dallo spettacolo che si parava davanti ai nostri occhi. Dopo qualche ora di gioco, discutendo con degli amici, siamo giunti a formulare un pensiero:

«Questo è un gioco che, soltanto due anni fa, sarebbe stato impossibile da produrre. Un gioco che è, probabilmente, quello che i creatori di *Prince of Persia* sognavano segretamente di poter programmare, ma non avevano modo di concretizzare.» Per una volta, la tecnologia ha spinto la fantasia: ai tempi di *Prince of Persia*, era impossibile per i designer anche solo pensare di realizzare qualcosa di simile. Oggi, i sogni divengono realtà e ce li possiamo portare a casa in una confezione in cartone, a ulteriore riprova che il progresso tecnologico non è di per sé negativo, a esserlo è soltanto la pigrizia che induce nelle menti dei game designer. Non ce ne vogliano i nostalgici…

Andrea Minini Saldini
gorman@ilmioweb.it

UNA PALESTRA PERSONALE

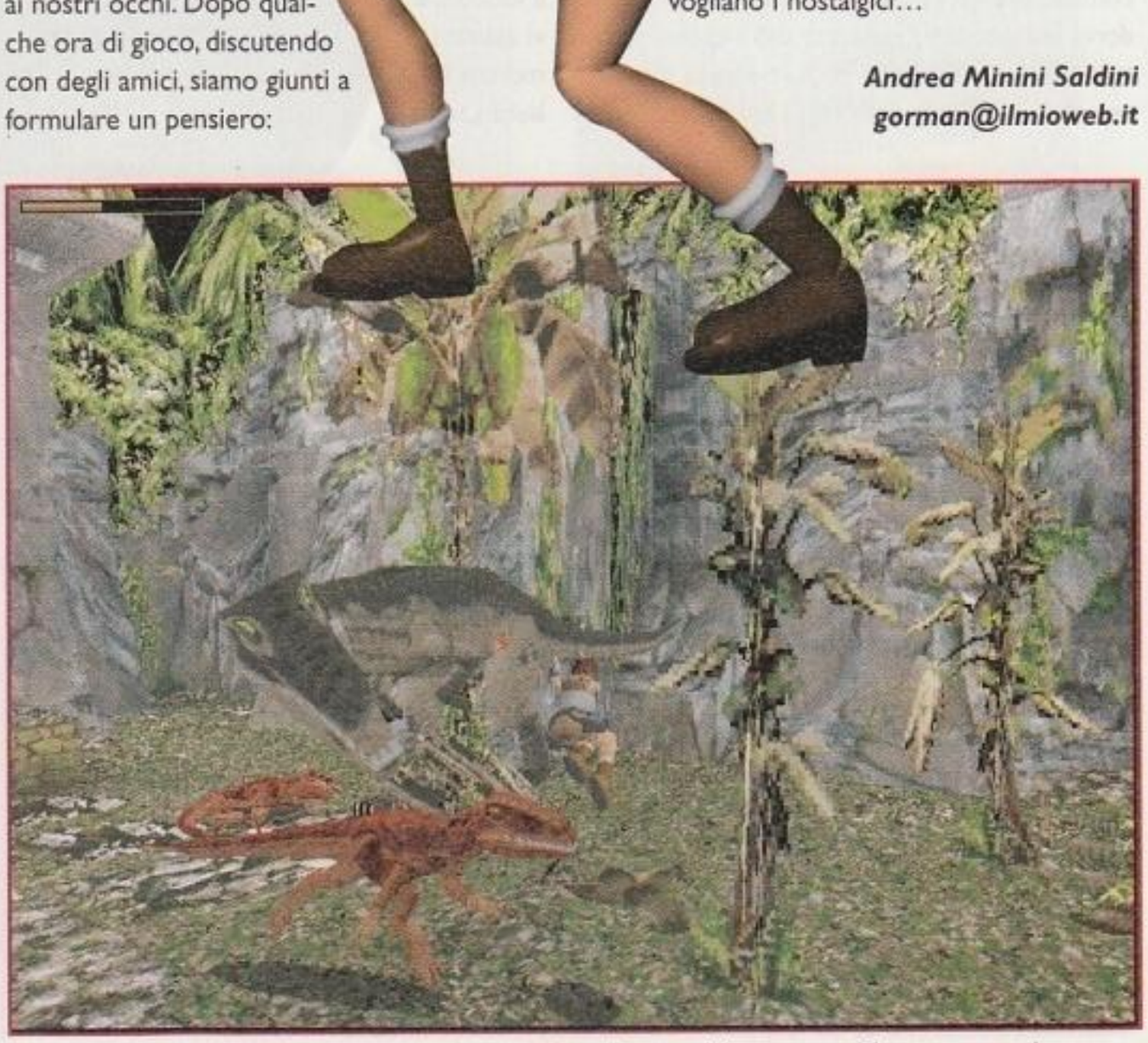
A volte sono i piccoli tocchi di classe che conquistano definitivamente e, in *Tomb Raider*, non neghiamo di essere rimasti di sale quando abbiamo selezionato l'opzione che ci consente di visitare la villa vittoriana di Lara, in Inghilterra. Al suo interno, infatti, è presente una piccola palestra in cui, guidati dalla suadente voce della nostra eroina, potremo fare pratica nella gestione dei comandi. Non c'è che dire, alla Core hanno voluto fare le cose in grande!



La palestra di Lara, con tanto di tappeto elastico su cui provare le varie acrobazie.



Sulle casse nell'atrio possiamo cominciare a fare pratica, arrampicandoci e saltando.



Una scena degna di "Jurassic Park". Lara salta per evitare il morso del raptor e, nel frattempo, continua a riempire di piombo il tirannosauro. Bisogna essere davvero bravi per destreggiarsi in una situazione simile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TENETEVI FORTE
STA PER SCOPPIARE UN...

Pandemonium!

PlayStation™

MG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

MG
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
CRYSTAL DYNAMICS

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

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB RAIDER™

QUESTA SI CHE E' UN'AVVENTURA !

Hey baby.
Sono Lara Croft.
Vuoi giocare con me?
Ci sono giungle, antiche rovine, prigioni, palazzi, tombe e piramidi da visitare, misteri da risolvere... le pistole?
Vabbè l'avventura ma...
GIU' LE MANI !!!







E' UN PRODOTTO TOP 10 LEADER 1998

CORE

EIDOS INTERACTIVE

CD.Rom
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILI, PENTIUM, 8 Mb RAM, 20 Mb LIBERI SU HD, LETTORE CD.Rom 2X, SVGA VESA O LOCAL BUS, VIDEO 256 COLORI, JOYSTICK, SCHEDA SONORA.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

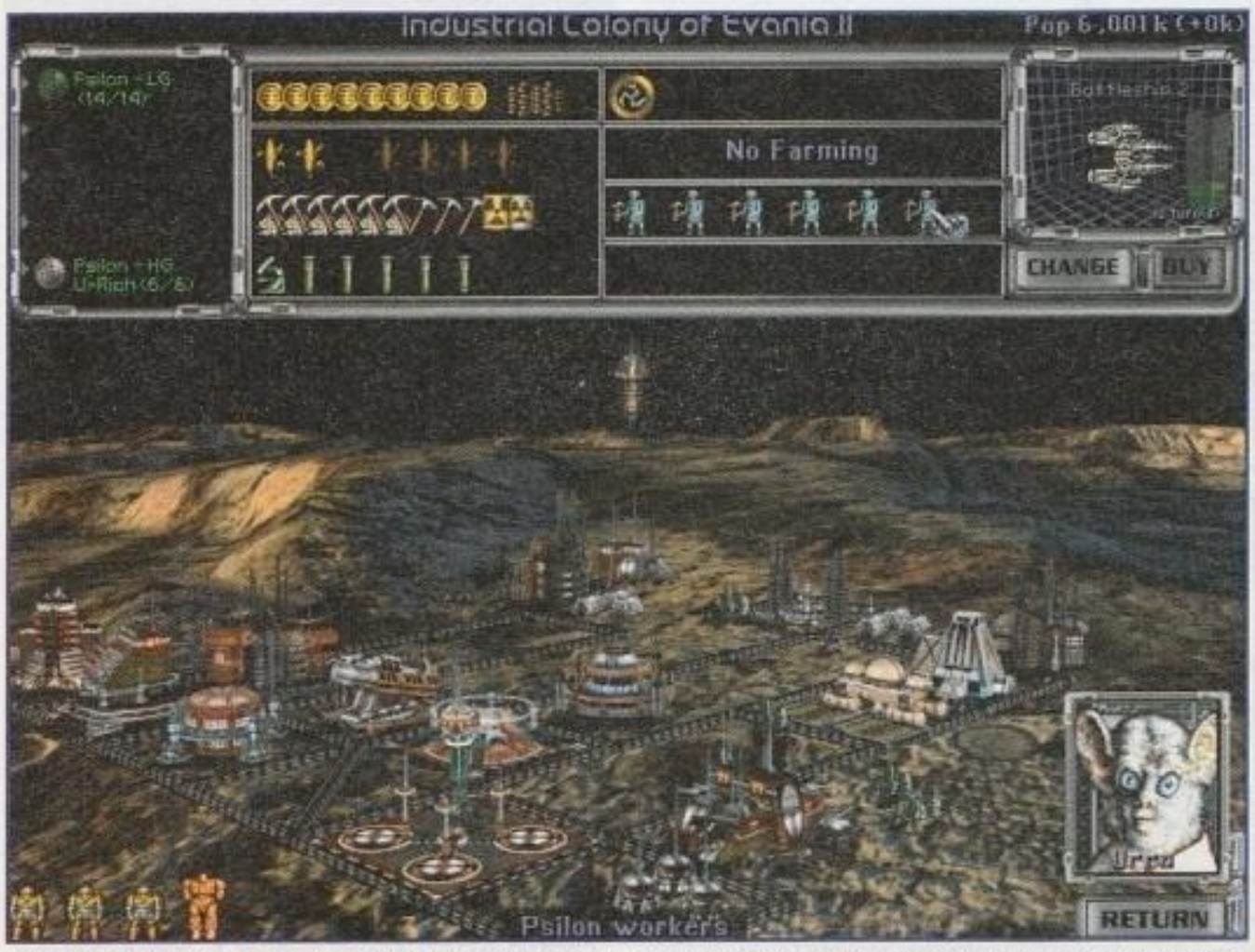
DELPHI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

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

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

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER OF ORION 2



Creare una colonia dà molte soddisfazioni. Ma non bisogna dimenticare di proteggerla con una grande flotta, altrimenti potrebbe essere rasa al suolo.





Dobbiamo equipaggiare noi stessi le navi con le armi che siamo riusciti a scoprire.

SIMTEX

Questa casa di sviluppo statunitense aveva esordito, agli occhi del grande pubblico, proprio con il predecessore del titolo qui recensito. *Master of Orion* si era fatto apprezzare, all'epoca, come un coinvolgente gioco di strategia, e aveva spinto i suoi realizzatori a produrne un seguito fantasy - *Master of Magic* - che aveva riscosso enormi consensi, solo parzialmente minati dalla sterminata lista di bug presenti nella versione in vendita nei negozi, poi corretti con una serie di patch. Speriamo che, con il passare delle ore di gioco, *MOO2* non riveli lo stesso difetto.

SETTLERS

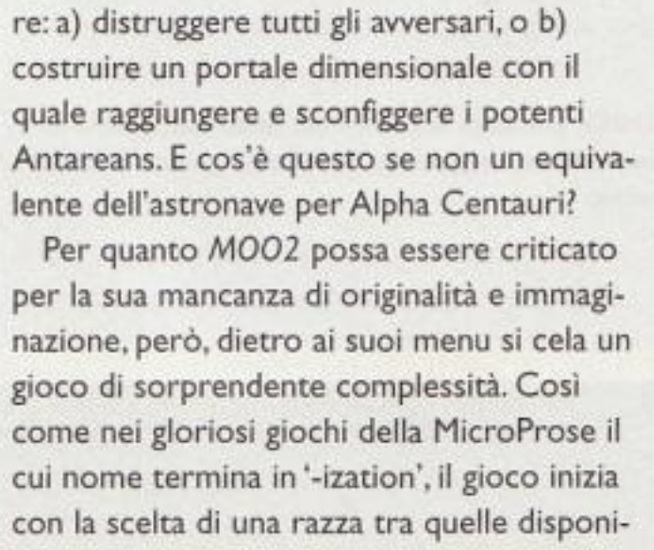
In questo caso il termine indica le unità di esplorazione e colonizzazione presenti in *Civilization*, ma cogliamo l'occasione per ricordarvi *Settlers II*, della Blue Byte, un gioco di strategia e gestione economica davvero divertente e con un'ottima grafica.

Dopo il successo del primo episodio, che Master Of Orion 2 *sia semplicemente un Civilization in tuta da astronauta? Certo! E se non vi basta questo per correre a comprarlo...*

Sotto molti punti di vista, una partita a *Master Of Orion 2*, il nuovo gioco di strategia della MicroProse, sviluppato dalla **Simtex** è come la costruzione di un castello di carte. L'inizio è un processo delicato, in cui si costruiscono lentamente e metodicamente delle fondamenta abbastanza solide da sopportare il peso della struttura. Successivamente, aggiungiamo carte su carte, finché, non appena iniziamo a essere soddisfatti del risultato, qualche cattivone alieno con gli occhi da insetto (che si stava costruendo un castello di carte nell'angolo) viene da noi e cerca di abbattere la nostra costruzione. Basta perdere una sola carta, e tutto quanto si disintegra. Ore e ore di lavoro possono crollare in pochi istanti, e anche se qualcosa sopravvive, è praticamente impossibile che si riesca a ricostruire ciò che c'era prima.

Essenzialmente, *MOO2* è un elaborato gioco di simulazione di impero galattico, con caratteristiche familiari tipo ricerca tecnologica, svariate razze differenti, gestione delle colonie, grafici della produzione e combattimento a turni. In effetti è così simile a *Civilization* che ci sono due modi per vincere: a) distruggere tutti gli avversari, o b) costruire un portale dimensionale con il quale raggiungere e sconfiggere i potenti Antareans. E cos'è questo se non un equivalente dell'astronave per Alpha Centauri?

Per quanto *MOO2* possa essere criticato per la sua mancanza di originalità e immaginazione, però, dietro ai suoi menu si cela un gioco di sorprendente complessità. Così come nei gloriosi giochi della MicroProse il cui nome termina in '-ization', il gioco inizia con la scelta di una razza tra quelle disponibili, ciascuna delle quali ha sue particolari forze e debolezze. I Mrrshans, ad esempio, sono poderosi guerrieri, con bonus per i combattimenti spaziali e terrestri. Tuttavia, questi felini superevoluti non sono esattamente dei geni, di conseguenza le loro ricerche sono poco efficienti. Gli Psilons, d'altra parte, sono dei cervelloni, che riescono a condurre progetti multipli di ricerca contemporaneamente. Ma la loro forza fisica e la loro aggressività sono troppo scarse perché siano nemici temuti sin dall'inizio.



Si inizia con un pianeta appena civilizzato, una nave colonia e due navette d'esplorazione, e l'idea sarebbe quella di espandere la nostra sfera d'influenza attraverso tutta la galassia. Con le astronavi possiamo iniziare esplorando i pianeti vicini, verso i quali potremo mandare la nave colonia (l'equivalente galattico del carretto dei **Settlers**) a fondare una nuova base. A casa, nel frattempo, dobbiamo assegnare gli abitanti alle tre categorie di occupazione: produzione del cibo, industria e ricerca. Naturalmente, l'efficienza di ciascuno di questi aspetti viene aumentata in base al numero di coloni che se ne occupano, quindi se un pianeta ha otto abitanti, possiamo mettere tre di loro a lavorare i campi, tre nelle fabbriche e due come scienziati. Il cibo serve (ovviamente) a nutrire la popolazione, l'industria ci permette di costruire nuovi edifici e astronavi, mentre la ricerca ci permette di progredire scientificamente e tecnologicamente.

La gestione delle colonie di *MOO2* diventa rapidamente l'aspetto principale, mentre cerchiamo di avere abbastanza cibo per soddisfare le esigenze dell'impero e contempo-

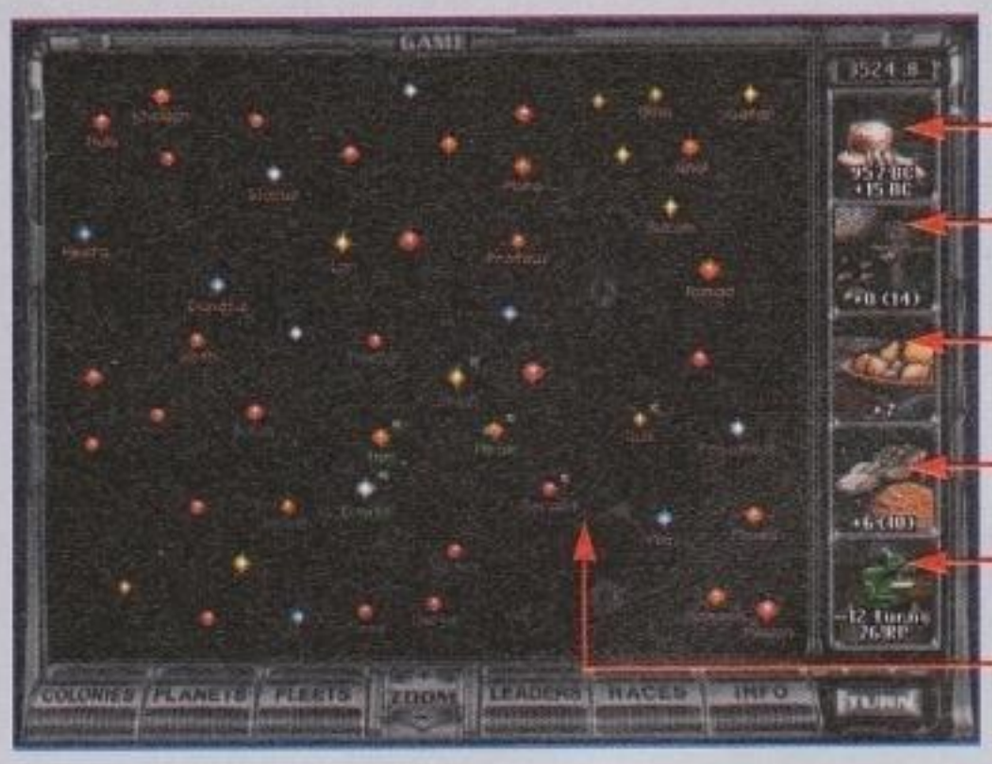


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER OF ORION IN PILLOLE: COME NON DISPERARE



INCOME: è misurato in BC (miliardi di crediti) e rappresenta le vostre finanze. Più ce n'è, meglio è.

COMMAND POINTS: ogni specie ha un certo numero di Command Point, che indica il numero di navi che può costruire.

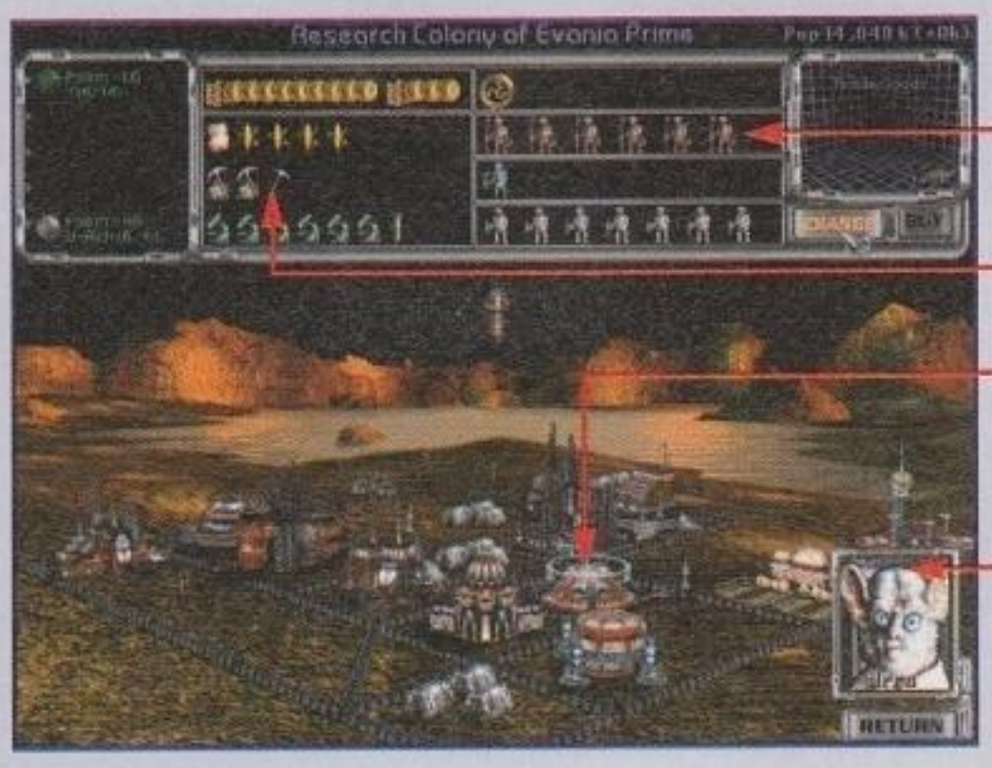
FOOD PRODUCTION: questo indicatore a natura morta ci mostra quanto cibo viene prodotto, e se vi sia un surplus o un deficit.

FREIGHTER: le navi da carico sono utilizzate per trasportare cibo e coloni tra i pianeti sotto il nostro dominio.

RESEARCH: L'indicatore della ricerca quantifica i turni necessari prima della prossima scoperta scientifica.

STAR MAP: La mappa galattica mostra tutti i pianeti che abbiamo scoperto, e le mosse dei nemici (quando sono abbastanza vicini).

COLONIA, DOLCE COLONIA



POPOLAZIONE: ogni abitante del pianeta può essere assegnato a uno dei campi primari: Agricoltura, Industria e Ricerca.

PRODUZIONE: come in *ization, un grafico evidenzia quanto cibo, industria e punti ricerca generiamo per turno.

SCHERMO AMBIENTALE: ogni costruzione che riusciremo a portare a termine apparirà in questa parte dello schermo.

LEADER: possiamo assumere dei condottieri perché le nostre colonie ottengano dei bonus militari, di ricerca o alimentari.



zate rende i nostri coloni più efficienti. In tutto, sono otto le categorie di ricerca principali tra le quali scegliere, dalle tecniche di costruzione ai campi di forze, dalle forme d'energia alla biologia.

Dopo cinquanta turni di gioco, le cose iniziano a diventare sempre più complicate. Sarà meglio costruire una fattoria idroponica per aumentare il cibo disponibile di due unità, oppure una biosfera per aumentare la popolazione di una colonia della stessa quantità? Dovremo occuparci della costruzione di una flotta di navi stellari di media stazza (anche se non abbiamo ancora la tecnologia per costruire degli scudi) oppure è meglio pensare prima alle difese planetarie, con guarnigioni e batterie missilistiche contro le incursioni aliene? E come facciamo a trovare le risorse per avere nuovi scienziati e costruire navi colonia per espandere la nostra popolazione? *MOO2* diventa rapidamente una frenetica corsa contro il tempo, con noi che cerchiamo di avere una buona ricerca scientifica mentre il cibo scorre copiosamente e le fabbriche lavorano senza requie alla costruzione di nuove navi e difese.

Diventa ancora più complicato, inoltre, gestire tutto quando si iniziano ad avere tante colonie, flotte, piani di costruzione e la prospettiva di dover difendere i nostri confini. Si possono impiegare dei Leader, condottieri che innalzano l'efficienza delle nostre navi e delle nostre colonie, mentre i nostri diplomatici incontrano gli emissari delle altre potenze per una chiacchierata di fronte a un bel bicchiere di metano fresco. Così come in ***Civilization***, abbiamo a nostra disposizione delle spie da inviare nei sistemi stellari nemici, per spionaggio industriale (cioè il furto di tecnologie) o sabotaggio contro installazioni chiave. Si possono accettare e infrangere alleanze, si possono commerciare le tecnologie, possiamo richiedere tributi o dichiarare guerra a chi ci infastidisce.

Grazie al cielo, alla base dello schermo principale troviamo dei menu che ci offrono il sistema per controllare le nostre colonie, i pianeti che abbiamo scoperto sinora, la flotta e i Leader a nostra disposizione, oltre a permetterci di verificare quanto conosciamo delle razze nemiche. Eventi casuali si susseguono, illustrati dal gentile cronista del Galaxy News Network. Piccole sequenze animate sottolineano i momenti più impor-

CIVILIZATION

Se pensate che, all'interno della recensione, questo titolo ricorra troppo, dovreste ricordare che l'originale e il suo seguito hanno venduto più di un milione di copie in tutto il mondo, facendo entrare di prepotenza il suo geniale ideatore, Sid Meier, nell'olimpo dei game designer. Il titolo che, probabilmente più di ogni altro, ha influenzato lo sviluppo dell'intero genere negli ultimi cinque anni.

raneamente dobbiamo avere degli operai che ci permettano di espanderci e scienziati che impediscano alla nostra cultura di stagnare, rimanendo indietro nella corsa tecnologica. Se è necessario costruire qualcosa rapidamente, ad esempio una nuova astronave, possiamo facilmente modificare la distribuzione dei coloni nelle tre categorie. Allo stesso modo, interrompere temporaneamente una produzione ci permette di assegnare più uomini alla ricerca, e scoprire più rapidamente dei nostri nemici le tecnologie di maggiore importanza (come le fattorie idroponiche e i motori a fusione).

Come in *Civilization*, lo sviluppo di nuove tecniche è vitale per il progresso della nostra razza e, grazie alla ricerca ramificata di *MOO2*, possiamo lavorare in direzione di obiettivi specifici. Ogni nuova scoperta richiede un certo numero di punti-ricerca per essere ottenuta, di conseguenza assegnare un maggior numero di persone al lavoro nei laboratori ci permette di generare più rapidamente i punti necessari. Anche la scelta degli argomenti di ricerca influenza l'andamento della partita. La scoperta del combustibile al deuterio all'inizio del gioco, ad esempio, permette alle nostre navi di viaggiare a distanze superiori. Le fattorie idroponiche aumentano la produzione alimentare, mentre dedicare del tempo alla costruzione di accademie spaziali e fabbriche automatiz-



Questa galassia è troppo piccola per noi cinque... Prima o poi incontrerete le altre specie. Come comportarsi? Amicizia o genocidio? La scelta è vostra.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

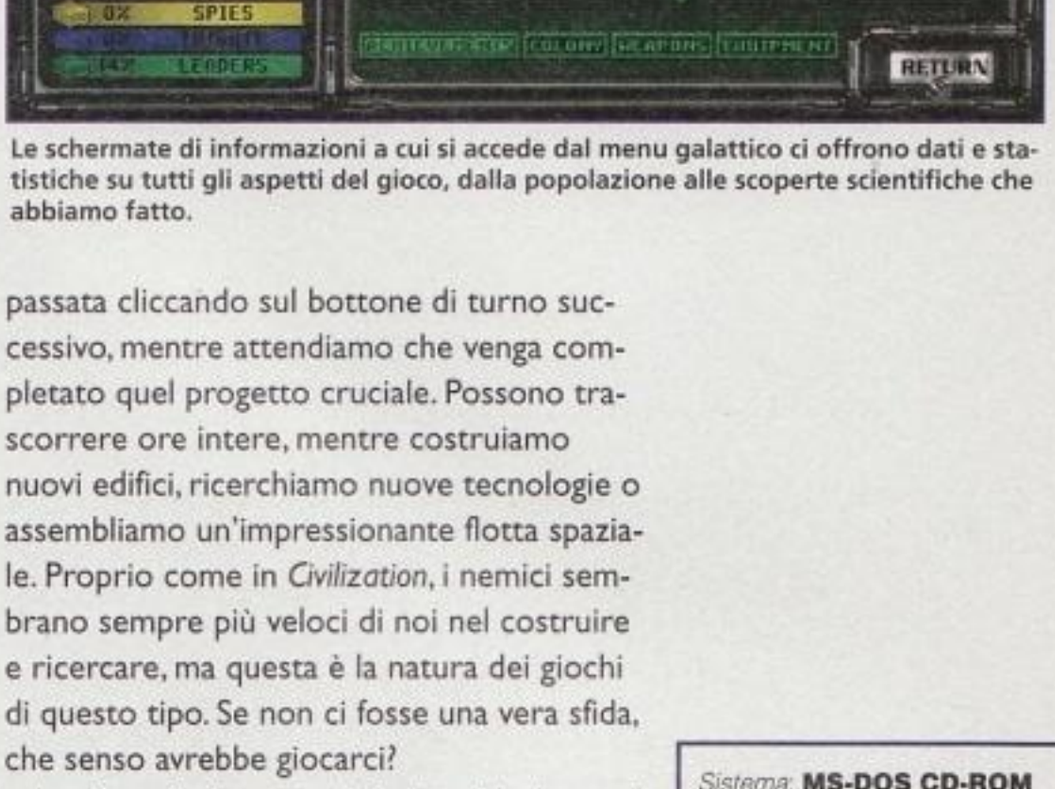


tanti, come l'arrivo delle navi colonia, le invasioni planetarie e il raggiungimento di un obiettivo scientifico. *MOO2* potrebbe anche essere semplicemente un clone di *Civilization*, ma è probabilmente l'unico gioco in cui una flotta potente e armata fino ai denti può venir spazzata via in un istante da una gigantesca ameba spaziale. A chi servono miriadi di alieni tradizionali in un universo in cui le astronavi possono venir distrutte da un organismo monocellulare grosso come un pianeta, che ha sviluppato laser e missili atomici al posto del cervello…

Ma sebbene non vi siano novità sostanziali nell'ambito della gestione colonie, l'opzione per il combattimento tattico è, da sola, più che sufficiente perché il gioco sia degno di essere giocato. Quando questa opzione è attiva, le battaglie spaziali vengono risolte su una mappa retinata, piuttosto che avere un esito calcolato automaticamente dal computer. In tal modo, *MOO2* diventa un gioco più lungo e complesso, con una nuova e interessante sfaccettatura. Mentre per vincere i combattimenti strategici è sufficiente mandare più navi (o navi più grosse) in battaglia, nel combattimento tattico molti aspetti hanno un peso differente, come gli scudi a nostra disposizione, le armi che abbiamo scoperto, le resistenza degli scafi e il modo in cui dirigiamo le nostre navi sul campo. Invece che la costruzione su grande scala di navi predefinite, l'opzione di combattimento tattico ci permette di disegnare ed equipaggiare direttamente i nostri vascelli; possiamo creare veloci fregate per intercettare i nemici, così come enormi incrociatori che possano trasportare uno stormo di caccia. Si può decidere quali armi verranno montate sulle nostre navi (bombe nucleari, missili, raggi a fusione, ecc.), se debbano essere montate a prua o a poppa, o su torrette che permettono un angolo di fuoco di 360°. E ancora, il fatto che si tratti di combattimento a turni permette di fare un buon uso di quei vantaggi tecnologici che possiamo avere sull'avversario, quali i computer di guida e le truppe di incursione. Le navi possono essere riequipaggiate grazie alle basi spaziali, quando diventino disponibili nuove tecnologie, mentre le truppe guadagnano esperienza combattendo guerre di lunga durata. Se le nostre navi trasportano squadroni di marine, possiamo anche abbordare e catturare le navi nemiche, piuttosto che distruggerle.

MOO2 è quasi più *Civilization* di *Civilization* stesso. È una sorta di riscrittura del classico di Sid Meier, che aggiorna le familiari meccaniche di gioco sostituendo a Genghis Khan gli alieni occhio-d'insetto e in cui le biblioteche, i tank e i mercati vengono rimpiazzati da accademie spaziali, robotoidi e fabbriche automatizzate.

Vi sono cinque livelli di difficoltà a disposizione per soddisfare tutti i tipi di giocatore (compreso un livello tutorial che ci guida per i primi 30 turni di gestione delle colonie), su differenti dimensioni della galassia. Non speriamo di trovare azione a poco prezzo. Ci sono animazioni, anche piuttosto carine, ma *MOO2* è un gioco basato sulla pazienza. In effetti, buona parte del nostro tempo verrà passata cliccando sul bottone di turno successivo, mentre attendiamo che venga completato quel progetto cruciale. Possono trascorrere ore intere, mentre costruiamo nuovi edifici, ricerchiamo nuove tecnologie o assembliamo un'impressionante flotta spaziale. Proprio come in *Civilization*, i nemici sembrano sempre più veloci di noi nel costruire e ricercare, ma questa è la natura dei giochi di questo tipo. Se non ci fosse una vera sfida, che senso avrebbe giocarci?

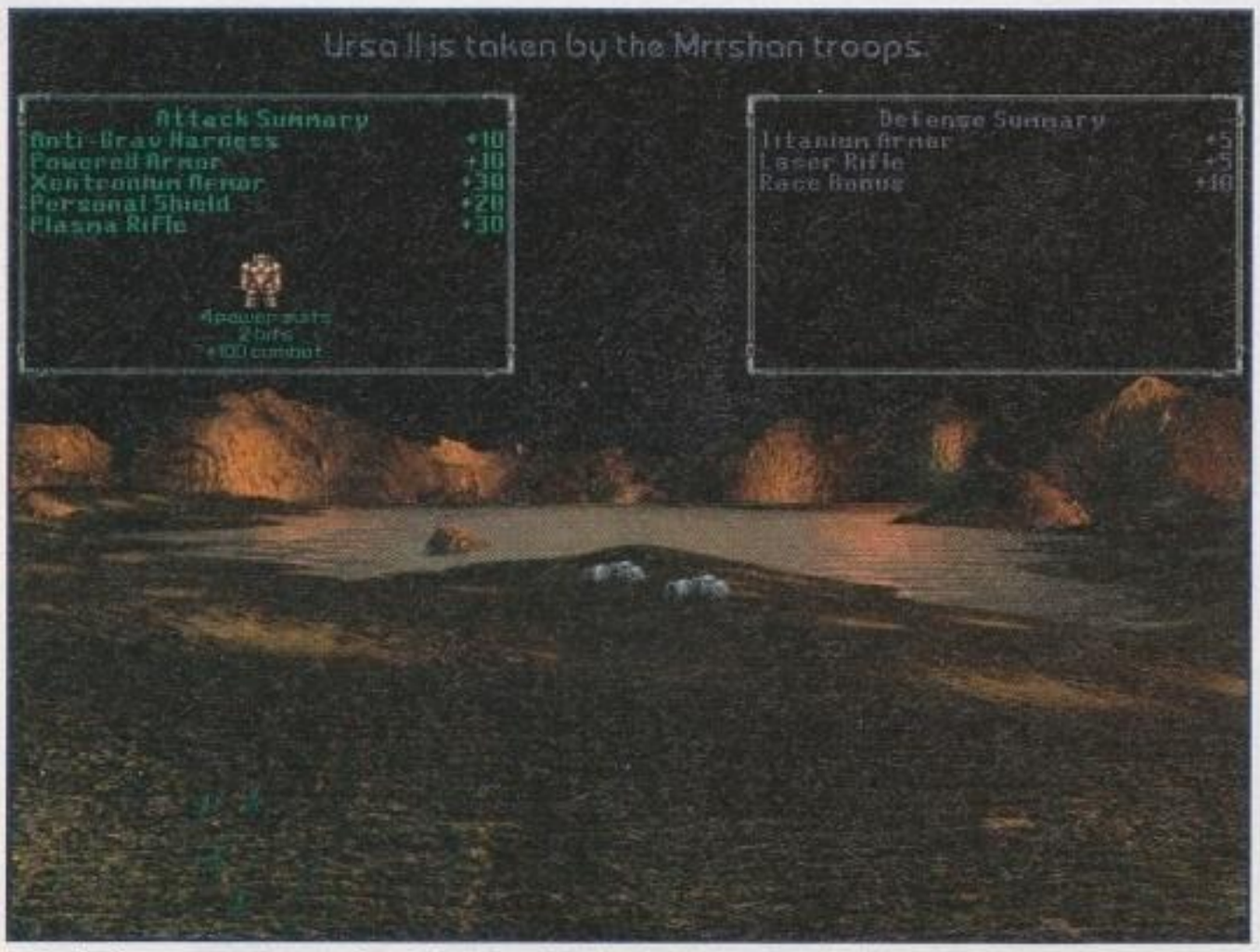


Le schermate di informazioni a cui si accede dal menu galattico ci offrono dati e statistiche su tutti gli aspetti del gioco, dalla popolazione alle scoperte scientifiche che abbiamo fatto.

Inutile a dirsi, questo è il gioco ideale per i veri fanatici della strategia. Per quanto sia poco divertente quando non si utilizza il combattimento tattico, se lo si fa ci troviamo davanti a un gioco intricato ed intrigante, in cui il combattere per la sopravvivenza si mescola al cercare di trovare un equilibrio tra produzione, ricerca ed espansione. Avere battaglie spaziali veloci e indolori contrasta evidentemente con il gioco su vasta scala, in cui un piccolo errore adesso può avere catastrofiche ripercussioni più avanti nel gioco. Espandersi troppo velocemente porta a un eccessivo sfruttamento delle risorse, farlo troppo lentamente ci può far ritrovare ad avere una singola colonia, per quanto ben gestita, dopo 150 turni, quando tutti gli avversari ne hanno sei o sette.

In sintesi: *MOO2* è *Civilization* nello spazio. Qualche animazione di più gli avrebbe fatto bene, ma ciò non deve far dimenticare che siamo di fronte a un gioco strategico di ampio respiro e grande profondità, una sfida per il giocatore. Le opzioni multi-player ci permettono di combattere per il nostro Lebensraum attraverso un modem o un network, ma anche come gioco in solitario *MOO2* non è per nulla semplice.
Probabilmente non ha la grafica migliore dell'universo dei giochi di strategia, ma certamente vi farà passare molte più ore e giorni davanti al computer di tutto quello che potete trovare in giro adesso.

Aleardo Zanna



Quando si attacca un pianeta si può decidere sia di bombardarlo sino alla distruzione totale, oppure di invaderlo con tutte le sue risorse. Avanti, miei prodi!

Sistema: **MS-DOS CD-ROM**
Genere: **STRATEGIA**
S. H.: **MICROPROSE**
Sviluppatore: **SIMTEX**
Distributore: **LEADER**
Telefono: **0332-874111**
Prezzo: **L. 89.000**

SISTEMA MINIMO
Il processore minimo consigliato è un 486 a 66 MHz, con 8 MB di RAM, una SVGA VESA compatibile e un CD-ROM 4X.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per apprezzarlo a pieno, vi consigliamo un Pentium a 75 MHz, una buona scheda sonora (sono supportate tutte le più diffuse) e 16 MB di RAM per incrementare le prestazioni.

ZETA VERDETTO

Forse non traboccante di idee originali, ma sicuramente realizzato con quella competenza e attenzione ai dettagli a cui ci ha ormai abituato la Simtex. Se avete già spolpato Civilization 2, *potrebbe essere esattamente ciò che fa al caso vostro.*

8

http://www.oldgamesitalia.net/

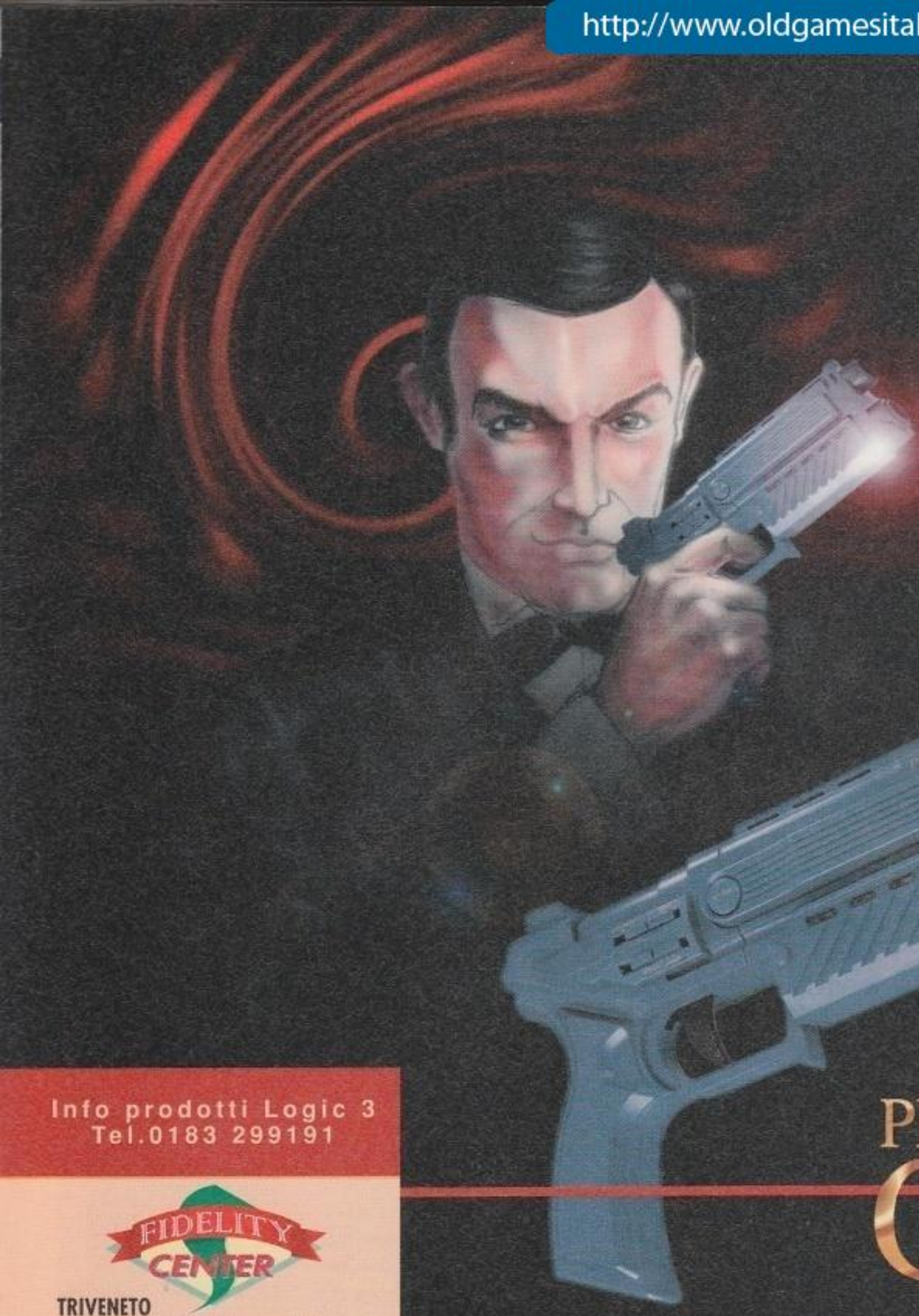
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PER PASSARE ALLA

STORIA BISOGNA FARE LE SCELTE GIUSTE

Logic 3 STRUMENTI DI POTERE



PREDATOR GUN

Info prodotti Logic 3
Tel.0183 299191

FIDELITY CENTER

TRIVENETO
ARMONIA COMPUTER - Susegana (TV)
ARMONIA COMPUTER - Padova
ARMONIA COMPUTER - Udine
ARMONIA COMPUTER - Monfalcone (GO)
ARMONIA COMPUTER - Pordenone (PD)
COMPUTER POINT - Bussolengo (VR)
COMPUTER SA.CE - C. Comm.le Giotto - Padova
DATA SHOP - Pordenone (PN)
DATA SHOP - Treviso
DATA SHOP - Trieste
MEGABYTE 3 - Verona
MUSIC CENTER - Gardolo (TN)
UP TO DATE - Belluno
TOSCANA
HYPERMEDIA - Firenze (FI)
LIBRERIA MARZOCCO - Firenze
PIEMONTE
DATA SHOP -Torino
TELEMATICA CENTER - Verbania Intra (VB)
LIGURIA
OFFICE & GAMES - Imperia
LOMBARDIA
FRANCIACORTA ELETTRONICA - Rododengo Saiano (BS)
LU.MEN - Milano
LU.MEN - Cinisello Balsamo (MI)
R.D.G. - Muggio (MI)
VIP SERVICE - Milano
LAZIO
ITACA ON LINE - Guidonia (RM)
C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE - Ciampino (RM)

Diventa anche tu un FIDELITY CLIENT un mondo di privilegi ti aspetta

Lasciarsi sfuggire questa opportunità è un DELITTO

Info rivenditori
0183-29.91.91

SCEGLI DI VINCERE

IONA Software LIMITED • PRINCE Line • GENSOFT • Logic 3

FIDELITY CLUB

Spedisci (per posta, via
0532-796255 o via E-
supporto@gens.it) il c
e riceverai la Fidelity C
che da diritto ai nume
privilegi per l'acquisto
prodotti Logic 3 pr
tutti i Fidelity Center d'I

Logic 3 c/o sede commerciale
Gensoft via dell'Appeso, 7 • 44038 Pontelagoscuro (FE)
nome e cognome _____
età ___ professione _____
città _____
indirizzo _____

http://www.oldgamesitalia.net/

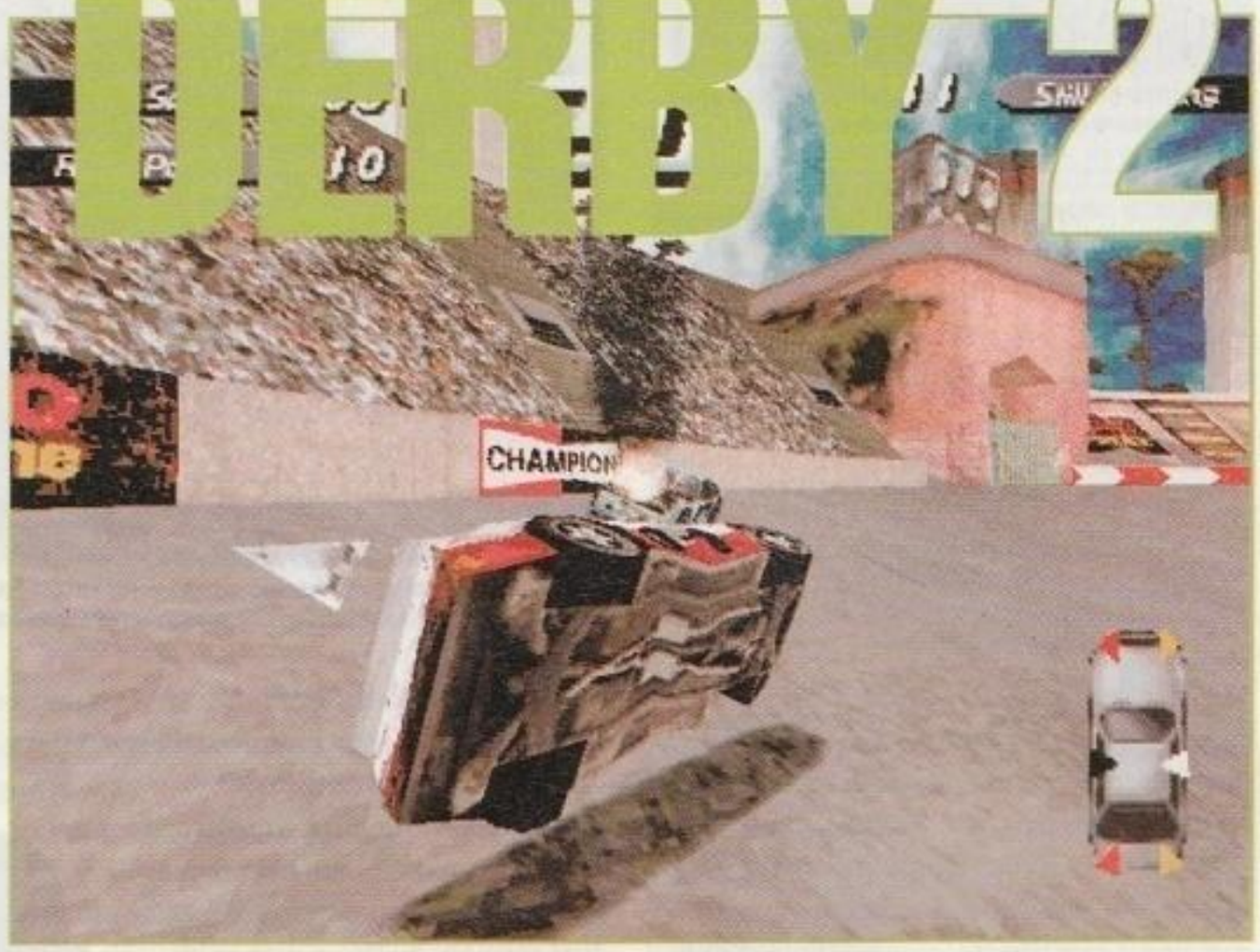
dia - Piemonte - Liguria - Lazio: Teknos Trading • Grattacielo Andre

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESTRUCTION DERBY 2

Avere istinti distruttivi, quando si è al volante di un auto, è una cosa piuttosto normale, metterli in pratica certamente no, almeno se non avete già acquistato la vostra copia di Destruction Derby 2...



Siamo appena riusciti a guadagnare 25 punti eliminando l'auto che ci sta di fronte. Purtroppo però, la nostra si è del tutto imbarcata e sta per diventare un facile bersaglio per le altre vetture in gara.

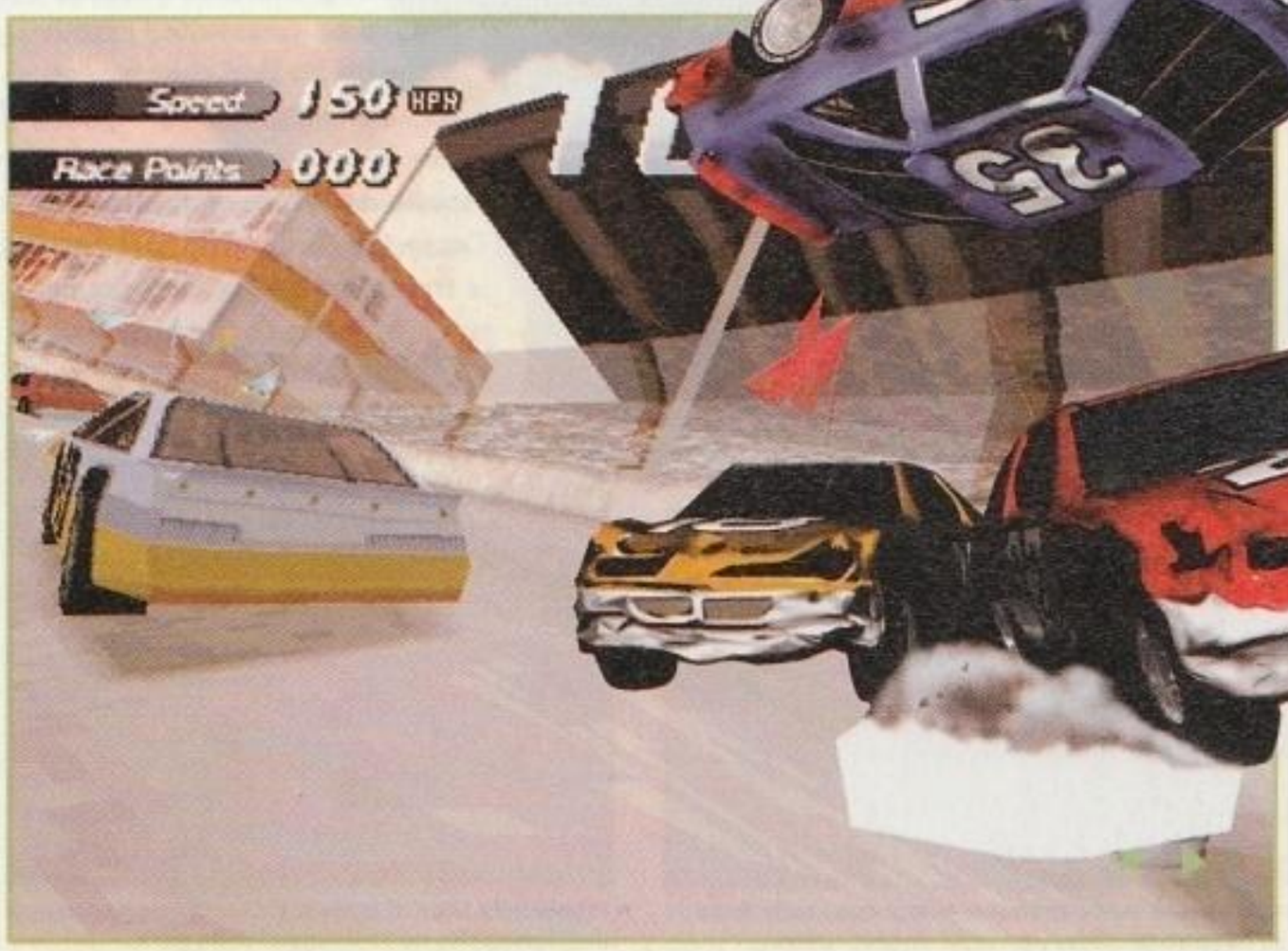


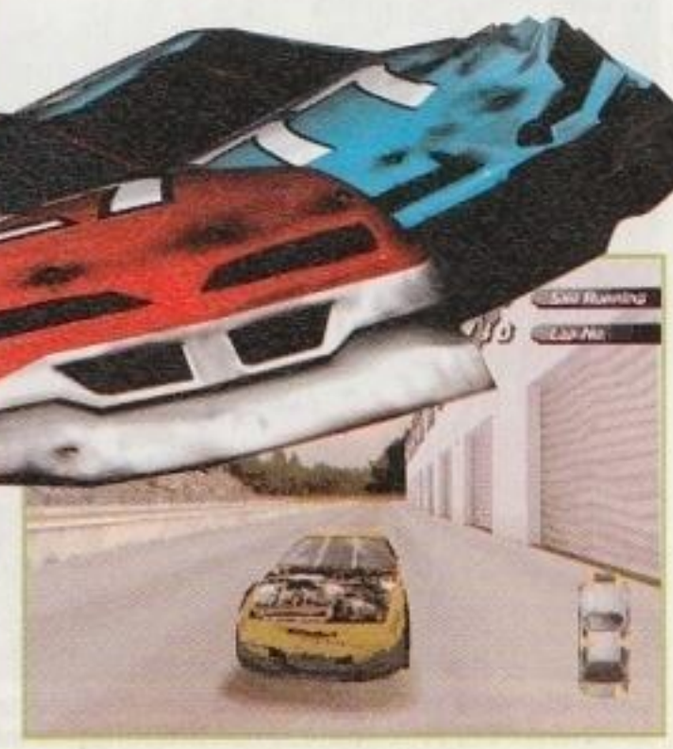
È ormai passato poco più di un anno dall'uscita del primo *Destruction Derby*, apparso su PC qualche mese dopo la splendida versione PlayStation. Con l'intensificarsi, soprattutto in questi ultimi tre mesi, delle conversioni tra i due sistemi (in entrambi i sensi), era più che logico aspettarsi anche una versione per PC del seguito del famoso gioco di guida della **Reflections**, ma nessuno avrebbe pensato a un'uscita quasi contemporanea, abituati a tempi di attesa ben maggiori.

Destruction Derby è stato sicuramente un grosso successo su PlayStation, perfettamente replicato su PC, per merito della struttura di gioco originale ed estremamente divertente. Tuttavia, anche un titolo del genere non era esente da difetti, concentrati essenzialmente nella lunghezza e nella varietà delle piste, che non concedevano al gioco una vita molto estesa. Nel dare vita a questo seguito, la Psygnosis ha tenuto perfettamente conto di tutte le critiche mosse al prodotto originale, evitando di "sedersi sugli allori" e di produrre un titolo con qualche pista e macchina in più.

Per quanti non conoscessero *Destruction Derby* originale, spieghiamo brevemente che si tratta di un gioco di guida molto curioso, basato su alcuni spettacoli americani poco noti al pubblico europeo. In pratica, i piloti, più che preoccuparsi di tagliare il traguardo tra le prime posizioni, devono badare a quante auto avversarie riescono a distruggere, mantenendo funzionante la propria.

Tutto è lecito, e ben presto vi troverete ad assistere a delle vere gare di demolizione totale, sperando che la vostra auto ne esca sana. Le opzioni di gioco in *DD2* sono rimaste pressoché inalterate: è possibile correre una normale gara dove bisogna cercare di arrivare tra le prime posizioni, lanciarsi nella "Wrecking Race", in cui, oltre alla posizione, conteranno il numero di auto distrutte, o ancora partecipare a una gara a eliminazione, dove ogni giro viene eliminata l'ultima auto.





REFLECTIONS

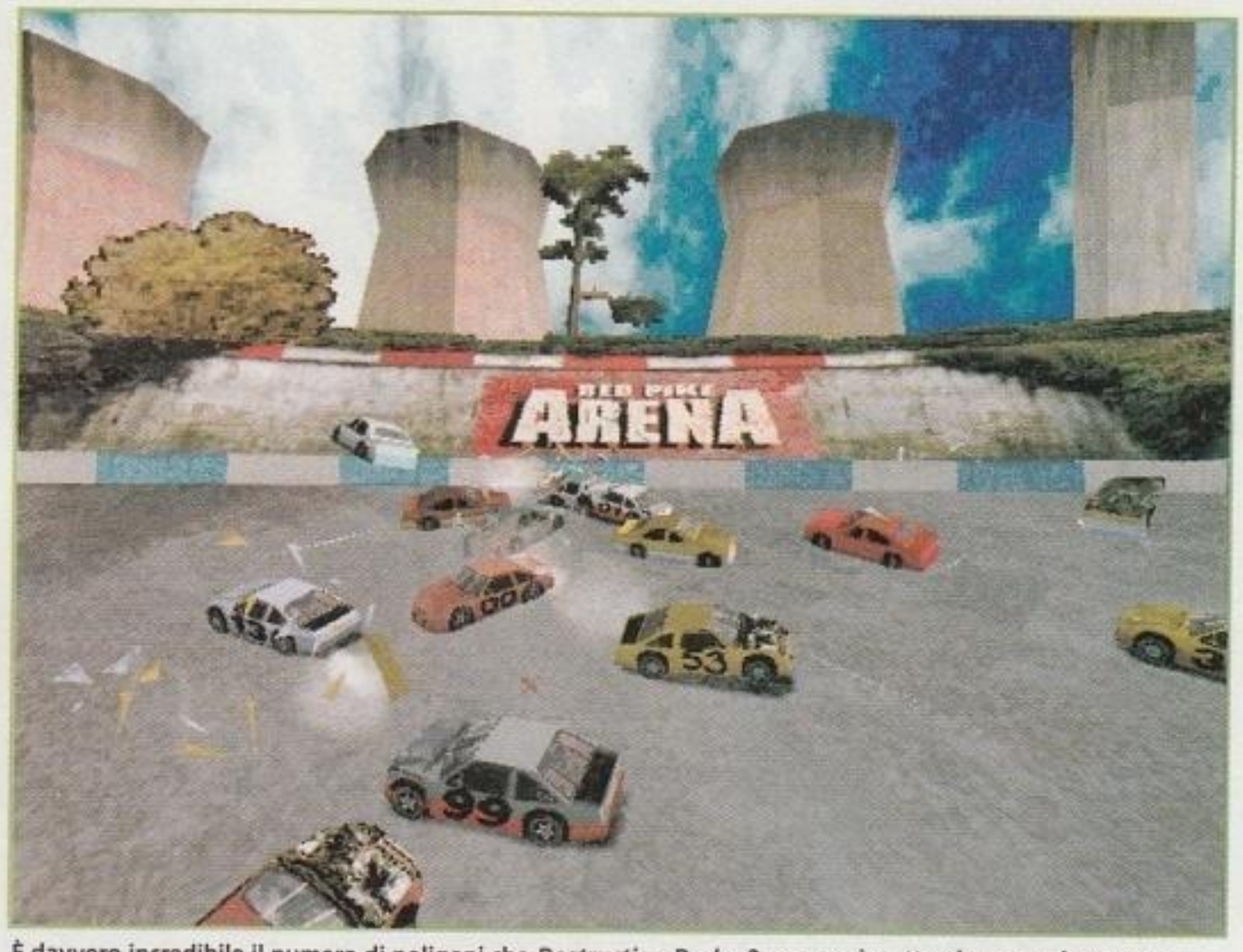
Una cosa piuttosto curiosa, che riguarda questo team di sviluppo, risiede nel titolo che produssero prima di dedicarsi al primo *Destruction Derby*. È davvero molto strano come dei programmatori che realizzarono un gioco di piattaforme mediocre come *Brian the Lion*, possano essere riusciti a raggiungere simili traguardi. Resta ancora da vedere il loro prossimo prodotto *Monster Truck Rally*...

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Per quanto sembri molto facile fare punti nell'arena, richiederà un notevole allenamento.



È davvero incredibile il numero di poligoni che *Destruction Derby 2* muove rispetto al suo predecessore. Peccato che questo miglioramento abbia notevolmente alzato le richieste hardware.

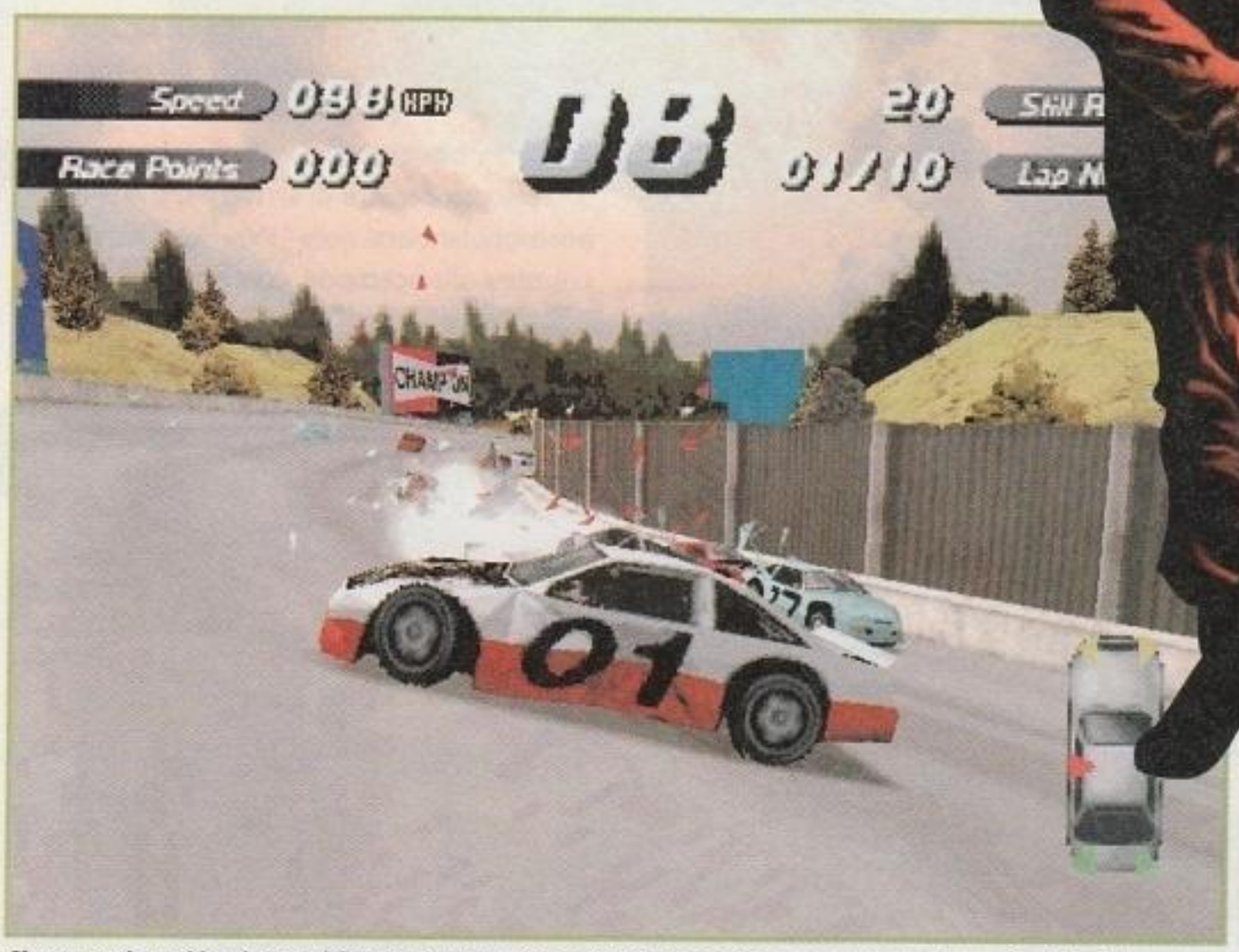




ro di acrobazie e di distruzioni generate e, infine, lanciarsi in un'arena dove la vostra auto sarà l'unico bersaglio di tutte le altre, cercando di resistere il più a lungo possibile.
Ovviamente, a parte l'ultima, è possibile correre gli altri due tipi di gioco, come gara singola, come campionato, oppure come sfida a tempo. In particolare, si rivelerà più divertente di tutti il campionato di "Wrecking Race", dal momento che scoprirete molto presto che è molto più fruttuoso mettere l'auto contromano, a caccia di "vittime", piuttosto che inseguire un difficile (e poco remunerativo) piazzamento, senza contare che, al termine della stagione, vi aspetterà la sfida definitiva "tutti contro tutti" in una delle quattro arene che *DD2* mette a disposizione, vero fiore all'occhiello del gioco. Come dicevamo all'inizio, infatti, molta fatica è stata spesa nella realizzazione di circuiti più lunghi e vari (ora sono undici, sette piste e quattro arene) e, bisogna ammettere, l'obiettivo è stato perfettamente centrato. I tracciati sono lunghi fino a otto volte quelli del gioco originale e comprendono, oltre agli incroci e alle strettoie, colline, gobbe, rampe e persino salti incrociati... per la gioia degli amanti della più pura distruzione. Tutto, insomma, darà vita a interminabili serie di incidenti spettacolari, dove le auto si urtano, perdendo ruote e cofani, oppure si cappottano e corrono parte della pista sulla fiancata o del tutto ribaltate. Avete capito bene, le collisioni e gli spostamenti delle vetture non sono più limitati alle spinte in due dimensioni, il motore grafico di *Destruction Derby 2* è stato interamente riprogrammato, per fornire al giocatore la visione dei più spettacolari incidenti in 3D mai apparsi in un videogioco. È impossibile descrivere a parole i grovigli di lamiere che si formano in pista, gli effetti delle auto che "grattano" tra di loro, o che atterranno una sull'altra dopo un salto da altezze improponibili, terminando la gara tra fumo e fiamme.



Un'altra grande idea di questo seguito è, sicuramente, l'introduzione dei Pit Stop, che aggiunge anche un minimo di strategia alla gara. Per non rovinare troppo lo spirito distruttivo caratteristico di *Destruction Derby*, infatti, sarà possibile entrare ai box una sola volta per gara e, in questa singola occasione, si



Siamo stati presi in pieno sul fianco! Dovrete fare attenzione anche a non prendere troppi colpi sulle zone non frontali dell'auto. Anche se non la distruggeranno, le faranno perdere, via via, le singole ruote.

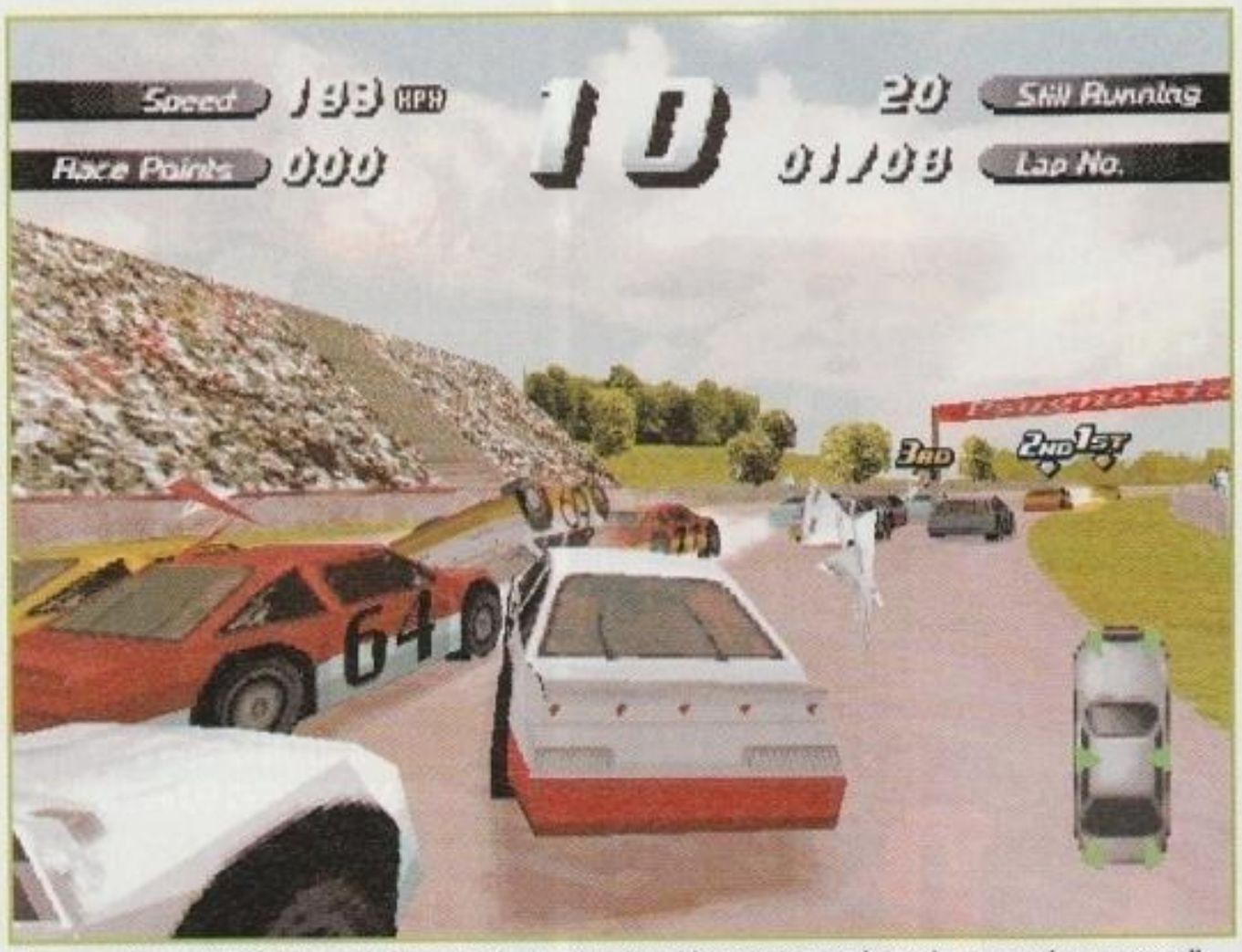


Pronti sulla linea di partenza. Questo momento può decidere molto nello svolgersi della gara.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



L'ingorgo di auto iniziale è, normalmente, il momento in cui la vostra auto riceverà un maggior numero di danni. Purtroppo, dato l'ammassarsi delle auto è molto difficile ottenere punti supplementari.

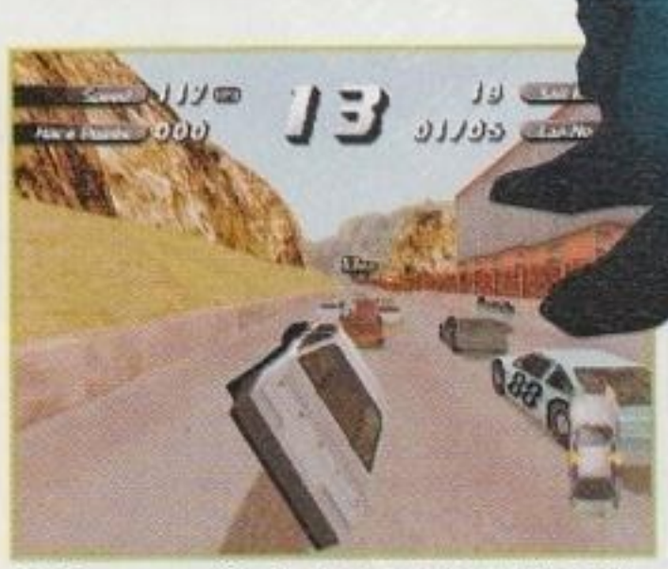
avranno a disposizione cinque brevi secondi per schiacciare all'impazzata sull'acceleratore, riparando poco alla volta le parti maggiormente danneggiate della vettura.

Tutte queste meraviglie sono poi supportate da una realizzazione tecnica avanti **anni luce** rispetto all'originale *Destruction Derby*. Al di là del nuovo motore grafico, le auto sono state realizzate con un numero doppio di poligoni e sono stati aggiunti una lunga serie di effetti e particolari grafici. Prima di tutto, è stato applicato il Gouraud Shading su ogni vettura e poi ogni danno subito da queste ultime si riflette perfettamente sul loro aspetto, con tanto di cofani che saltano (rivelando i particolari del motore), portiere che si piegano e scintille che partono dai contatti più "duri", tutto, insomma, è stato realizzato nel tentativo di fornire un'esperienza più realistica possibile, con ottimi risultati.

Ovviamente, questo richiede un notevole impiego delle risorse del computer e, se la versione in bassa risoluzione ha bisogno di un processore Pentium 120 per raggiungere la velocità della controparte su PlayStation (pur avendo una qualità grafica inferiore), il gioco in alta risoluzione, visivamente eccelso, fa faticare non poco un P166, che comunque riesce a far girare il prodotto con una fluidità accettabile. È possibile migliorare le prestazioni utilizzando una scheda acceleratrice 3D compatibile con lo standard Microsoft Direct 3D (per quanto il gioco non sia ottimizzato per nessuna scheda), ma i risultati migliori si ottengono se possedete una Matrox Mistique (venduta in bundle con il gioco), che permette di portare *DD2* in alta risoluzione con un eccellente frame rate.

Al di là di queste considerazioni, questo seguito rimane un gioco assolutamente eccezionale (la bassa risoluzione modifica l'impatto visivo, non certo la giocabilità), che consigliamo a tutti gli appassionati di questo genere. Il divertimento e il coinvolgimento di un simile prodotto (soprattutto se accompagnati dall'ottima colonna sonora Heavy Metal che possiede) sono davvero senza pari, e non deluderanno chi possiede l'hardware adatto per goderseli.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it



Qualche avversario ci ha fatto una brutta "sporca" e stiamo per ribaltarci in mezzo alle altre auto.

Ed ecco qui uno dei tanto temuti bivi. Fate attenzione nell'attraversarlo, potreste essere speronati.



Vetture che saltano a destra e a sinistra, cappottamenti e incidenti sono all'ordine del giorno in *DD2*.

STILE DI GUIDA

Destruction Derby 2, come il suo predecessore, mette a disposizione del giocatore tre tipi diversi di auto, realmente differenti dal punto di vista dello stile di guida.



ROOKIE: ideale solo per i novizi o per chi preferisce abbandonare i propositi di piazzamento in favore della distruzione totale. Velocità e accelerazione sono, infatti, ai minimi livelli, mentre possiede una perfetta tenuta di strada e, per questo, non può andare in controsterzo.



AMATEUR: è la perfetta via di mezzo per chi non ha ancora imparato a controllare perfettamente l'auto, ma che desidera provare l'ebbrezza di una maggiore velocità. Tutte le sue caratteristiche sono a livelli medi, ma anche con questa non potrete andare in controsterzo.



PRO: per ottenere i migliori risultati in *DD2* dovrete, prima o poi, imparare a utilizzare questa vettura. Velocità e accelerazione sono ai massimi livelli, ma la tenuta è minima. Questo può presentare dei problemi all'inizio, ma quando imparerete a curvare in controsterzo, le cose cambieranno notevolmente.

ANNI LUCE

Per quanto possa sembrare giusto che un seguito su PC debba giovarsi dei miglioramenti tecnici dell'hardware, è davvero strano come una console possa produrre, mantenendo identico il livello qualitativo, due prodotti graficamente così diversi. Il caso di *DD* è del suo seguito ne è un chiaro esempio, nessuno avrebbe potuto pensare, più di un anno fa, che una macchina come la PlayStation sarebbe stata in grado di far girare un titolo come *Destruction Derby 2*.

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **GUIDA**
S. H.: **PSYGNOSIS**
Sviluppo.: **REFLECTIONS**
Distributore: **HALIFAX**
Telefono: **02/413031**
Prezzo: **L. 99.000**

SISTEMA MINIMO
Pentium 90, 16 MB di RAM, CD-ROM 2x, scheda audio compatibile SB16, 55 MB di installazione su HD

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 (166 per l'alta risoluzione), 16 MB di RAM, CD-ROM 4x, SB16, SVGA con 2 MB. Opzionale: scheda acceleratrice compatibile Direct 3D

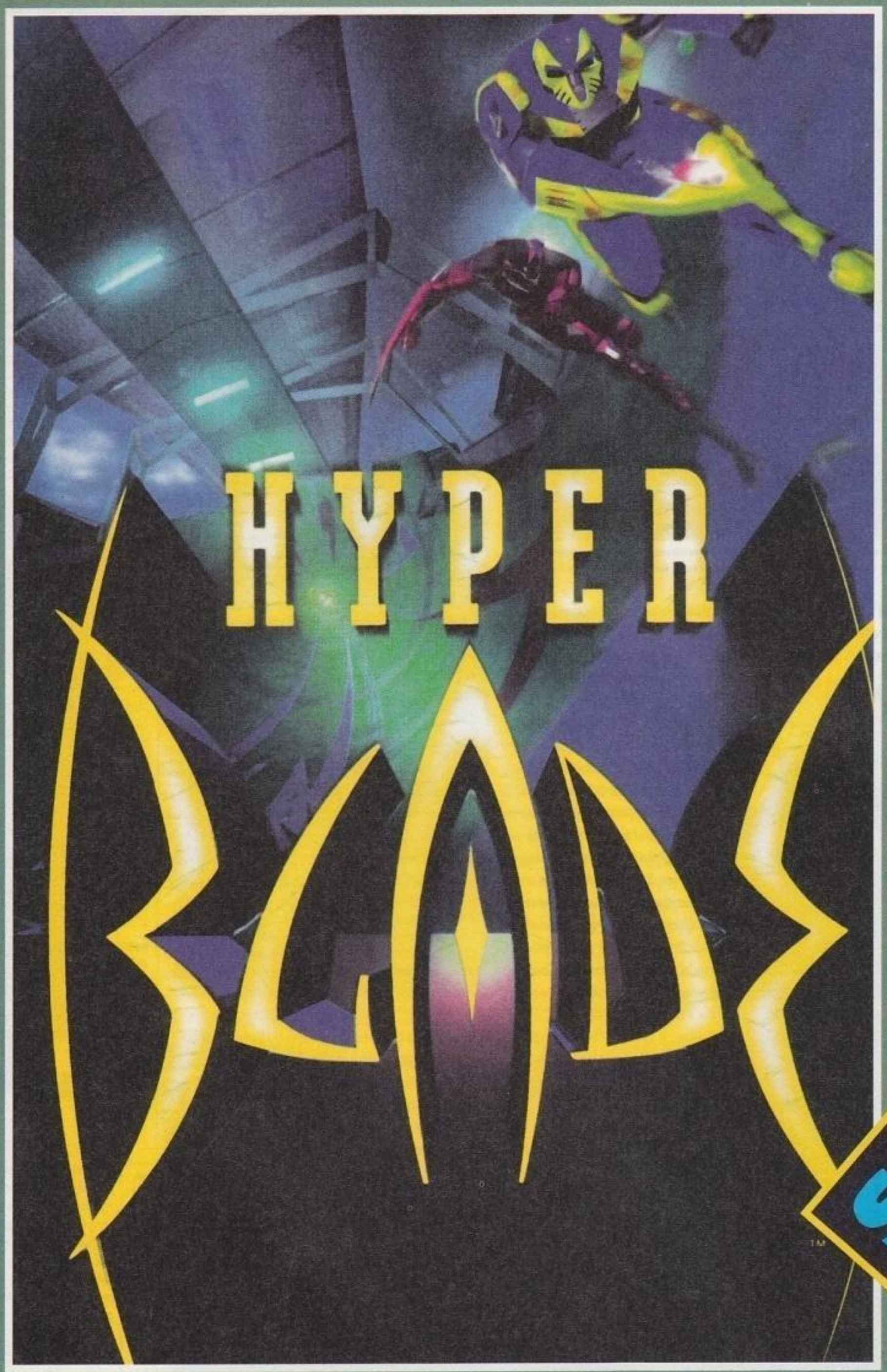
ZETA VERDETTO

Se volete qualche cosa per sfogare lo stress del traffico cittadino, o semplicemente un gioco di guida un po' fuori dal comune, Destruction Derby 2 fa proprio al caso vostro, a patto che abbiate l'hardware per gustarvelo al meglio.

8

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

http://www.oldgamesitalia.net/



LA BRUTALE VELOCITA'
DELL' HOCKEY.
LE CONSEGUENZE LETALI
DELLO SCONTRO DIRETTO.
HYPERBLADE NON E' SOLO
UN GIOCO DI SPORT, E'
UN VERO E PROPRIO TEST
DI SOPRAVVIVENZA.
E SE NON SARA' LA VELOCITA'
AD ANNIENTARTI
CI PENSERA' L' AVVERSARIO...

- INCREDIBILI ANIMAZIONI IN 3D,FRUTTO DI UN METICOLOSO 'MOTION CAPTURE' DI VERI ATLETI, ASSICURANO UN GRADO DI REALISMO DAVVERO SORPRENDENTE.
- UNA TELECAMERA INTELLIGENTE CONSENTE DI SEGUIRE L'AZIONE DA QUALSIASI ANGOLATURA.
- UN'AVANZATISSIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE ANIMA IN MODO DEL TUTTO PERSONALIZZATO 12 SQUADRE E PIU' DI 30 GIOCATORI.
- MODALITA' MULTIPLAYER: FINO A 4 GIOCATORI IN RETE!

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

Activision è un marchio registrato e Hyperblade è un marchio registrato di Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc. Wizbang! è un marchio registrato di Wizbang! Software Productions, Inc. Tutti i diritti riservati.

SOUNDELUX
WIZ BANG!
ACTIVISION.

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM

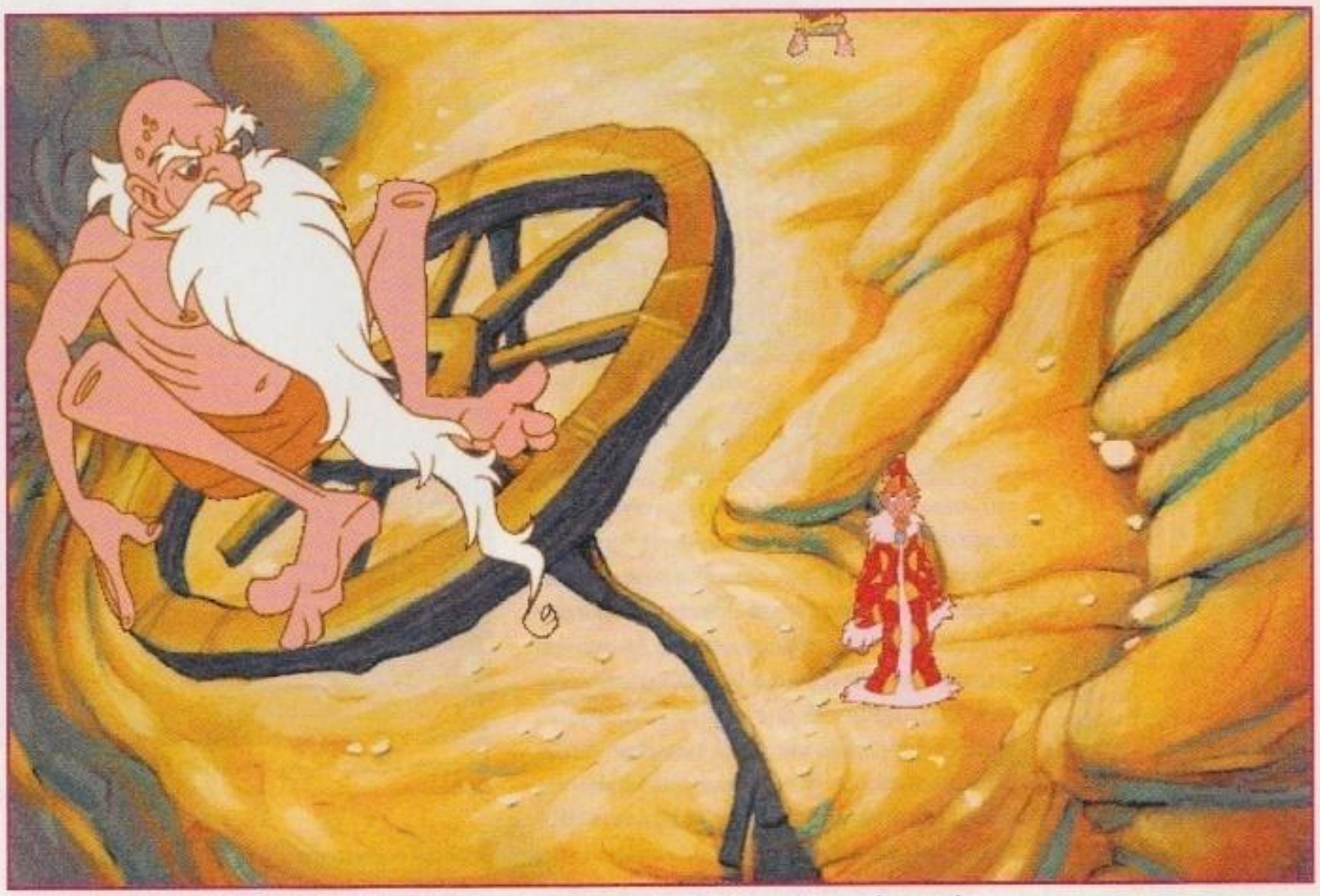
DIVERTIMENTO

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

http://www.oldgamesitalia.net/

DISCWORLD 2

Il massimo autore umoristico di questo secolo (almeno secondo chi scrive) ritorna a invadere il mondo dei PC con il seguito dell'acclamato (per quanto pieno di bug) Discworld. Ripeterà il successo ottenuto dal primo titolo?



Nel corso del nostro peregrinare per il vasto Mondo del Disco incontreremo spesso personaggi un tantino bizzarri, come questo stilista fai-da-te dimostra ampiamente.

Cosa potrebbe succedere se Mr. Morte decidesse di mettersi a riposo? Avete presente quello che capita quando ci sono gli scioperi dei mezzi pubblici, vero? Ecco, succede qualcosa del genere, ma molto, molto peggio. E, ovviamente, tocca al giocatore - nei panni dell'inetto mago Rincewind - trovare una soluzione a questa sgradevole situazione.

Questo, in sintesi, è il succo di *Discworld II*. Basterebbe dire che i dialoghi e le situazioni sono nel più puro stile **Pratchett**, per giustificarne l'acquisto da parte di molte persone. Purtroppo, però, gli splendidi libri di questo autore non sono così noti in Italia quanto lo sono nel Regno Unito (anche grazie a delle traduzioni che non rendono assolutamente giustizia al suo genio), di conseguenza è probabilmente indicato cercare di essere più approfonditi.

Immaginatevi una tartaruga, lunga circa diecimila miglia, che nuota nello spazio. Ora, mettetele sul carapace quattro elefanti dalle dimensioni altrettanto cosmiche. Aggiungete un disco di stazza planetaria, appoggiato sulle spalle di tali elefanti, e abitato da una serie di razze e specie diverse. Si chiama Discworld, ed è il mondo sul quale sono ambientate le avventure di Rincewind, protagonista di *Missing - Presumed...*

Il mago Rincewind (così totalmente incapace da aver fatto sviluppare una scuola di pensiero secondo la quale alla sua morte la capacità magica totale presente sul Discworld salirà un pochino) rientra all'Università Invisibile dopo una serata di bagordi in compagnia del Bibliotecario - attualmente un orang-utan, per via di un incidente magico. La sua cattiva stella lo porta a scoprire una bomba, che scoppia con sommo disappunto di tutti quanti. L'incidente sembrerebbe chiuso, se non fosse che Windle Poons (il mago più vecchio dell'Università, con i suoi centotrent'anni), non muore quando dovrebbe, trasformandosi invece in un non-morto, uno zombie, e parrebbe che il Tristo Mietitore sia occupato in altre faccende. Un tale stato di cose non può continuare - se tutti quelli che muoiono si trasformano in zombie, i problemi arrivano rapidamente. Pensate alla crisi degli alloggi, ad esempio. Viene dunque deciso di evocare la Morte in persona, per chiederle qualche spiegazione e magari convincerlo a riprendere il suo lavoro. Per compiere il rito di AshkEnte, e conferire con l'Omega è necessario recuperare un certo numero di oggetti. Indovinate un po' a chi toccherà farlo? ESATTO!

Quando finisce questa lunga introduzione - inframezzata da uno splendido spettacolino musical stile Fred Astaire, interpretato dall'Ultima Realtà in persona - ci ritroviamo nell'Università Invisibile, con un elenco piuttosto surreale di oggetti da ritrovare, e il gioco ha inizio. Primo impatto, dunque, con l'interfaccia. E non troviamo nulla da ridire. Pulsante sinistro, prendi/muoviti/agisci/fai come credi; pulsante destro, esamina. Sobria, funzionale. L'inventario è un pelino più complicato da trovare - shift più pulsante sinistro, sul nostro eroe o sul suo

PRATCHETT

Non è possibile dare una precisa definizione di questo scrittore in queste poche righe, a parte il fatto che scrive come Wodehouse e Douglas Adams messi assieme, ma meglio. Per chi fosse interessato alla sua bibliografia etc. consiglio di collegarsi a http://www.lspace.org e seguire i links che vi si trovano, oppure leggere gli articoli del newsgroup alt.fan.pratchett, nel quale scrive anche lo stesso Pterry, di tanto in tanto.





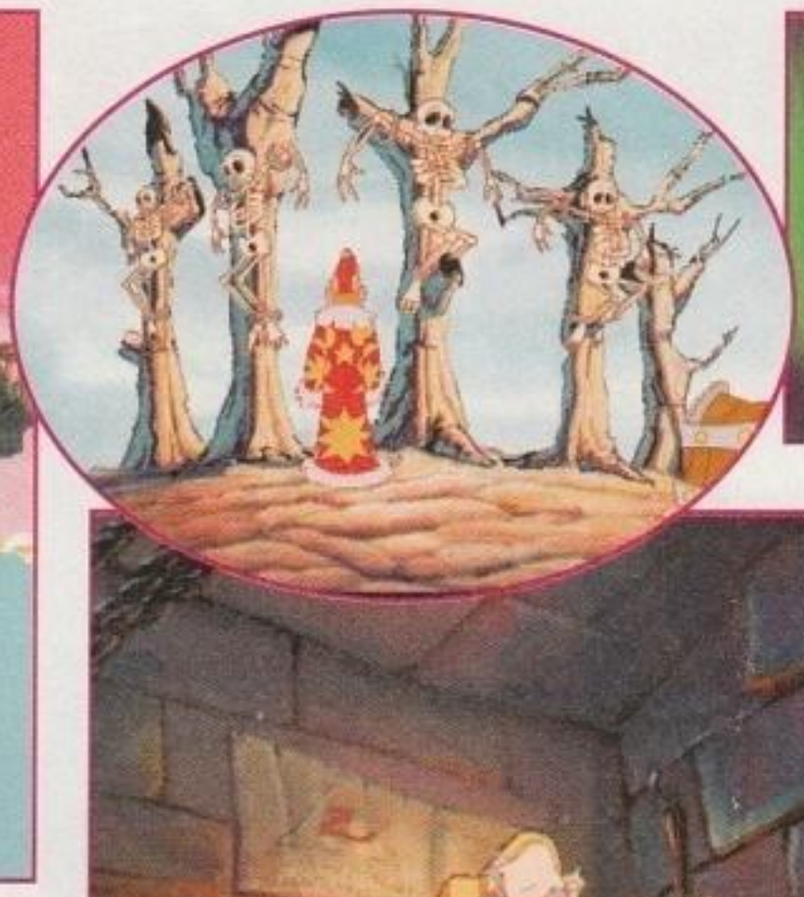


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









Ed eccoci all'interno delllo studio di un progettista di piramidi, impegnato in importanti calcoli paracosmici. Non sarete convinti che tutti quei valori esoterici vengano fuori per caso, vero?

Bagaglio - ma è stato pensato perché anche un americano ci arrivasse, quindi noi italiani non dovremmo avere eccessivi problemi. Insomma, niente di nuovo su questo fronte.

Una cosa nuova, invece, è che nella versione per Win95 sono state utilizzate le librerie DirectX, il che ci offre una grafica hi-res incredibilmente veloce e fluida, probabilmente anche migliore di quella della versione DOS. Spero che le immagini catturate rendano giustizia alla fenomenale qualità dei disegni, altrimenti fidatevi della mia parola: sono spettacolari.

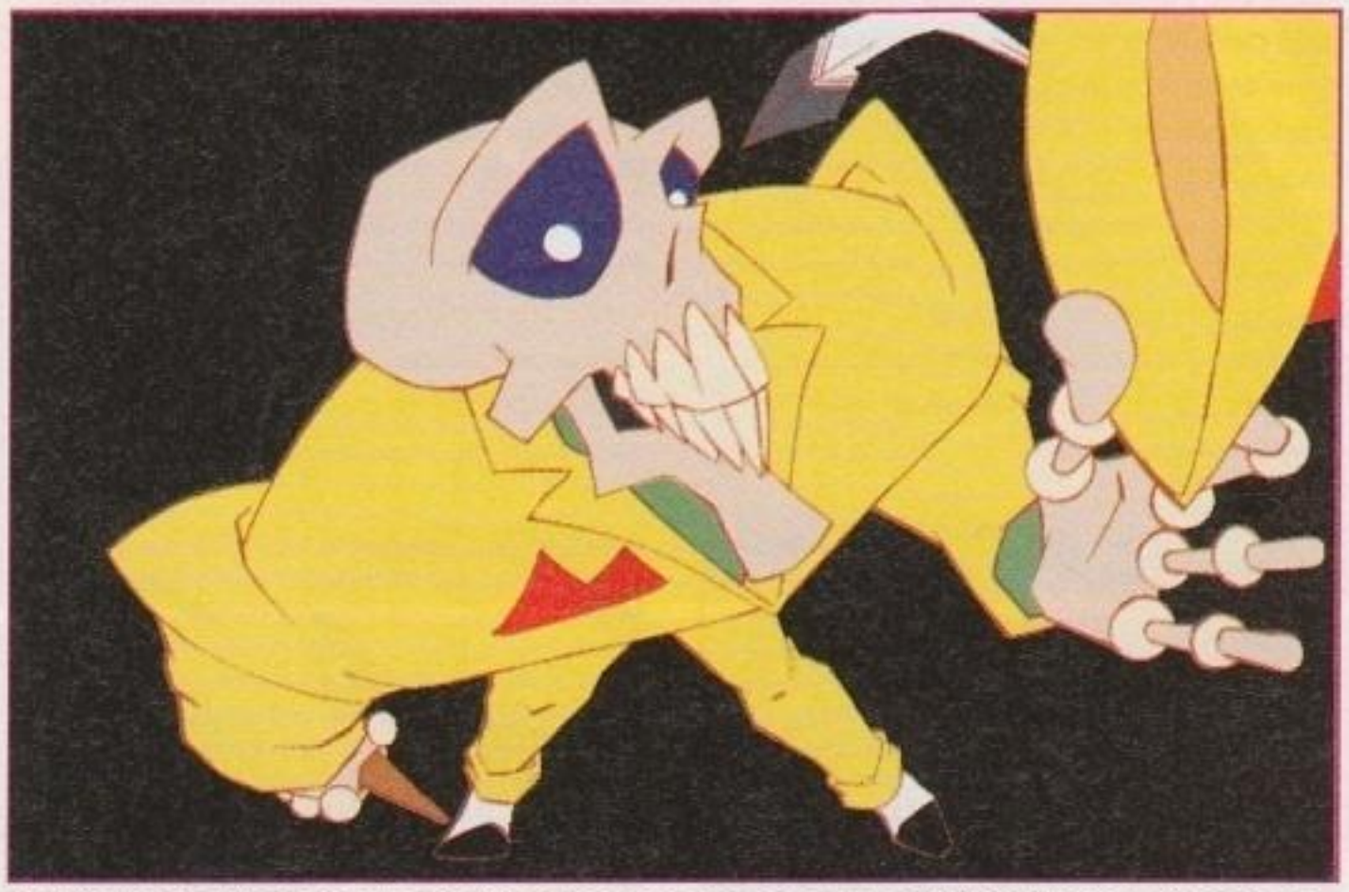
Mi pare già di sentire qualcuno che mormora «sì, ma *Discworld* era pieno di bug, chi ci dice che non lo sia anche questo?»

Per essere onesti, non ho finito il gioco - ah, i tirannici tempi redazionali - né ho potuto esplorare tutte le combinazioni di oggetti e azioni possibili, quindi non me la sento di escludere, ad esempio, che quando cercate di infilare il galletto in gola al Bibliotecario il vostro computer inizi ad emettere volute di fumo azzurrino. Tuttavia, a parte un piccolo problema durante l'installazione delle librerie DirectX, il gioco è sempre stato più che contento di funzionare egregiamente, senza misteriose riapparizioni di oggetti, o sparizioni di giochi salvati o qualunque altra cosa vi venga in mente. Francamente, anzi, si direbbe che alla Psygnosis avessero bene in mente i problemi del primo, e abbiano deciso di non ripeterli. Probabilmente l'avere migliaia di individui che si lamentano nel newsgroup alt.fan.pratchett è qualcosa che non giova all'autostima di un programmatore. Tornando al gioco… I fortunati che conoscono bene l'inglese dovrebbero senz'altro giocarlo in questa lingua (eventualmente con i sottotitoli), anche se ci si aspetta una versione localizzata, prima o poi. Ci sono due motivi per affermare ciò: primo, il fatto che ritengo che in Italia ci sarebbero solo due persone in grado di tradurre degnamente il raffinato umorismo di Pratchett - Umberto Eco e Achille Campanile. Visto che uno dei due è impossibilitato per cause naturali, mentre l'altro probabilmente non è interessato a tradurre dei dialoghi per un gioco, difficilmente si riusciranno a mantenere nella traduzione quei meravigliosi tocchi umoristici che deliziano lo spirito dei lettori di Pratchett. Il secondo motivo è che la voce di Rincewind è di Eric Idle. Conoscete i **Monty Python**, vero? Ecco, Eric Idle è l'attore che interpretava Brian, in "Brian di Nazareth". Ovviamente, questo non vi dice nulla se non l'avete sentito recitare in inglese. Diciamo che mi viene in mente solo una persona la cui voce sia altrettanto buffa in sé stessa, e si tratta di Oreste Lionello. A questo punto, credo sia mio compito di recensore obiettivo e onesto l'affermare che una versione italiana di *Discworld II* tradotta da Eco e recitata da Lionello sia perlomeno improbabile. Non si sa mai, però… (il gioco non verrà doppiato in italiano, perciò le voci rimarranno quelle della versione inglese NdR).

Tornando al punto, se ne siete in grado,

MONTY PYTHON

Gruppo di comici inglesi degli anni '70. Tra i membri, oltre a Eric Idle, si trovavano anche attori e registi ora famosi, come John Cleese e Terry Gillian. Oltre a uno spettacolo televisivo, trasmesso anche in Italia (*Monty Python's Flying Circus*) sono noti per i loro incredibili film, tra i quali ricordiamo *Il Senso Della Vita* e *Brian Di Nazareth* (anche in versione italiana).



Un fotogramma della spettacolare interpretazione tersicorea ed euterpea del Tristo Mietitore. Come dissero al provino: "Un po' magro, ma ha una grande presenza scenica, indubbiamente.'

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









Ed eccoci in compagnia delle più importanti personalità di Ankh-Morpork. Non sarà facile ottenere udienza da questi augusti personaggi, ma con umiltà e perseveranza potremmo farcela...



giocate senz'altro la versione inglese, ne vale veramente la pena. Se invece tutto ciò che conoscete della lingua d'Albione è 'I love you, baby', sperate assieme a me che compaiano dal nulla dei traduttori degni di questa erculea impresa.

Qualunque sia la vostra capacità linguistica, comunque, vi troverete di fronte a un gioco di ampio respiro, indubbiamente. I due CD contengono una considerevole mole di animazioni e di musiche, certo, ma la qualità degli enigmi e della trama è tale per cui la longevità del prodotto è assicurata. Per quanto paradossale possa sembrare, l'eredità di *Discworld II* è forse più vicina alle buone vecchie avventure della Magnetic Scrolls e di **Scott Adams** (come dice anche Rincewind nel gioco :"Pick Axe, Open Door, Throw Axe At Dwarf... Come mi sarebbe piaciuto vivere ai tempi delle avventure testuali...") piuttosto che alle più recenti avventure grafiche. Gli enigmi, il gentile umorismo delle situazioni, la considerevole inventiva necessaria per liberarsi dagli impasse, sono molto più ricercati di quanto non accada solitamente. Dopo una quindicina di ore di gioco - naturalmente l'occhio del critico, attento e sagace, richiedeva che non corressi di qua e di là - non ero ancora riuscito a completare la raccolta degli ingredienti necessari al rito. In compenso avevo già iniziato a intravedere gli sviluppi futuri della trama, avevo fatto conoscenza con una Marilyn rediviva, avevo scoperto qualcosa sulle matematiche transdimensionali che portano alla nascita delle Botteghe Viaggianti, mi ero fatto un'idea ben precisa sull'apicultura... Insomma, non mi sono affatto annoiato.

Accompagnati dalle suggestive, talvolta buffe musiche della colonna sonora, ci si ritrova spesso a essere solo testimoni, piuttosto che soggetti della sequenza (ad esempio durante i dialoghi, sui quali abbiamo un controllo assolutamente limitato), ma questo non influisce per nulla sul coefficiente di gradevolezza di *DW2*, che riesce comunque a intrigare e affascinare.

In sintesi, *Missing - Presumed...* è un eccellente gioco dalla splendida grafica, sommariamente basato su tre racconti del più grande autore umoristico di tutti i tempi (ok, lo ammetto, sono di parte), con un sonoro d'eccezione e puzzles/enigmi/indovinelli degni delle mitiche avventure di Scott Adams.

Se siete fan di Terry Pratchett e sapete l'inglese non avete scuse, correte a comprarlo (tanto l'avreste fatto comunque, lo so). Se non conoscete ancora il supremo Pterry, questa è la vostra occasione. Se, infine, siete appassionati di *Doom* e *Quake* e le vostre letture si limitano all'oroscopo sui quotidiani... beh, potrebbe piacervi lo stesso.

Paolo Dente



Il nostro Aleardo Zanna é riuscito a scattare un'istantanea dell'Ultima Realtà a sua insaputa. Notate lo sguardo ceruleo e vispo, il fisico da mannequin... Destinato a diventare una star, non direste anche voi?

SCOTT ADAMS

L'autore delle prime avventure testuali, ai tempi di Vic-20 e ZX81. Quelli della vecchia guardia si ricorderanno certamente le ore passate davanti alla televisione, cervello in fiamme, mentre si cercavano di risolvere gli enigmi di *The Count* e *Pirate Cove*.

Sistema: **DOS/WIN95 CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **PSYGNOSIS**
Sviluppatore: **PERFECT ENTERTAINMENT**
Distributore: **HALIFAX**
Telefono: **02/413031**
Prezzo: **L. 99.000**

SISTEMA MINIMO
Necessario almeno un 486 DX2 a 66MHz con 8 MB di RAM sotto DOS e 16 sotto Windows. Il CD-ROM deve essere almeno a doppia velocità e lo spazio occupato su hard disk è di circa 5 MB, salvataggi compresi.

SISTEMA CONSIGLIATO
La nostra prova, eseguita su P75 con 16 MB di RAM, ha evidenziato una fluidità ottimale. Un CD-ROM 4X può sveltire i tempi di caricamento.

ZETA VERDETTO

I dialoghi sono spassosi, la grafica è ottima e la longevità sembra assicurata. Le voci inglesi sono eccellenti anche se richiedono una buona conoscenza dell'inglese per essere apprezzate. Speriamo che i sottotitoli italiani rendano giustizia allo stile di Pratchett.

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line

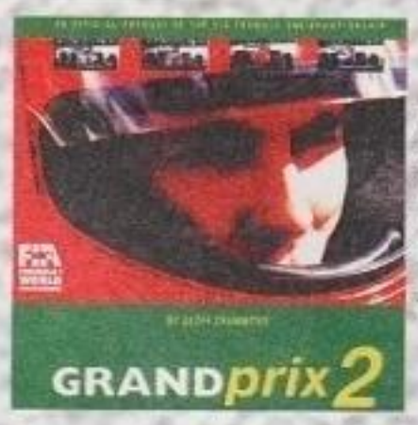
PARLI INTERNET? www.dbline.it

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

"D" (ITALIANO)
"D" (WINDOWS 95 - ITALIANO)
3D WORLD BOXING (+ 5 GIOCHI)
3D WORLD TENNIS (+ 5 GIOCHI)
ACTION PACK CX 2600
ACTION SOCCER (ITALIANO)
ACTUA SOCCER
BAD MOJO (ITALIANO)
BATMAN FOREVER (ITALIANO)
BERMUDA SYNDROM
BLADE WARRIOR (+ 5 GIOCHI)
BLUES BROTHERS (+ 5 GIOCHI)
BROKEN SWORD (ITALIANO)
CIVILIZATION 2
COMMAND & CONQUER
CONGO (ITALIANO)
CRAZY CARS 3 (+ 5 GIOCHI)
DELUXE STRIP POKER 2 (+ 5 GIOCHI)
DESCENT 2 (ITALIANO)
DESTRUCTION DERBY
DOOM 2 (ITALIANO)
DUKE NUMEN 3D (ITALIANO)
DUKE NUMEN 3D NUOVI SCENARI
EF 2000
EURO 96 CHAMPIONSHIP (ITALIANO)
F 14 TOMCAT (+ 5 GIOCHI)
FATAL RACING (ITALIANO)
FIFA 97 GOLD
FIFA SOCCER + PGA TOUR GOLF
FIFA SOCCER 96 (ITALIANO)
FLIGHT SIMULATOR 5 (+ SCENARIO)
FLIGHT UNLIMITED
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 (ITALIANO)
GRAND PRIX MANAGER F1 (ITALIANO)
GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI)
HARPOON CLASSIC
HOCKEY 95 ALEX DAMPIER (ITALIANO)
INTERNATIONAL ATHLETICS (+ 5 GIOCHI)
JUNGLE STRIKE
LAST NINJA 2 (+ 5 GIOCHI)
M1 TANK PLATOON (+ 50 GAMES)
MILLEMIGLIA (+ 5 GIOCHI)
MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO)
NBA LIVE 96 (ITALIANO)
NBA TOURNAMENT ED. (ITALIANO)
NHL HOCKEY 96
NEED FOR SPEED (ITALIANO)
NIGEL MANSELL F1
OLYMPIC GAMES (ITALIANO)
OLYMPIC SOCCER (ITALIANO)
ONSIDE (ITALIANO)
PAMELA ANDERSON CALENDARIO 95
PANDORA'S DIRECTIVE
POWERHITS BATTLETECH
POWERHITS MOVIES
POWERHITS SCI F1
PRAY FOR DEATH (ITALIANO)
PREDATOR 2 (+ 5 GIOCHI)
QUAKE (ITALIANO)
QUARTERPOLE



THE PANDORA'S DIRECTIVE



GRAND PRIX 2



BROKEN SWORD



BUBBLE BOBBLE



LA LEGGENDA DELLA FORMULA 1



DUKE NUMEN 3D

QUAKE



DELUXE STRIP POKER 2



SUPER STREET FIGHTER II TURBO



OLYPIC GAMES

DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI

REGALISSIMI

ACQUISTA UN GIOCO,
SCEGLI
IL TUO REGALO!

A TUA SCELTA, IL JOYPAD O IL JOYSTICK RAFFIGURATI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

PRO CONTROL PAD

FORCE

RAY MAN (ITALIANO)
RISE 2 RESURRECTION (ITALIANO)
SCREAMER (ITALIANO)
SCUDETTO (ITALIANO)
SENSIBLE SOCCER 96 CHAMP. EUROP
SPACE QUEST IV
SPEEDRAGE (ITALIANO)
SPLIT SCREEN SOCCER (ITALIANO)
SPYCRAFT
STARSHIP ADVENTURE (ITALIANO)
STRIKER 95
SUPER STREET FIGHTER 2
SUPER TETRIS (+ 5 GIOCHI)
SUPER TETRIS (+ 50 GAMES)
TERMINATOR FUTURE SCHOCK
TERRANOVA (ITALIANO)
THUNDERHAWK 2 (ITALIANO)
TOP GUN FIRE WILL
TOY STORY
ULTIMATE DOOM (ITALIANO)
VIRTUA FIGHTER (WINDOWS 95)
VIRTUAL KARTS
VIRTUOSO
WARCRAFT 2 (ITALIANO)
WIPE OUT
ZORK NEMESIS

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

BIANDRONNO /VA - TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768
http://www.dbline.it

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

http://www.oldgamesitalia.net/

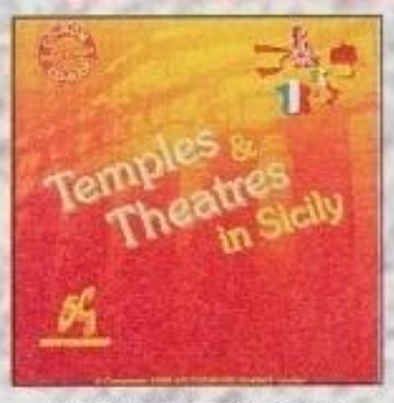
Db-Line

TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

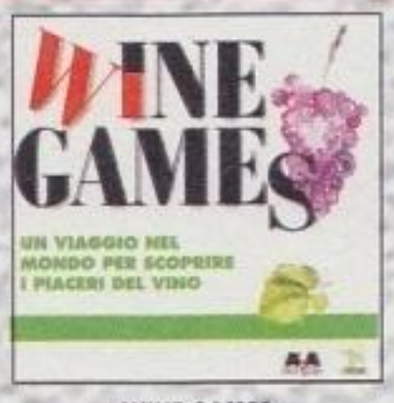
CD-ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO



VIAGGIO IN ITALIA



TEMPLI E TEATRI IN SICILIA



WINE GAMES



GENIAS ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE - 7 CD



IL PIU' BEL CAMPIONATO DEL MONDO

MX-130 MEGASTICK III

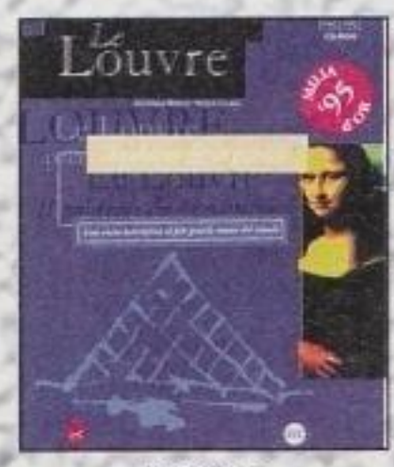
PREZZO SPECIALE



NUOVA ENCICLOPEDIA RIZZOLI



VIAGGIO IN ITALIA



IL LOUVRE

REGALISSIMI

A TUA SCELTA UN JOYSTICK O UN JOYPAD

CD-ROM PROFESSIONALI PER PC AMIGA MAC



3D ARENA
PC - AMIGA



ERIC SCHWARZ CD
PC - AMIGA



IMAGINE ENHANCER CD
PC - AMIGA



TEXTURE PORTFOLIO - AMIGA
PC - AMIGA - MAC



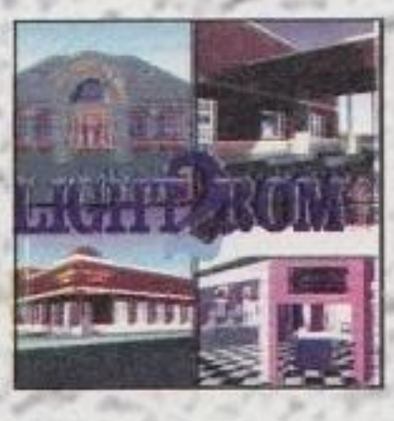
THE WINDOWS 95 COMPANION
PC



LIGHTWAVE ENHANCER CD
PC



RAYTRACING
PC - AMIGA



LIGHT ROM 2
PC - AMIGA



LIGHT ROM
PC - AMIGA



LIGHT ROM 3
PC - AMIGA

COUPON DA COMPILARE E SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A DB-LINE PER RICEVERE:

UN OMAGGIO IL LISTINO PRODOTTI

NOME E COGNOME _____ N° _____

VIA _____ CAP _____ CITTA' _____ PROV. _____

PROFESSIONE _____ ETA' _____

BEST-SELLERS
I CD-ROM
PIU' BELLI SCELTI
PER VOI

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ARTE DELLA GUERRA

NOVA LOGIC™

© 1997 NovaLogic, Inc.

F22 LIGHTNING II COMBAT SIMULATOR

CD ROM PC
VOCI
TESTI
MANUALE
IN ITALIANO

F22 LIGHTNING II™

CTO S.p.A 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/f - Tel (051) 6167711 - Fax (051) 753418
www.cto.it

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

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECIALE MULTIMEDIA

Per il numero di Natale, abbiamo pensato di offrirvi una succinta panoramica di quanto possa offrire, al giorno d'oggi, il mercato multimediale. È con un certo piacere che ci siamo resi conto di quanti passi avanti siano stati fatti da parte delle software house italiane, a cui diamo il benvenuto come protagoniste di questo nuovo modo di fare cultura.

INSIDE INDEPENCE DAY
FOX INTERACTIVE – PAG. 60

COMIC CREATOR
MONDADORI NEW MEDIA – PAG. 68

TAMBURO
POLYGRAM – PAG. 62

MOZART: DON GIOVANNI
SACIS – PAG. 69

OMNIA '97
DE AGOSTINI – PAG. 66

PIZZA
SACIS – PAG. 70

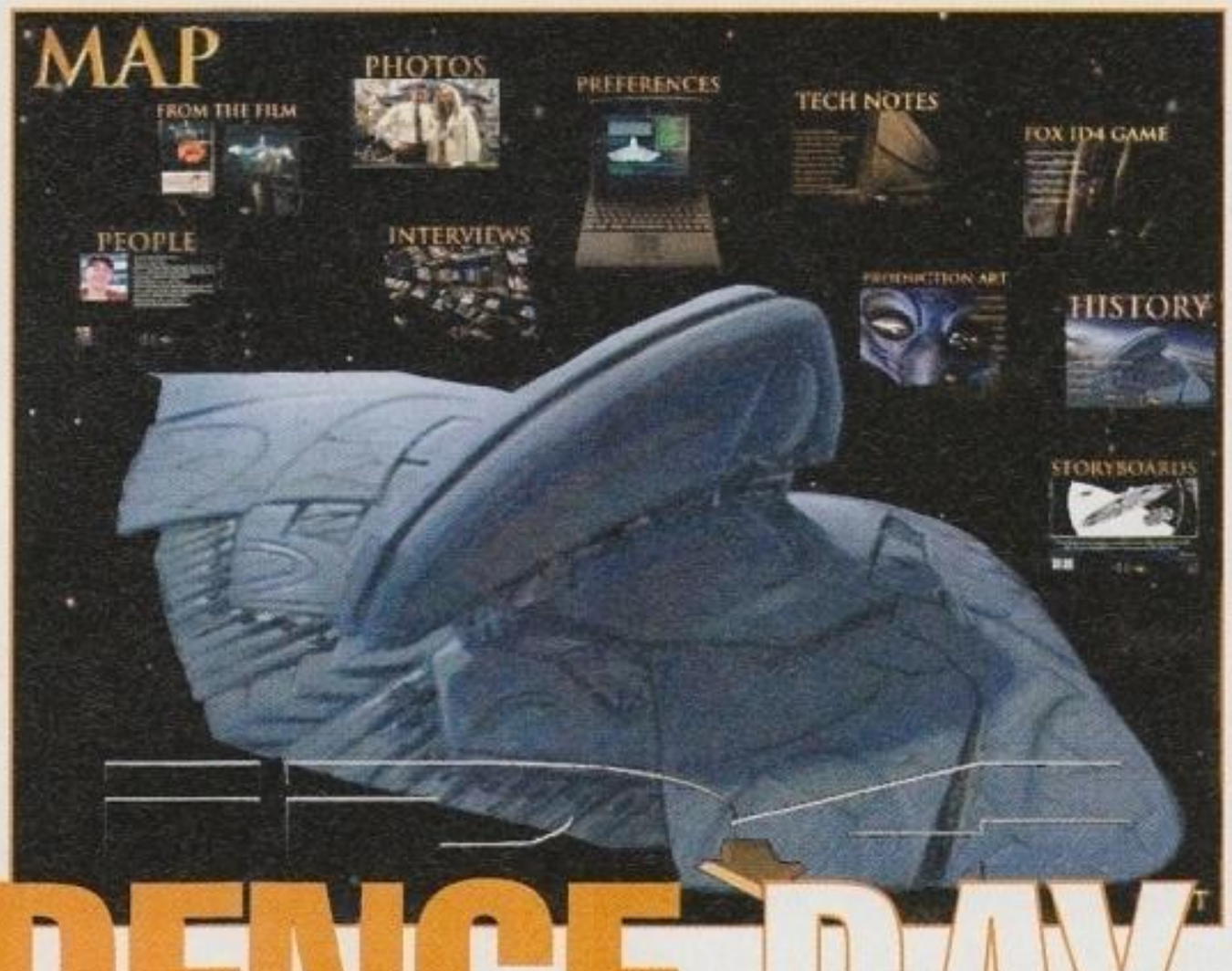
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Nell'archivio del CD-ROM sono presenti gli schizzi che hanno ispirato i realizzatori delle creature aliene.



INSIDE INDEPENDENCE DAY

Da Guerre Stellari in poi, a ogni kolossal fantascientifico di successo fanno seguito una serie di tie-in per le varie piattaforme in commercio. Poteva ID4 fare eccezione? Nell'attesa del videogioco, cuccatevi l'ultimo nato della serie "The Making of..."

Sistema: **PC/MAC CD-ROM**
Genere: **MULTIMEDIA**
S. H.: **FOX INTERACTIVE**
Sviluppatore: **ACES ENT.**
Distributore: **CTO**
Telefono: **051-753133**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Necessario un 486 a 25 MHz o un 68040, scheda video 640x480 in 256 colori, 8MB di RAM e 7 MB di spazio su hard disk. Per una resa decente, indispensabile un CD-ROM 2X.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium o un Power Mac, video a 16 bit di risoluzione cromatica, CD-ROM a quadrupla velocità, 16 MB di RAM e, per i PC, Win95 come sistema operativo.

Un gadget imperdibile per i fan più sfegatati del lungometraggio. Poco più di una mera curiosità per tutti gli altri. Aree di notevole interesse riguardano la sezione di ufologia e il capitolo sulla realizzazione degli spettacolari effetti speciali impiegati nel film.

ZETA VERDETTO

7

Realizzato con una trama da "B-Movie" tipico degli anni '50, Independence Day è stato però prodotto con un budget tra i più alti della storia del cinema fantastico, tanto da far gridare allo scandalo da parte di alcuni benpensanti, anch'essi tipici esempi della cultura americana contemporanea. In effetti, la realizzazione di alcuni effetti speciali (indimenticabili quelli relativi alla deflagrazione della Casa Bianca e dell'Empire State Building) la cui spettacolarità non ha eguali, ha però richiesto l'impiego di ingenti capitali, dato che solo una minima parte di queste scene è stata realizzata con l'ausilio del computer (grazie all'impiego delle solite, onnipresenti, stazioni di lavoro Silicon Graphics), mentre altre sono state rese possibili solo mediante l'uso di alcune tra le più sofisticate (e quindi costose) e audaci tecniche di "Special Effects". Come è stato possibile ottenere l'esplosione così spettacolare eppure così realistica di tutti quegli edifici? Come hanno fatto a realizzare le scene in cui, mentre delle vere comparse corrono per sfuggire alla distruzione generata dalle astronavi aliene, vetture, edifici e altre strutture travolte dall'onda d'urto, volteggiano sopra di loro sino quasi a seppellirli? E ancora, com'è stato possibile girare una scena in cui centinaia e centinaia, tra caccia intercettori e velivoli alieni, compiono davanti agli occhi degli spettatori in una sorta di frenetica, ma del tutto verosimile, danza mortale, il più affollato duello aereo mai visto sul grande schermo? A questa e a molte altre domande si propone di rispondere *Inside Independence Day*. In effetti, il titolo è poco più di un documentario interattivo in cui, mediante l'impiego di alcuni brevi videoclip, di foto, di disegni, di interviste e di altro materiale tratto direttamente dal set del film, si cercano di illustrare al pubblico tutte le complesse fasi di produzione del lungometraggio, dalla sceneggiatura al casting, fino ad arrivare, fatidicamente, ad alcune sequenze, tra le più belle, del prodotto finito. Particolarmente curiosa, ma accattivante, l'idea di includere una sezione "storica" relativa al "background culturale" cui il lungometraggio si ispira, con una serie di brevi ma inquietanti dossier sul tema "UFO e extraterrestri" che raccoglie interviste, testimonianze dirette, reportage e foto di alcuni tra gli episodi che maggiormente hanno contribuito a creare la psicosi, o il culto, degli UFO: dall'"Incidente di Roswell" del '47, all'operazione "Majestic 12" del '52, sino alla misteriosa e fantomatica "Area 51", ove il governo degli Stati Uniti conserva tutt'oggi i suoi scheletri dell'armadio relativi alla tematica in esame! Una vera e propria ghiottoneria per i patiti della serie *X Files*...

Paolo Cupola



Interviste con i protagonisti del film arricchiscono l'esperienza multimediale di *Inside Independence Day*.



La Fox Interactive non si lascia scappare l'occasione per pubblicizzare l'imminente uscita del videogioco.



Sono presenti le biografie di tutti gli interpreti principali. Qui vediamo quella di Jeff "La Mosca" Goldblum.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il viaggio e l'avventura,
la scienza e il gioco, le favole e il teatro,
l'arte e la letteratura, l'uomo e la natura,
l'informazione e la formazione.



Per entrare in questo mondo straordinario,
ecco la password

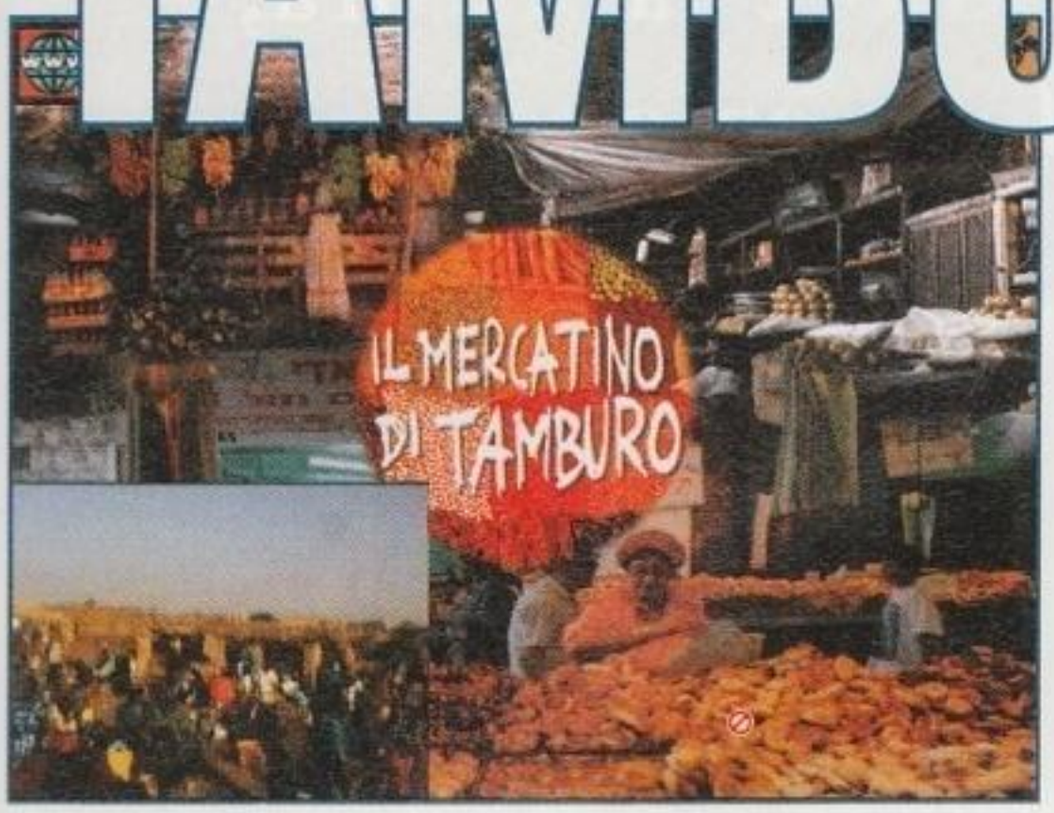
DeAGOSTINI
MultiMedia

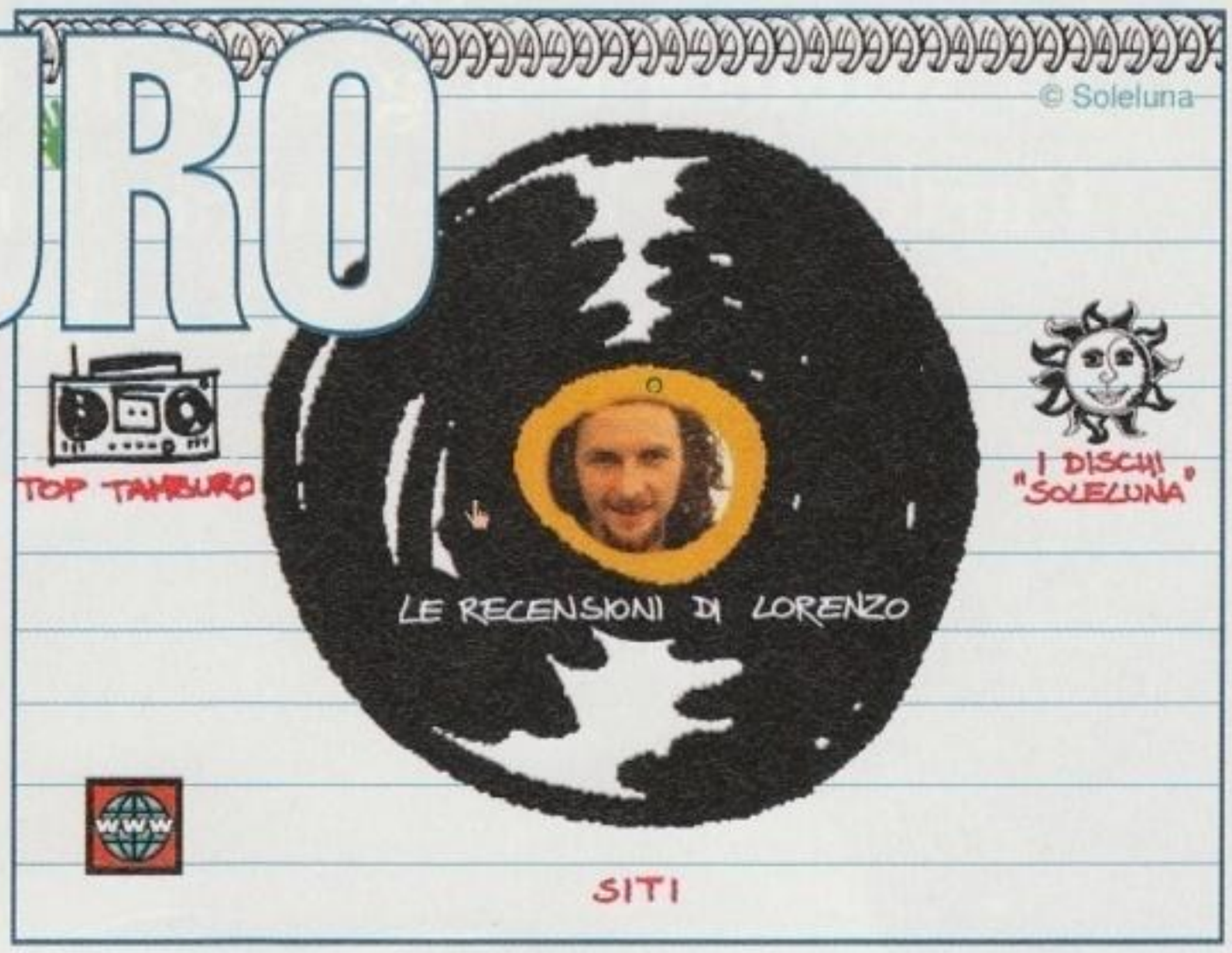
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TAMBURO





Sistema: **WIN/MAC CD ROM**
Genere: **MUSICA**
S. H.: **POLYGRAM VIDEO**
Sviluppatore: **IDEADROME**
Distributore: **POLYGRAM V.**
Telefono: **02-6796277**
Prezzo: **29.900**

SISTEMA MINIMO

Il minimo richiesto è un Mac con 68040, sistema 7.1, 16 MB e un CD Rom 2X. Sotto Windows, le richieste sono per un 486 con 8 MB, un lettore CD 2X, una Soundblaster o compatibile. Tamburo gira sotto Win 95 senza problema alcuno.

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema consigliato: i fan della mela troveranno Tamburo esaltante con un Power Mac con 24 MB e un CD 4X. I Picciotti se la caveranno egregiamente con un P75, 16 MB di RAM e un CD 4X, una buona Soundblaster e una versione di Windows dalla 3.1 in poi.

Innovativo. Il CD-NET è un'idea che funziona senza troppi problemi. L'appendice on-line poi è eccellente e il prezzo è finalmente al livello del prodotto. Ottimi filmati e documenti, imperdibile per i fan. Peccato per il motore grafico, sicuramente da dimenticare.

7

ZETA VERDETTO

Uno dei generi multimediali più interessanti è quello legato agli artisti musicali. In questo campo, un cantante italiano si sta distinguendo con produzioni sempre valide.

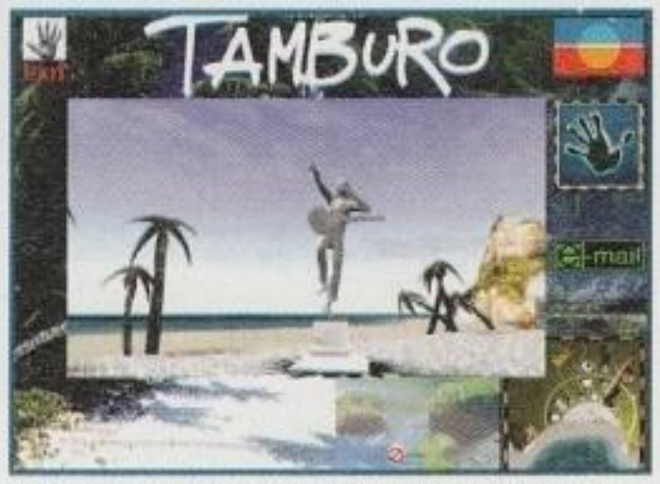
Jovanotti, come dire Lorenzo il magnifico, uno dei pochi musicisti (se non l'unico) di questa terra ad aver raggiunto quota 2 CD-ROM a lui dedicati. Neanche Peter Gabriel ha osato tanto (il fantomatico Explora 2 ancora non s'è visto), neanche Laurie Anderson, che nel multimediale ci galleggia da assai più tempo del nostro trampolone del pensiero positivo, neppure Mino Reitano (che però è diventato punk, beato lui). Un disco nuovo in uscita a febbraio - Lorenzo 97, probabilmente -, un'inaspettata notorietà in terra cubana, Lorenzo aveva già calcato le scene interattive con "il Ballerino", un paio d'anni fa. A nessuno piace sparare giudizi, soprattutto sul passato morto e sepolto, ma va detto, a onore di cronaca, che Lorenzo "Jovanotti" Cherubini oggi fa cose molto diverse e molto più dignitose rispetto ai vari sequel di *Gimme Five* o la pubblicità del Nintendo. E per questo, riabilitato anche dalla critica musicale più arcigna e meno televisiva, osannato dai vari Luzzatto Fugazi, incrociato sulla linea dallo smarrimento adolescenziale degli anni 90. I suoi meriti, molteplici: una sincerità di base che è rara come le fragoline di bosco a gennaio, una posizione politica finalmente precisa dopo anni di oratorio obbligatorio, personaggio decisamente fuori dall'ipocrisia di serie dei mestieranti nazionali, poco rassicurante per le mamme anti-rock (sic!), col Tamburo gigante a tracolla e finalmente col coraggio necessario per dimostrarsi ingenuo, Lorenzo se ha delle colpe le ha tutte nel soprannome un po' cretino e nella distanza mai presa da certi metodi Muccioliani, accanto a glorificazioni esasperate della comunità di S. Patrignano. Il ragazzo è cresciuto tutto di un botto durante la sanguinosa tragedia di "Fantastico 90", condotto per una stagione intera insieme all'ormai afono Pippo Baud, anchorman a 28.800 capace di generare reazioni inattese e in questo caso sorprendenti.

Jovanotti diceva di se stesso, "ogni definizione mi va stretta", e se magari la cosa al tempo era un po' esagerata per uno capace di urlare "Yo!" ogni venti secondi, dopo qualche anno quel pensiero ha preso concretezza nel suo secondo CD-ROM. *Tamburo* un CD-ROM vero e proprio in effetti non è, la giusta categoria è quella dei CD Net, ibrido sicuramente ma altrettanto certamente non sterile binomio. *Tamburo* è un progetto ambizioso, vecchio da una parte e totalmente inedito dall'altra. Quello che trovate nel CD è un prodotto multimediale dalla grana grossa e non molto rifinita, esattamente come il sacrosanto cartoncino riciclato del relativo digipak. Nell'essenza, sono filmati Quicktime (per rendere il CD compatibile allo stesso tempo con Mac e Windows). Quello che trovate dall'altra parte è invece la Grande Rete, Internet, in settori specifici accessibili solo da quello che trovate al centro: la chiave d'accesso. Girando per l'isola virtuale di Tamburo potete accedere a luoghi in tema, 25 in tutto, dalla casa di Lorenzo fino alla scuola "MLK", al centro Multimusicale e alla redazione di *Barabba*, bollettino del luogo. In ognuno di questi posti ci sono cose da vedere, sentire e cliccare, tutte ovviamente collegate all'universo di Lorenzo. Da questi è possibile accedere a sezioni in continuo aggiornamento disponibili su Internet, in siti appositi consultabili ESCLUSIVAMENTE se avete il CD Net nel drive, e accesso a UserId e Password contenute nella confezione stessa. Il risultato è a tratti esaltante e talvolta ambiguo: il motore grafico utilizzato per l'isola non è uno splendore, ma obiettivamente il CD è pieno di dati interessanti, soprattutto per i fan. Gli argomenti trattati spaziano da Pinocchio a Che Guevara e fortunatamente questa volta il CD-ROM è davvero un media, focalizzando tutto sulle attività umane attorno al personaggio Jovanotti. Nessuno tra i suoi detrattori può prendersela se le sue idee, anche in questo campo, sono originali e funzionanti. Per Lorenzo quindi, la keyword è ancora una volta melting pot, crossover, contaminazione. Il voto è di incoraggiamento, ma se non avete un accesso Internet probabilmente il gioco non vale la candela.

Tiziano Toniutti
apecar@mbox.vol.it



Questo simpatico personaggio ci ricorda un po' il prezzemolo: è dappertutto! Ma è amico di Lorenzo.



Uno dei colorati menu che ci guidano all'interno di *Tamburo*, gradevole ma niente di speciale.

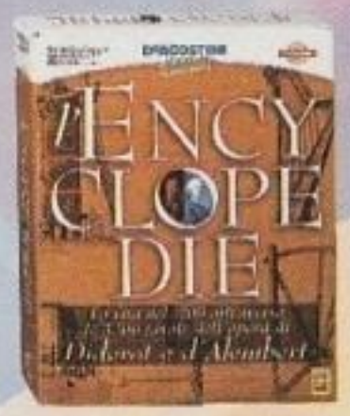
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

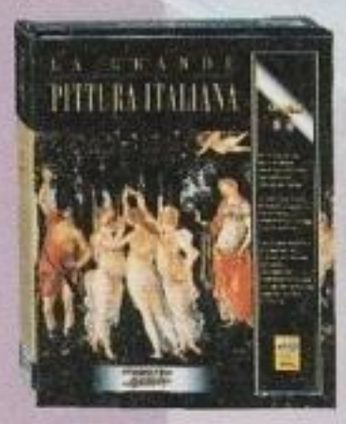
La grande enciclopedia multimediale Omnia'97 per lo studio, il lavoro, la famiglia e la storica enciclopedia di Diderot e d'Alembert. L'arte italiana ed europea.

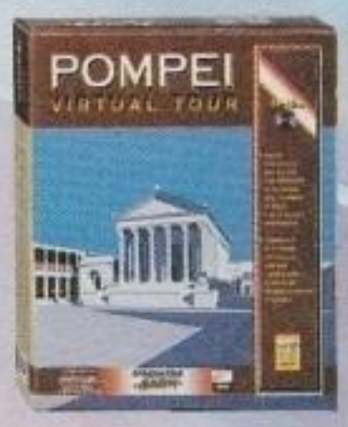




Cultura generale



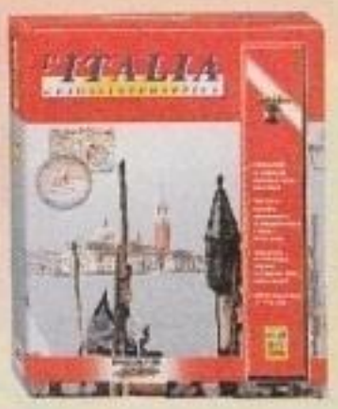




Arte e archeologia

La storia e la geografia del mondo intero. Il mondo dei mammiferi. Un viaggio affascinante attraverso la storia delle invenzioni. L'apprendimento delle lingue straniere in modo rapido, efficace, divertente. I giochi, allegri e istruttivi, per i ragazzi di tutte le età.



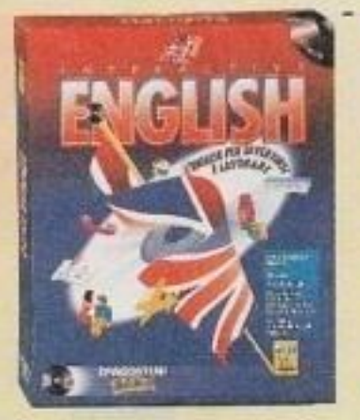


Geografia



Scienze e natura

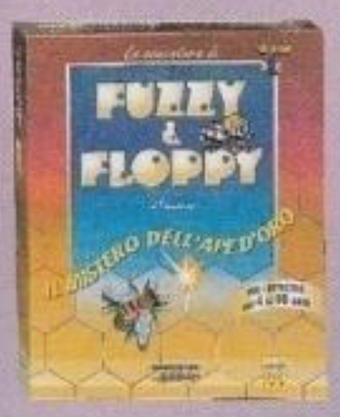
Sono questi i temi della nuova produzione multimediale De Agostini,

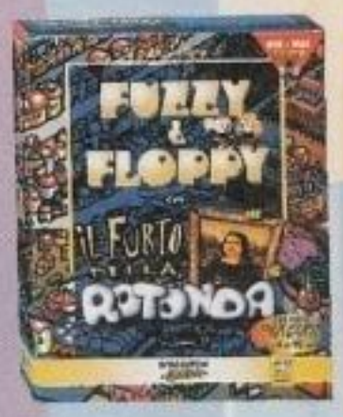


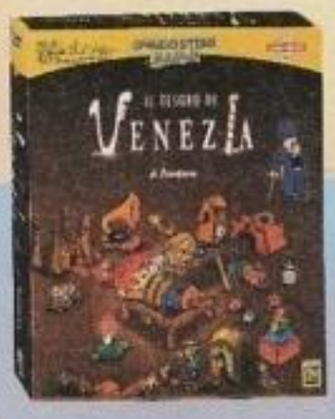


Corsi

CD-ROM spettacolari, tecnologicamente perfetti, affidabili e innovativi, semplicissimi da usare sul proprio Personal Computer.









Intrattenimento

DeAGOSTINI MultiMedia

I nuovi confini del sapere.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAPPY NEW MEDIA!

CD-ROM MONDADORI NEW MEDIA

ARTE:
Da Monet a Picasso
Io, Paul Cezanne
Il Louvre
Storia dell'arte

ENTERTAINMENT:
Evocation. Oltre il sogno
Evocation 2. Il sogno
Pinball warriors
Self gym

EDUCATION:
Storia universale
Who is Oscar Lake?
Qui est Oscar Lake?
Wer ist Oscar Lake?
L'alba dell'era atomica

RAGAZZI:
Right on band
Wolfgang il cyberlupo

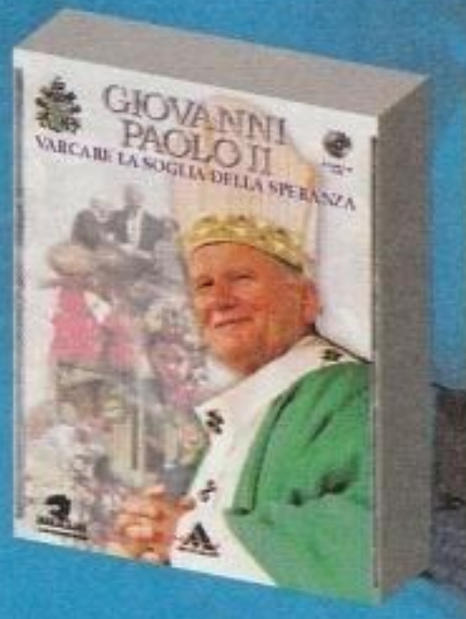
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

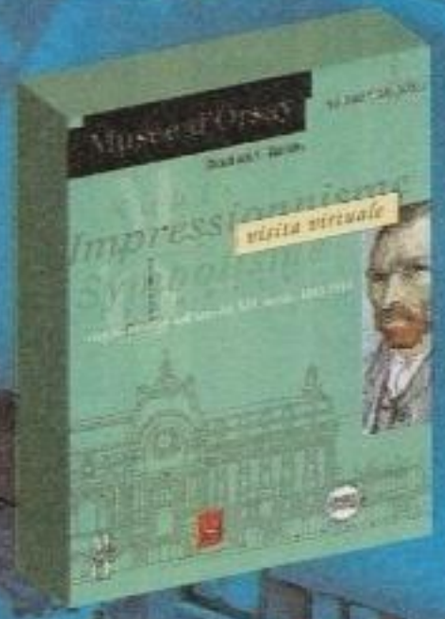
http://www.oldgamesitalia.net/

Comic Creator:
per inventare,
scrivere
e stampare
i fumetti.



Varcare la soglia della speranza:
in 2 CD ROM
i viaggi, la vita,
gli scritti di
Giovanni Paolo II.



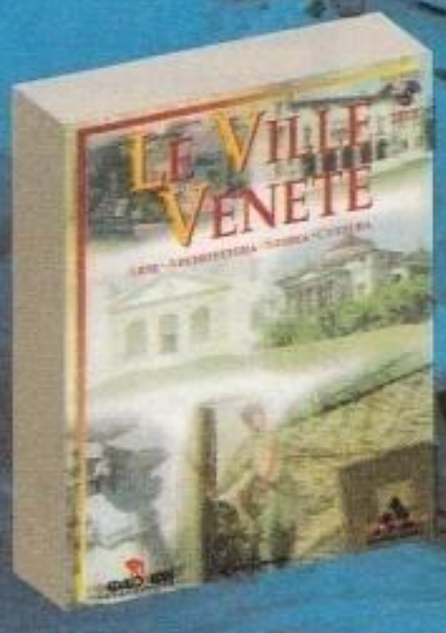


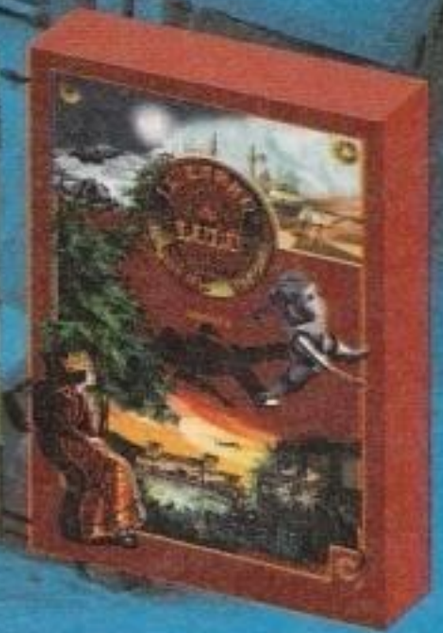
Musée d'Orsay:
un'affascinante
visita virtuale al
museo e alle sue
collezioni.

Ville Venete:
un magico viaggio
alla scoperta
delle più belle ville d'Italia.

Dall'Impressionismo al Simbolismo:
la rivoluzione
dell'arte moderna
alla fine dell'800.

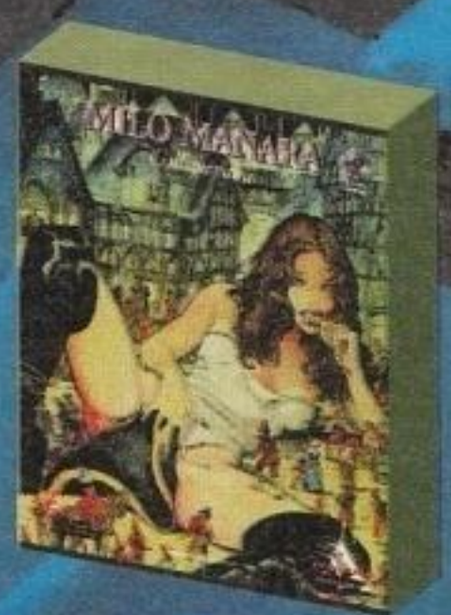


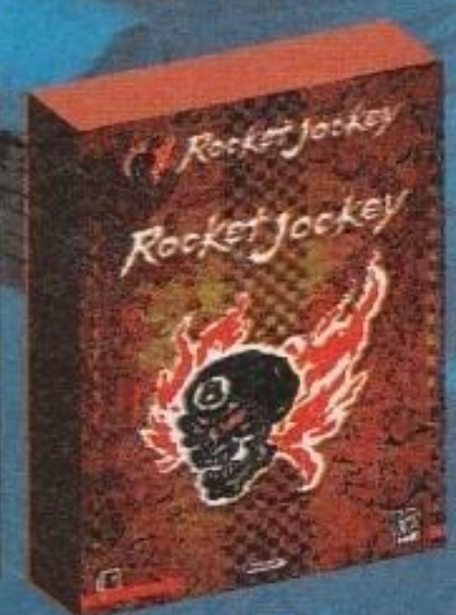


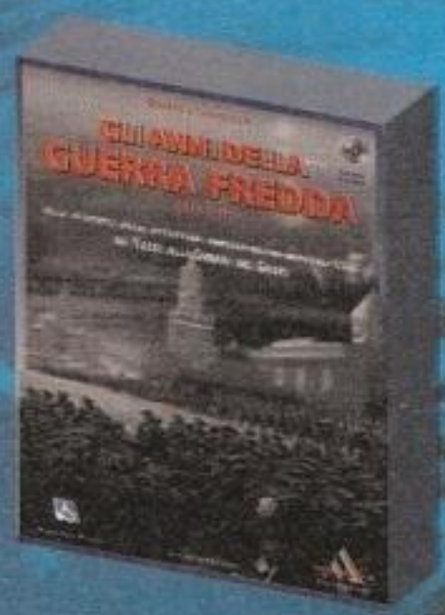


Il libro di Lulù:
una moderna
favola
interattiva, una
meravigliosa
avventura.

Milo Manara:
Gulliveriana.
L'opera
di Manara
si trasforma
in gioco
sensuale.









Blindness:
il primo
film-game
interattivo,
un thriller
misterioso.

Rocket Jockey:
un gioco ad
alto tasso di
adrenalina.

Gli anni della guerra fredda:
documentari segreti,
filmati originali
e interviste inedite.

newmedia
MONDADORI

PORTATI A CASA IL FUTURO

http://www.mondadori.com/newmedia

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OMNIA 97



Il menu di selezione di una delle quattro macroaree si suddivide in altri sottomenu più specifici.



Il dizionario : forse il più classico e tradizionale degli strumenti, è ora in versione multimediale.

Un CD-ROM è capace di contenere, in media, una quantità di dati pari a 660MB, l'equivalente di una comune enciclopedia. Alla De Agostini, forti di questa convinzione, hanno deciso di far seguire alla teoria i fatti, sfornando l' ultima nata tra le enciclopedie multimediali universali di produzione italiana: OMNIA '97!

Enciclopedia: *opera nella quale sono raccolte, in ordine alfabetico, e ampiamente trattate, le nozioni di tutte le discipline o di una disciplina specifica. La prima enciclopedia moderna in ordine alfabetico (la Encyclopaedia VII tomis) fu opera di J. H. Alsted nel 1620. Grande importanza per la diffusione della cultura illuminista ebbe l'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers (1751-1772) di Diderot e d'Alembert. A essa collaborarono, fra gli altri, J.-J. Rousseau per la musica, G. L. Buffon per la storia naturale, F. M. Voltaire; l'opera fu contrastata in ambiente politico e religioso in quanto metteva in discussione il principio di autorità e le istituzioni tradizionali.* Questa definizione (tratta proprio da *Omnia '97*), tradizionale e austera, si arricchisce oggi di una nuova accezione, quella di "multimediale". Nasce, infatti, a opera della prestigiosa casa editrice novarese, una nuova enciclopedia universale multimediale interamente prodotta in Italia, che va ad aggiungersi alle due già disponibili, rispettivamente della Rizzoli e della Zanichelli, facendo compiere un altro storico passo in avanti, in quel meraviglioso cammino iniziato, si diceva, nel 1620. Il titolo si presenta essenzialmente come uno strumento estremamente versatile e completo di ricerca, contenente, oltre a un canonico dizionario, tre Atlanti (uno geografico, uno storico e uno anatomico), una "mediateca" e addirittura un curioso gioco educativo, utile al fine di testare, in maniera divertente e alternativa, il proprio grado di conoscenza in una specifica disciplina.

Come se non bastasse, a corredare il tutto è stata aggiunta un'interessante applicazione: l'Omnia Lab, ossia un programma che consente di creare delle ricerche, o dei documentari multimediali attingendo dal materiale contenuto nell'enciclopedia. Il menu principale, semplice ma efficiente, consente di accedere, il più velocemente possibile, alle informazioni che si desiderano consultare, grazie



Dal punto di vista storico, l'enciclopedia è aggiornata sino ai fatti accaduti nel dicembre del 1995





Uomo e cultura. Una delle macroaeree in cui tutte le discipline trattate nell'enciclopedia vengono suddivise. Spesso tuttavia, tale suddivisione è del tutto arbitraria, accomunando materie anche diversissime tra loro!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La "Mediateca" raccoglie tutti i documenti di cui sono disponibili delle integrazioni multimediali (disegni, animazioni, brani musicali o videoclip in FMV).



L'atlante storico è strutturato mediante una cronologia suddivisa in 26 diversi periodi storici. I peridi a noi più vicini, ovviamente, sono più brevi e dettagliati.

anche all'introduzione di quattro macroaree di interesse generale: "Uomo e cultura", a cui si riferiscono gran parte delle discipline umanistiche, come la filosofia, la storia e il diritto; "Scienza e tecnica", con le relative quattro sottosezioni dedicate, rispettivamente a matematica, fisica, chimica e ingegneria; "Ambiente e natura" riservata allo studio delle scienze biologiche, geografiche e agrarie; "Arte e comunicazione" in cui si raccolgono, oltre ai principali filoni artistici (pittura, scultura, letteratura e musica), anche delle sezioni dedicate alle varie forme di spettacolo nonché allo sport.



Particolare cura è stata prestata alla realizzazione del motore di ricerca, che consente delle opzioni di ricerca avanzate grazie all'impiego, oltre che dei caratteri jolly (come l'asterisco e il punto di domanda, tanto cari agli utenti DOS), dei cosiddetti "operatori algebrici di **Boole**" (come gli operatori logici AND, OR, NOT, rispettivamente di congiunzione, disgiunzione e negazione). Ogni argomento, oltre a essere presentato da un'appropriata definizione in forma testuale, può essere corredato da alcune applicazioni accessorie, come immagini fotografiche (o disegni), brevi videoclip in Full Motion Video, brani sonori (tipicamente musicali), animazioni, tabelle e mappe. Filmati e animazioni, così pure come i brani musicali, possono essere comandati con una pulsantiera simile a quella dei comuni videoregistratori, mentre le foto, i disegni e le mappe possono essere zoomati.



Una foto storica: quella dello studente che, in piazza Tien An Men, ferma l'avanzata di un carrarmato.

Riferendosi agli atlanti, quello storico è strutturato mediante una completa cronologia, suddivisa in 26 periodi storici via via più brevi e con testi sempre più dettagliati a mano a mano che ci si avvicina ai giorni nostri.

L'atlante anatomico, invece, è costituito da un ambiente di consultazione in cui è possibile esplorare, sempre più in profondità, come è fatto il corpo umano, mediante l'adozione di ipertesti esplicativi o zoom di immagini anatomiche sempre più dettagliate che, a partire dal corpo completo, consentono di esplorare anche gli organi o le strutture più minuscole.

L'atlante geografico, infine, permette di visualizzare, dal planisfero di partenza, zone sempre più dettagliate, fino ad arrivare alla cartina del Paese che si intende "visitare". La cartina è ipertestuale, nel senso che cliccando su ogni singolo nome che vi compare è possibile ottenere una breve descrizione della località, delle foto e, in alcuni casi, addirittura dei brevi videoclip. Uno strumento che, nel giro di pochi anni, è destinato a sostituire la vecchia, tradizionale e polverosa enciclopedia su "supporto cartaceo". Se non sapete cosa regalarvi per Natale, concedetevi il lusso di fare un passo nel il futuro…

Paolo Cupola



Uno dei tre atlanti: quello anatomico. Le tavole sono raggruppate in sezioni relative all'apparato di cui si desidera ottenere la visualizzazione. Ogni tavola è ipertestuale e gli organi sono trattati separatamente.

BOOLE

George (1815-64). Logico e matematico inglese, autore di *Le Leggi del Pensiero* (1854) in cui sono presentati i principi dell'algebra booleana, struttura matematica atta allo studio di relazioni interpretabili come quelle che sussistono fra proposizioni (p.e. "e", "oppure", "se…allora"). Ampiamente utilizzata in logica e nello studio dei circuiti di commutazione.

Sistema: **WIN CD-ROM**
Genere: **MULTIMEDIA**
S. H.: **DE AGOSTINI MM**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distributore: **DELTA**
Telefono: **0332/803111**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO

PC 486 DX 33MHz, 8MB RAM, Windows 3.1- Mouse, Lettore CD-ROM a doppia velocità, scheda grafica SVGA, scheda audio Windows Compatibile

SISTEMA CONSIGLIATO

Processore Pentium, almeno 16MB RAM, Windows '95, lettore CD-ROM a quadrupla velocità.

ZETA VERDETTO

Un'enciclopedia completa ed esauriente, realizzata con competenza e criterio. Consigliata ai più giovani, per la grande chiarezza con cui vengono esposte le varie tematiche, ma può risultare gradevole anche agli occhi di un pubblico più maturo.

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





COMIC CREATOR

«I fumetti incarnano il mistero della vita. Nascono mentre li disegni. Vivono mentre li leggi. Muoiono quando li riponi. Poi prendi la matita, e tutto ricomincia...» Bonvi. Giù il cappello...



Comic Creator contiene anche un vasto archivio di fumetti già confezionati e pronti all'uso.



Tutti i personaggi disponibili incarnano il tratto grafico tipico delle produzioni Marvel.

Per quanto ancora non lo si voglia riconoscere, viviamo in un paese che ha dato i natali ad alcuni dei migliori fumettisti dell'intero pianeta. E per una matita famosa ne esistono migliaia che si agitano freneticamente nell'ombra, cercando di disegnare il proprio successo. D'altronde chi può dire, in tutta onestà, di non aver mai provato a improvvisarsi disegnatore di fumetti, magari su un brogliaccio durante una telefonata particolarmente noiosa?

Comic Creator si rivolge proprio a tutti coloro che, pur dotati di una ricca vena creativa, non sono mai riusciti a sviluppare un rapporto costruttivo con chine e carboncini. Con il nuovo prodotto della Spark Interactive ogni artista in erba - bambini compresi - può creare autonomamente il proprio fumetto, dalla preparazione della sceneggiatura alla stampa finale, utilizzando l'ampio data base di personaggi, sfondi, "rumori" e intrecci narrativi appositamente predisposti nel pacchetto. *Comic Creator*, diciamolo subito, sfugge a quella fastidiosa rigidità che spesso caratterizza questo genere di software. L'estrema semplicità d'uso, infatti - che molto deve alla simpatica e immediata interfaccia grafica - nasconde una versatilità davvero insospettabile. Pur rimanendo lontano da standard professionali, il programma consente all'utente di avvicinarsi ai meccanismi base dell'arte del fumetto, dalla creazione dello storyboard alla scelta dei piani, dal lettering alla stesura delle didascalie. Una volta scelti i protagonisti della strip da un campionario di diciotto differenti personaggi (tutti di ispirazione fantascientifica e vagamente "marvelliana"), l'utente provvederà a disporli opportunamente su uno sfondo selezionato tra gli oltre cento disponibili (e facenti capo a cinque diverse categorie di ambientazione). Ogni personaggio può naturalmente assumere diverse posizioni, ed essere ingrandito o rimpicciolito in modo da consentire la realizzazione di ogni genere di inquadratura nel pieno rispetto della prospettiva. Per completare la singola scena si può poi attingere da un vasto repertorio di oggettistica, comprendente oltre trecento elementi tra piante, animali, comparse e scenografie varie. Il tutto rigorosamente scalabile e sovrapponibile. Sei poi la mano dovesse tremare, il tasto "gomma" permetterà di riparare anche l'irreparabile.



Anche il menu opzioni è stato realizzato in stile "comics". Simpatico ed estremamente funzionale.

Ma cosa sarebbe un fumetto senza... i fumetti? Niente paura, le nuvolette non mancano. Anzi, ve ne sono di tre tipi differenti: ci sono quelle per i "pensieri", quelle destinate a contenere i dialoghi e i riquadri che riportano le didascalie a piè di vignetta.

Manca qualcosa? Gulp! Ci stavamo dimenticando dei "rumori", quelle espressioni onomatopeiche che hanno fatto la fortuna di questo genere artistico, fino a diventarne l'elemento più rappresentativo per antonomasia. Ci sono praticamente tutti, dal drammatico "Aaarrgh" all'improbabile "Skafsh"... neppure Batman e Robin - forse qualcuno se li ricorda - avrebbero saputo fare di meglio.

Una volta completato il proprio albo personale giunge il momento - per quanto ci si sforzi di rimandarlo - di mostrarlo agli amici, stampandolo su carta o anche inviandolo via modem. È il momento più critico: sul retro delle mie tavole, ad esempio, qualcuno ha appuntato la propria lista della spesa... Ma a voi potrebbe andare meglio.

Andrea Maselli
andymase@mbox.vol.i

Sistema: **WIN/MAC CD-ROM**
Genere: **EDUTAINMENT**
S. H.: **SPARK INTERACTIVE**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distributore: **MONDADORI NEW MEDIA**
Telefono: **02-7542227**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Comic Creator *non è particolarmente esigente in fatto di hardware. È sufficiente un 486 SX 33MHz dotato di 4 MB di RAM, di una scheda video SVGA (256 col.) e di un ambiente Windows (3.1 o 95). Indispensabile, naturalmente, un lettore CD-ROM a doppia velocità. Gli utenti Mac debbono disporre almeno di un 68030 dotato di System 7.0.*

SISTEMA CONSIGLIATO
Un processore 486 DX a 66MHz (o superiore) migliora drasticamente le prestazioni del prodotto. Utili anche 8 MB di RAM e un lettore ottico con una velocità di trasferimento almeno quadrupla.

Un prodotto davvero originale che, nonostante la sua semplicità, si dimostra estremamente versatile e divertente. Di facile utilizzo e dotato di un'interfaccia immediata, è particolarmente adatto ai "fumettisti più giovani". Completamente in italiano.

7

ZETA VERDETTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

W. AMADEUS MOZART
DON GIOVANNI

Considerato tra i più perfetti esempi di teatro lirico, il dramma di Don Giovanni è forse l'opera più celebre di Mozart e, ancor oggi, raccoglie appassionati a ogni rappresentazione.

La trama di "Don Giovanni" non ha bisogno di lunghe presentazioni. Il libertino, dopo aver tentato di violentare una giovane nobildonna e dopo averne ucciso il padre, accorso in sua difesa, con arroganza invita a cena il monumento funebre della vittima. Al banchetto l'apparizione soprannaturale della statua lo esorta inutilmente a pentirsi: ma l'inguaribile seduttore non ne vuole sapere e sprofonda all'inferno.

Concepito con un'interfaccia semplice e immediata, com'è tipico in questo genere di prodotti, questo CD-ROM costituisce un viaggio interattivo dentro il mondo dell'Opera e di Mozart, rappresentando uno strumento utile e stimolante per chiunque desideri avvicinarsi o approfondire la conoscenza del capolavoro mozartiano. L'opera è strutturata in sei diverse sezioni e quattordici capitoli. Esaminiamoli in dettaglio: nella sezione introduttiva potrete conoscere quali sono le origini storiche e culturali dell'opera, in particolare nella letteratura europea, e anche quali sono le origini del mito di Don Giovanni.

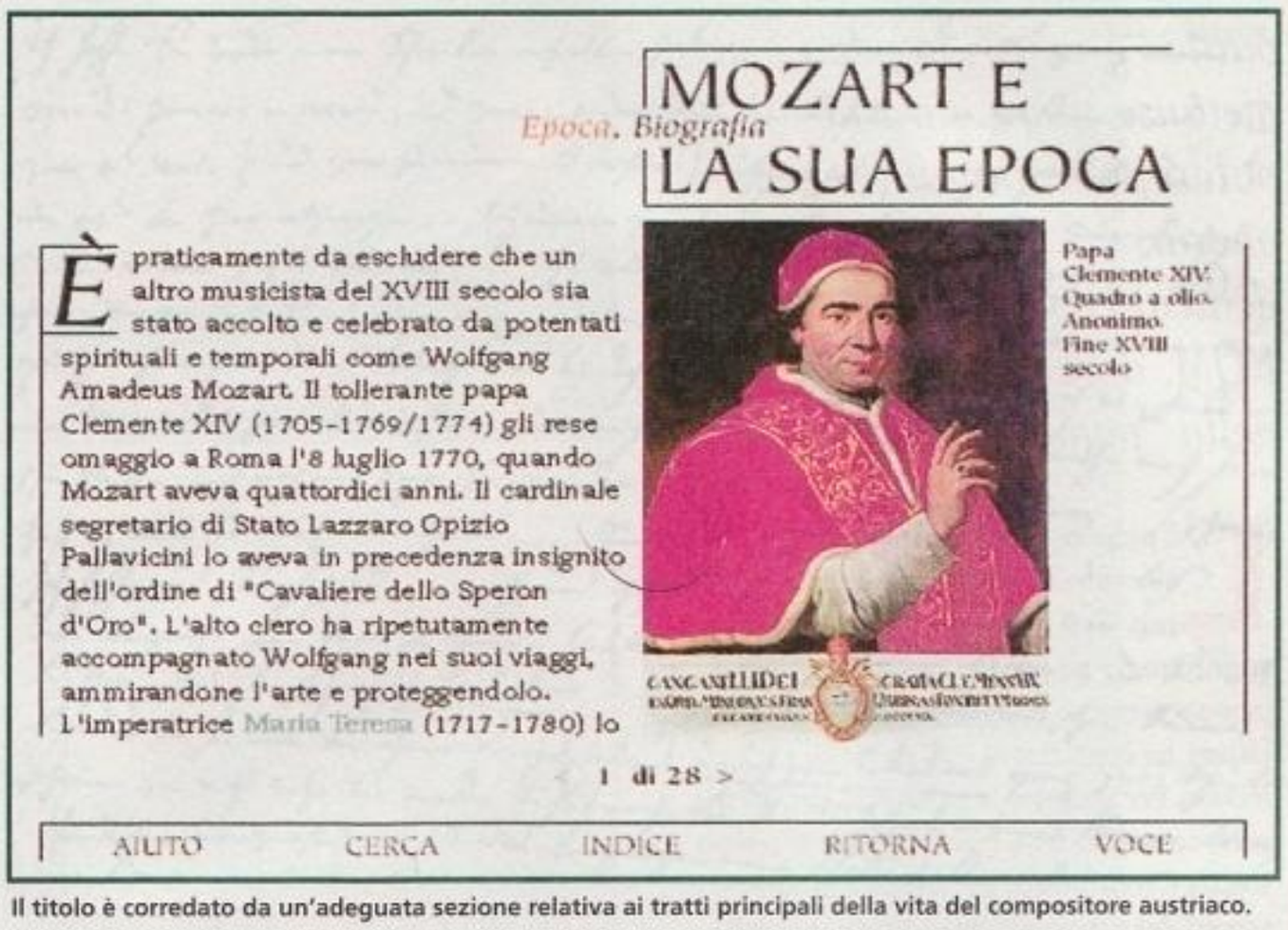
Nella parte relativa alle rappresentazioni vengono analizzate tutte le maggiori produzioni di Don Giovanni, dalla prima assoluta ai giorni nostri. Dei maggiori interpreti, tra l'altro, vengono fornite le note biografiche. Nei capitoli riservati alla trama dell'opera, oltre a leggere una breve presentazione dei personaggi e una sintesi del libretto, potrete ascoltare i brani principali e più rappresentativi del dramma mentre leggete il soggetto.



Ovviamente, non poteva mancare una sezione interamente dedicata a Mozart, alla sua biografia e all'epoca in cui visse, così come inevitabile è una sezione riservata ai riferimenti bibliografici, in cui vengono elencati i principali testi di riferimento dell'opera mozartiana, nonché le produzioni discografiche più significative. Ma naturalmente, il vero "cuore" del CD è costituito dalla sezione relativa all'"Ascolto Integrale" in cui avrete la possibilità di ascoltare l'opera completa mentre seguite, in tempo reale, il libretto, o la guida all'ascolto, o la partitura, o anche una rassegna di immagini in serie della scena in corso se non, addirittura, alcune sequenze in FMV dell'opera stessa.

Di certo *Don Giovanni* è un titolo ambizioso, realizzato con l'impiego di un sofisticato algoritmo che consente, senza mai interrompere l'ascolto dell'opera, di interagire col CD-ROM richiamandone, in ogni istante, il libretto o le sequenze video sincronizzate e di ritornare a una qualsiasi altra sezione del programma, pure interattiva. Peccato che, per riuscire a ottenere questa specie di miracolo elettronico, siano necessari dei requisiti hardware certamente al di sopra di quelli a disposizione di un utente medio (per riuscire a vedere le sequenze in Full Motion Video come Dio comanda è richiesta nientepopò di meno che una scheda MPEG compatibile!).

Paolo Cupola



Il titolo è corredato da un'adeguata sezione relativa ai tratti principali della vita del compositore austriaco.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **MULTIMEDIA**
Software House: **SACIS**
Sviluppatore: **AMPHORA**
Distributore: **SACIS**
Telefono: **06/37498498**
Prezzo: **N.D.**
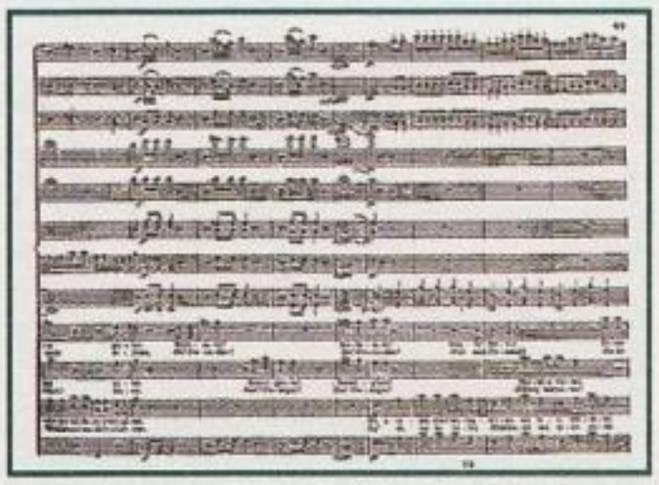
SISTEMA MINIMO
Un 486 DX a 33 MHz con CD-ROM a doppia velocità, 4 MB di RAM, scheda grafica a 8 bit di risoluzione cromatica, scheda audio compatibile Windows 3.1.
Con questo sistema operativo si riscontrano imperfezioni nella riproduzione audio.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium a 100 MHz con lettore CD-ROM a quadrupla velocità, Windows 95 con 16 MB di RAM, SVGA con risoluzione 640x480 in 32.000 colori, scheda audio a 16 bit e scheda di decompressione MPEG.

ZETA VERDETTO

Un prodotto destinato a un ristretto pubblico di appassionati che, per quanto riveli un'accurata ricerca dal punto di vista storico e biografico, è piuttosto carente sul livello della qualità audio e troppo pretenzioso sul piano dei requisiti hardware.

6



La partitura originale dell'edizione del 1852, che potrete seguire mentre ne ascoltate le note.



Don Giovanni viene esposto in maniera breve, ma esauriente, nella sessione dedicata alla trama.



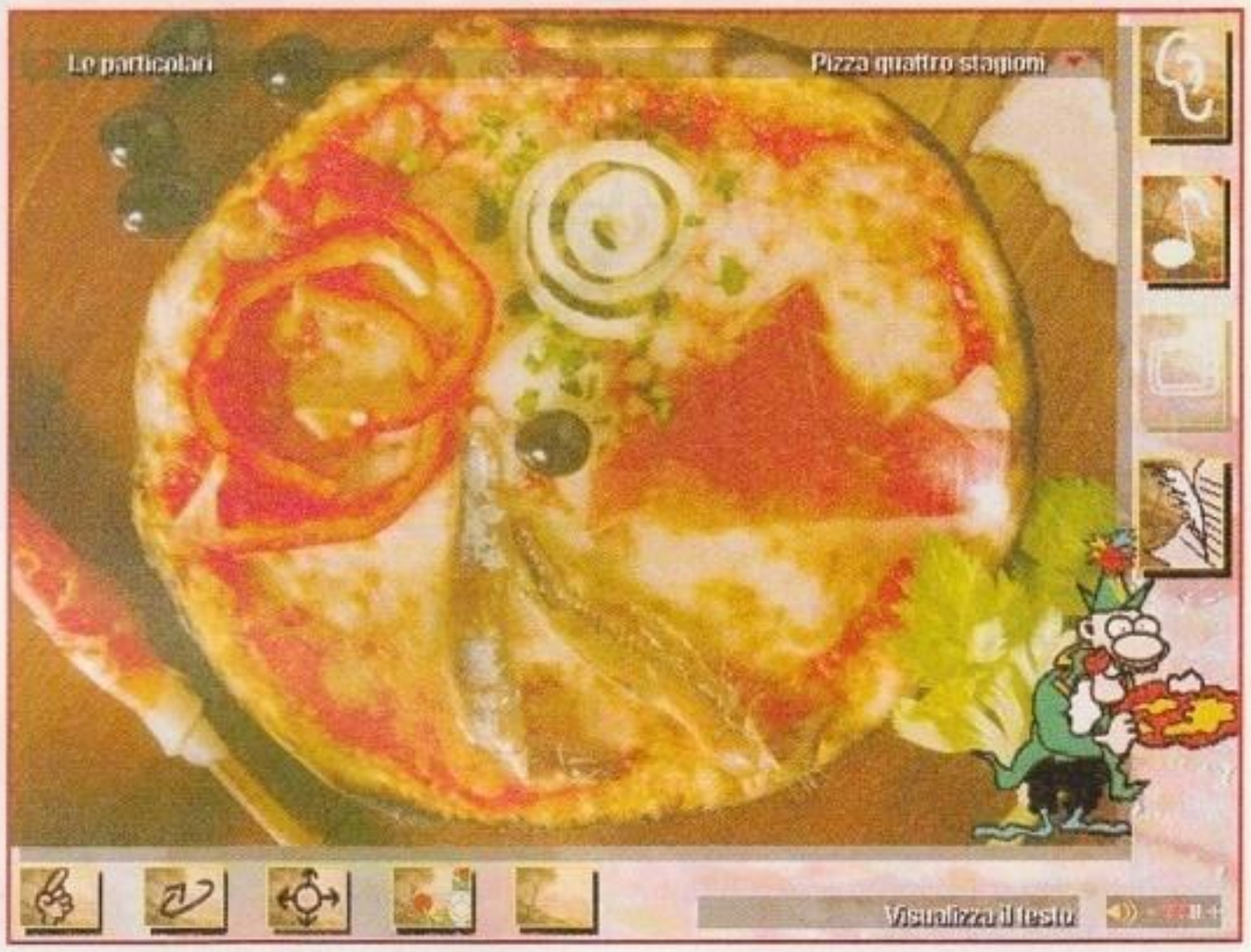
"Il cuc re" del CD-ROM: qui potrete ascoltare l'opera e seguirne nel contempo la partitura.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PIZZA



Considerato, da sempre, un piatto "povero", la pizza è una pietanza gradita anche ai palati più raffinati. Per onorarne il successo, a essa è dedicato questo gustoso CD-ROM, destinato agli amanti della "pummarola n'coppa"!

La pizza rappresenta non soltanto un alimento ma anche un simbolo e un rito. Con il suo inconfondibile e straordinario sapore mediterraneo, il suo intenso profumo dato dagli ingredienti semplicissimi, ha conquistato i palati di tutto il mondo. Per scoprire la sua storia, per certi versi commovente e rocambolesca al tempo stesso, e soprattutto per cercare di carpire i segreti del suo straordinario successo sulle tavole di tutto il pianeta, la Sacis ha prodotto questo simpatico titolo, suddiviso in otto diverse sezioni: la sezione "Mito e Storia" cerca di ricostruire la storia della pizza (e della focaccia, la sua antenata più probabile), dai tempi degli Etruschi sino a oggi, ricordando, nel contempo, tutte le leggende fiorite intorno a questo straordinario alimento. Il capitolo relativo a "Napoli", invece, si propone di rendere omaggio alla patria indiscussa della pizza, presentandone una sintetica, ma chiara, cartolina, mostrando tutte le bellezze artistiche e architettoniche che ne caratterizzano il panorama e che fanno del capoluogo campano una delle più belle città del mondo.

La sezione dedicata alle "Pizzerie Famose" è una vera e propria mini-guida, ideale per tutti coloro che, trovandosi dalle parti di Napoli, desiderano assaggiare una pizza che sia "nù babbà" e, contemporaneamente, visitare uno dei locali che hanno fatto la storia di questo piatto. "Il Business della Pizza" è, fra tutti, forse il capitolo più "freddo", ma anche quello più significativo dal punto di vista meramente economico, e riesce a dare un'idea del giro di miliardi che, in tutto il mondo, orbita intorno alla pizza e ai suoi produttori.

La sezione "Cultura e Tradizione" contiene invece dei riferimenti relativi alle tradizioni culturali che sono fiorite intorno alla pizza, da quelle tipicamente letterarie, come alcune celebri poesie napoletane, alle canzoni, fino al cinema, sia italiano sia americano. Non manca una sezione dedicata ai "Guinnes e Campioni", che raccoglie i primati più impressionanti, dalla pizza più grande al pizzaiolo più svelto, così come non manca, com'era prevedibile, una sezione dedicata all'"Amore e Astrologia", con una sorta di bizzarro oroscopo che suggerisce, segno per segno, la pizza ideale. Vero cuore del CD, infine, il capitolo "Ingredienti e Ricette", cataloga tutti i principali tipi di pizza, dalle più classiche (come la Margherita), sino alle più elaborate (come la Pizza Primavera), suggerendo, nel contempo, le bevande più indicate ad accompagnarne la degustazione. Il tutto è sapientemente condito con un'ottima colonna sonora (ovviamente, di musica rigorosamente napoletana, come la tradizionale tarantella), delle stupende immagini e dei brevi, ma gradevoli videoclip. Sconsigliato a chi segue una dieta…

Paolo Cupola



Alla base della riuscita di una buona pizza, si sa, c'è la qualità degli ingredienti. Tra cui il pomodoro!



Una tela raffigurante pulcinella, il personaggio più caratteristico di Napoli, vera patria della pizza…



Non poteva mancare, tra le altre, un'adeguata sezione storica, dedicata ai ghiottoni più colti…



Una suggestiva immagine di Antonio De Curtis, in arte Totò, mentra abbraccia un "famoso pizzaiuolo".



Un buon pizzaiuolo, oltre a dover essere un buon cuoco, deve essere anche un eccellente acrobata!

Sistema: **CD-ROM PC/MAC**
Genere: **MULTIMEDIA**
Software House: **SACIS**
Sviluppatore: **AB CINEMA**
Distributore: **SACIS**
Telefono: **06/37498498**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Un 486 a 50 MHz o un 68040, un CD-ROM doppia velocità, 8 MB di RAM, 2 MB di spazio su hard disk, una scheda audio a 8 bit e una scheda video 640x480 in 256 colori. Windows 3.1 o System 7.0.

SISTEMA CONSIGLIATO
Consigliamo un 486 DX2 a 66 MHz o un Power PC di fascia bassa, un CD-ROM a quadrupla velocità, 16 MB di RAM e, per chi utilizza un PC, Windows 95.

Per tutti i buongustai che desiderano approfondire la propria cultura gastronomica in merito a un piatto così caratteristico . Consigliato a chi, spinto da curiosità, desidera "assaggiare" qualche scorcio di cultura partenopea in maniera originale e insolita.

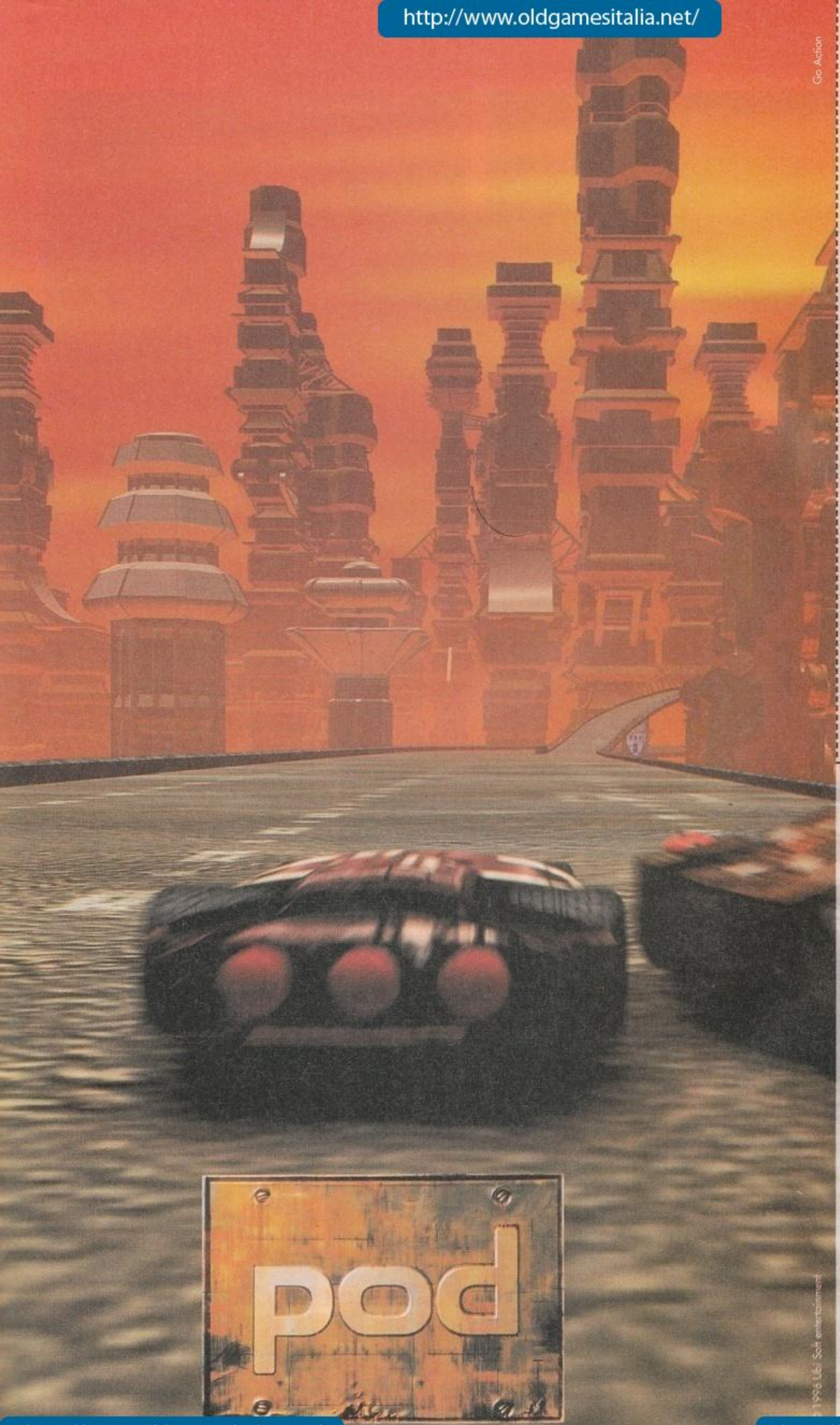
7

ZETA VERDETTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Vuoi saperne di più su POD?

Compila e spedisci questo tagliando a:

Ubi Soft
Via Anfiteatro, 5
20121 MILANO
Tel. 02/861484
Fax 02/8056032
e-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it

Nome .....

Via ..... **n°** .....

Città .....

CAP .....

E-Mail .....

Tel .....

PC .....

RAM ..... **(Z)**

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCHIMEDEAN DINASTY

L'umanità finalmente ci è riuscita: ha rovinato irrimediabilmente il bel pianeta su cui ha vissuto per millenni; cosa rimane ora per i sopravvissuti? Archimedean Dynasty *ci mostra cosa potrebbe essere il nostro mondo tra un millennio, nelle oscure profondità degli oceani…*



Stiamo seguendo una navetta alleata durante un momento di pausa in una missione, i mezzi sono disegnati con notevole cura per i dettagli.

SVGA

Con un computer discreto la grafica di *Archimedan Dynasty* si muove davvero bene, sul Pentium 133 utilizzato per la prova tutto era perfettamente fluido e ben animato. Considerando che non solo il gioco è interamente in alta risoluzione ma anche in hi-color, non possiamo che lodare l'impegno degli sviluppatori della Blue Byte. Se solo pensiamo che ci sono giochi che scattano su un P133 anche in VGA…

SONAR

Realizzato in voxel all'interno dell'HUD, il sonar è importantissimo per la navigazione e soprattutto il combattimento sottomarino. Imparare ad usarlo presto ed in modo efficiente è fondamentale per qualsiasi pilota che oltre a salvare la pelle voglia rendersi utile attivamente nel corso delle battaglie. Differenti colori permettono l'identificazione delle forze in gioco, e a seconda dei sensori montati sulla vostra navetta potrete avere informazioni e/o immagini sugli obiettivi da voi designati nel corso degli scontri.

Troppo hanno fatto gli uomini per potersela cavare a buon mercato. Nel terzo millennio della sua storia, l'umanità ha visto se stessa devastare in modo definitivo ciò che da sempre aveva considerato il suo mondo, autorelegandosi, forse per sempre, in quella nuova frontiera che da qualche secolo stava esplorando sempre più accuratamente: i mari che occupano la maggioranza della superficie della Terra.

Fortunatamente (se di fortuna si può parlare in un caso simile) gli studi per la colonizzazione delle superfici sommerse erano, al tempo dell'olocausto, sufficientemente avanzati da permettere a una discreta parte della popolazione mondiale superstite di trasferirsi sotto la superficie degli oceani, dove per l'intera progenie umana cominciò, volente o nolente, una nuova era: così nacque Aqua, un nuovo mondo.

Con il passare dei secoli, molto si fece per migliorare quanto possibile la vita in quell'ambiente che, dopotutto, mai era stato pensato per degli esseri terricoli come noi umani: enormi basi furono costruite sui fondali di tutti gli oceani, speciali navette sottomarine vennero studiate per consentire viaggi dovunque fosse possibile per procurarsi minerali e generi alimentari in giro per il globo; ma dove c'è sviluppo c'è guerra e l'umanità doveva ancora imparare a evitare certi suoi errori… Navette da combattimento vennero progettate e utilizzate, il caos rischiava di dominare ancora una volta il nostro povero mondo anche sotto ai mari, ed è qui che entra in gioco il protagonista di *Archimedean Dynasty*, tale Emerald Flint, ex soldato e trasportatore a tempo perso.

Nuove formazioni politiche e sociali sono la realtà del mondo sommerso del terzo millennio, realtà come lo Shogunato (derivante dall'attuale area est asiatica), la Federazione Atlantica e altre, meno "sociali" e certamente più inclini alla razzia che all'aiuto reciproco. Tutto comincia quan-

HUD

L'Head-Up Display di *Archimedean Dynasty* è stato davvero ben realizzato, riuscendo a dare una montagna di informazioni contemporaneamente al giocatore senza però farlo andare in confusione; speriamo che altre case prendano esempio da lavori come questo.



Durante le battaglie regna il buio delle profondità marine, occorre stare molto attenti al radar per non lasciarsi prendere di sorpresa!

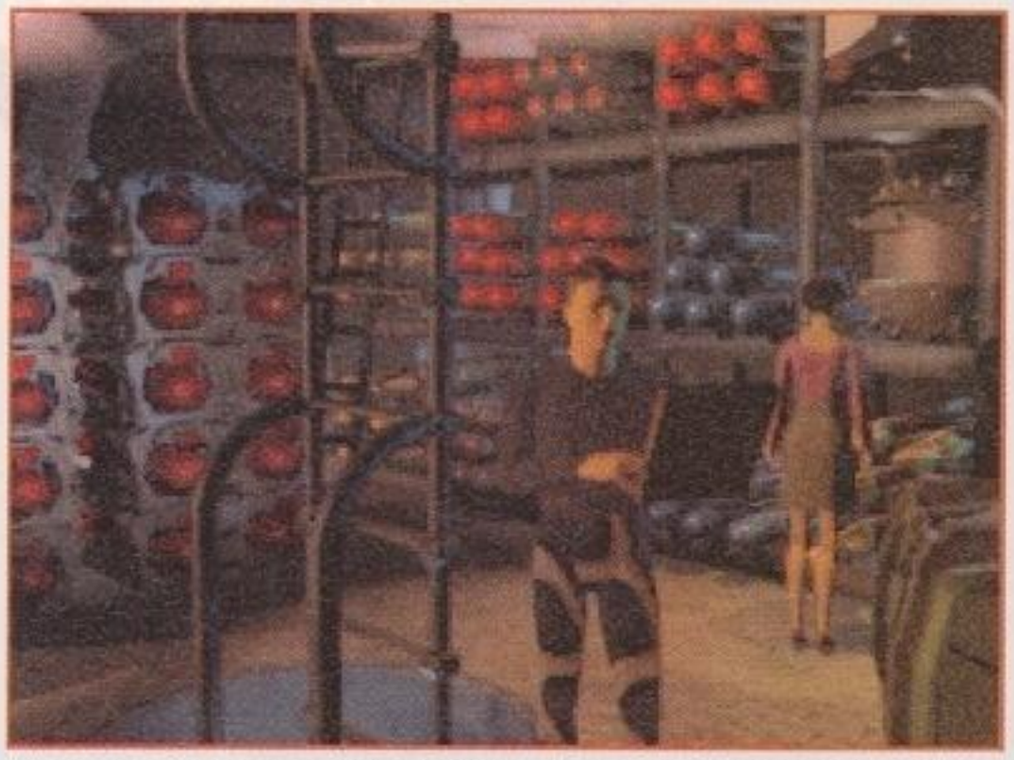


I dialoghi con i personaggi non giocanti sono gestiti via finestre e, purtroppo, sono totalmente lineari.

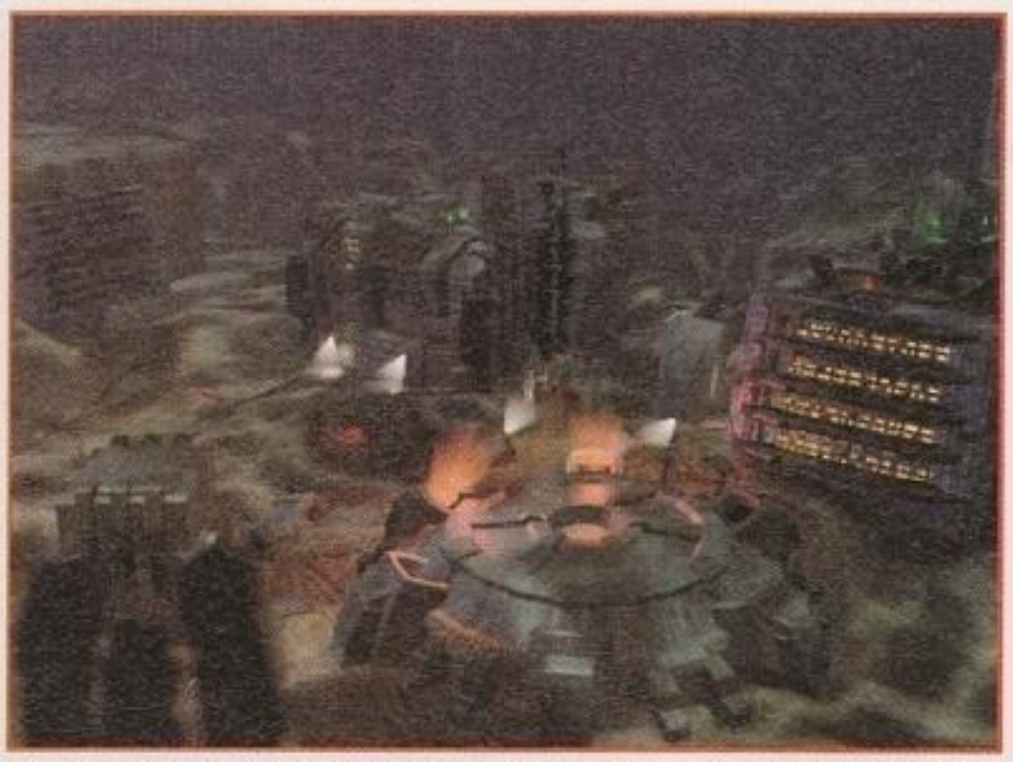
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



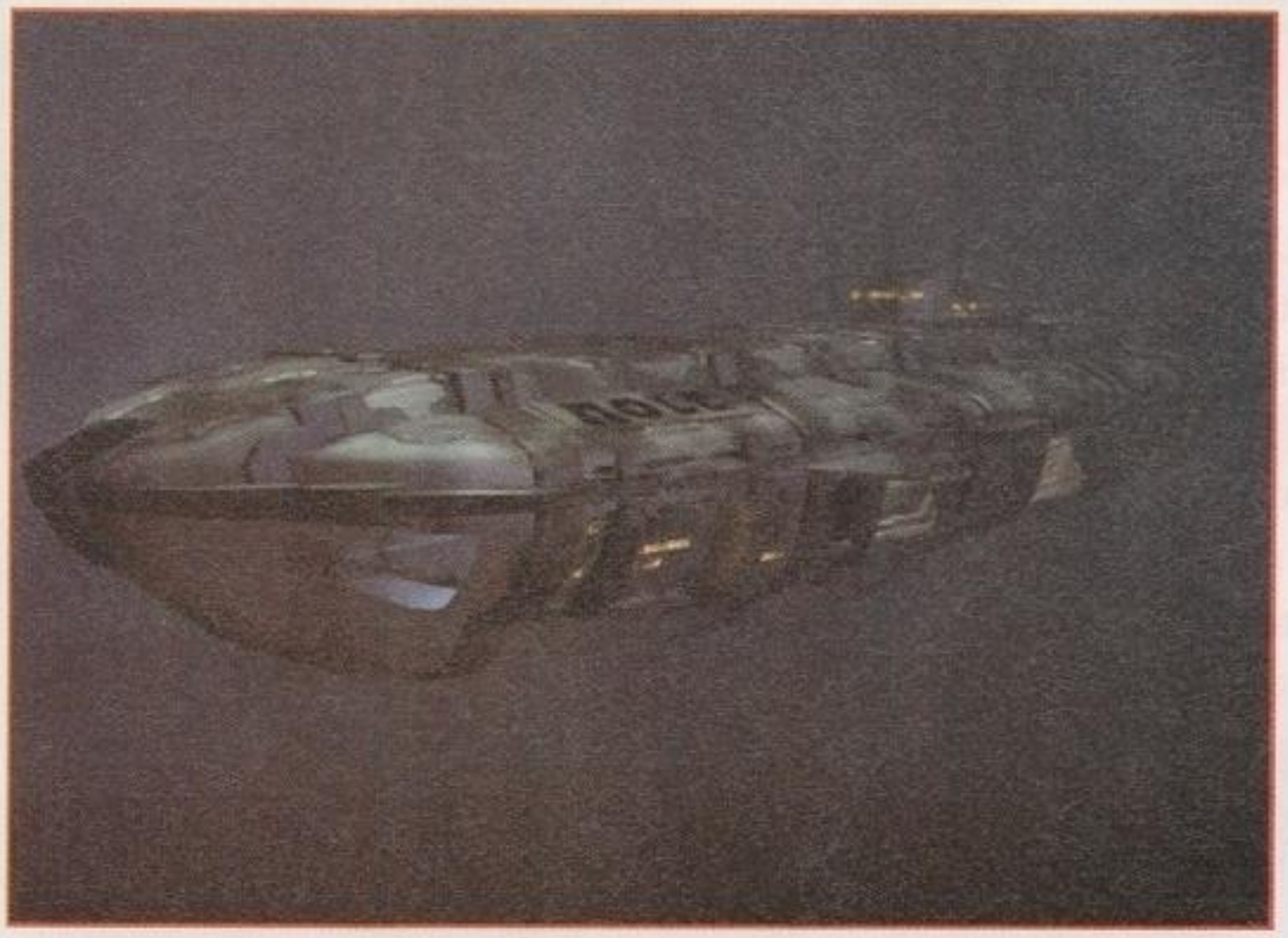
Un'armeria, qui dovrete rifornire e aggiornare la vostra navetta, in caso contrario probabilmente non vedrete l'alba (in senso lato) del nuovo giorno...



L'aspetto delle basi viste dall'esterno è più che sensazionale, navigarci intorno poi è una esperienza da raccontare...

ARMI INTELLIGENTI

Alcune delle navette che potrete pilotare saranno dotate di torrette di fuoco sulla carena esterna. Queste torrette sono utilizzabili in sincrono con le bocche di fuoco principali del mezzo marino ma il loro migliore utilizzo è sicuramente quello semiautomatico, modalità in cui una torretta può cercare da sola i bersagli che più ritiene idonei, oppure aiutarvi ad abbattere il bersaglio del momento, sparando però nei momenti che "lei" ritiene più opportuni. Ovviamente questo è possibile solo con appositi software, via via più perfezionati ed efficienti, che dovrete acquistare e montare sulla vostra navetta appena ne avrete l'occasione! Decisamente un optional utile, altro che vetri elettrici... che comunque sott'acqua non vi servirebbero a molto, non è vero?



Tutte le navette sottomarine sono state realizzate con programmi in 3D e una cura maniacale per l'aspetto, ecco uno dei molti esempi a disposizione.

do dei pirati rovinano una spedizione guidata da Flint, prosegue in una serie di battaglie di controllo per cercare di tenere a bada le sempre più numerose incursioni delle forze militari dei sovversivi, per poi arrivare alla scoperta del piano in atto da parte degli stessi, piano che richiederà una mobilitazione generale delle forze di tutti i "partiti" di Aqua per essere, si spera, debellato con sicurezza. Quale sia la storia completa preferiamo sia il gioco a rivelarvela, gioco che, tecnicamente, si presenta davvero bene, apparendo come una sorta di *Wing Commander* subacqueo. *Archimedean Dynasty* non sfigura accanto ai titoli guida del genere, presentando novità grafiche sicuramente degne di nota; l'ambientazione sottomarina è resa in modo decisamente notevole sia nei filmati che, soprattutto, nelle sequenze di gioco vero e proprio, realizzate oltretutto in una splendida **SVGA** in hi-color (65.000 colori) che rende davvero giustizia all'aspetto futuro del fondo degli oceani.

Le navette che Flint avrà modo di pilotare nel corso del gioco sono tutte molto manovrabili, dotate di armi variabili (a seconda delle finanze del pilota, sono infatti disponibili molti negozi dove le armi si possono - e devono - acquistare) e dotate di vari sistemi automatici che rendono più facile la vita al protagonista, tra i quali un potente **sonar**, un sistema di identificazione delle navi circostanti e un **HUD** decisamente completo e comodo da utilizzare.

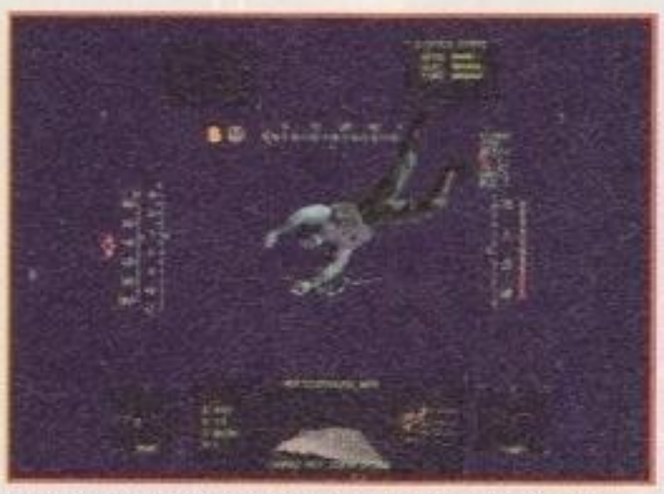
Tra le varie missioni, Flint si troverà a spostarsi nelle più importanti basi di Aqua, incontrerà molti **personaggi** interessanti e aiuterà le forze "del bene" a progredire nella via per la sopravvivenza; una sequenza di missioni gradualmente sempre più complesse attende il protagonista, in una escalation di difficoltà decisamente ben studiata, cosa senza dubbio degna di nota.

Navigare negli abissi di *Archimedean Dynasty* è davvero bello, sarebbe difficile riuscire a esprimerlo a parole in queste righe.
Sommando alla buona realizzazione tecnica una trama carina e le missioni tutto sommato interessanti il risultato è certamente un buon gioco.
Un classico? No, ma di certo un gioco degno di considerazione.

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)



In questa schermata potrete selezionare le armi e le dotazioni che preferite per la prossima missione.



Le battaglie faranno vittime. Se vi sentite molto arrabbiati potrete fare fuoco anche sui cadaveri!

PERSONAGGI

L'interazione con i personaggi secondari è spesso poca o nulla, infatti la maggior parte delle volte i dialoghi sono assolutamente lineari e nulla è dato decidere al giocatore. A volte è possibile selezionare tra più scelte la direzione del dialogo in corso, in questi casi occorre fare più attenzione a ciò che si sceglie. Una maggiore quantità di dialoghi interattivi avrebbe aiutato molto il realismo del gioco, ma così com'è è probabilmente più diretto ed intuitivo, lasciando più spazio all'azione che alla pianificazione d'insieme.

Sistema: **MS-DOS CD-ROM**
Genere: **SPARATUTTO 3D**
S. H.: **BLUE BYTE**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distributore: **SACIS**
Telefono: **06-3722601**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Il processore minimo per gustarsi AD deve comunque essere di classe Pentium, equipaggiato con un minimo di 16 MB e dotato di una scheda grafica in grado di visualizzare 65.000 colori in risoluzione 640X480.

SISTEMA CONSIGLIATO
Dal Pentium 133 in su non avrete alcun problema di fluidità e vi consigliamo, inoltre, di dotare la vostra macchina di 16 MB di RAM. Una scheda sonora compatibile SoundBlaster vi consentirà di gustarvi gli effetti sonori, mentre un buon joystick faciliterà le vostre evoluzioni subacquee.

ZETA VERDETTO

L'idea di base è piuttosto originale e la realizzazione grafica e sonora molto buona. Ottima l'atmosfera sottomarina. Peccato per la trama non modificabile dal giocatore e per la mancanza di profondità che avrebbero potuto renderlo un classico.

7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

Z

FATEVI SOTTO!

Straccia, frantuma, polverizza, annienta i tuoi antagonisti: vogliono impedire ai tuoi robot di conquistare i 5 pianeti! Ogni robot ha personalità e caratteristiche diverse: le loro azioni sono perciò imprevedibili!

Si butteranno nella mischia lottando fino alla fine, sfruttando il vastissimo arsenale di armi e mezzi a disposizione, oppure scapperanno di fronte al nemico?

Dai famigerati BITMAP BROTHERS, un cocktail di ritmo incalzante, genialità, tecnica e umorismo perverso. Ci sono 20 livelli rizza capelli e possono affrontarsi in battaglia 4 giocatori.

Un capolavoro a livello mondiale.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CMDR: ZOD









CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 40 Mhz, 8 Mb RAM, RACCOMANDATO 486/66 Mhz CON 8 Mb RAM, SOUNDBLASTER, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 119.900

WARNER INTERACTIVE

Numero Verde

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

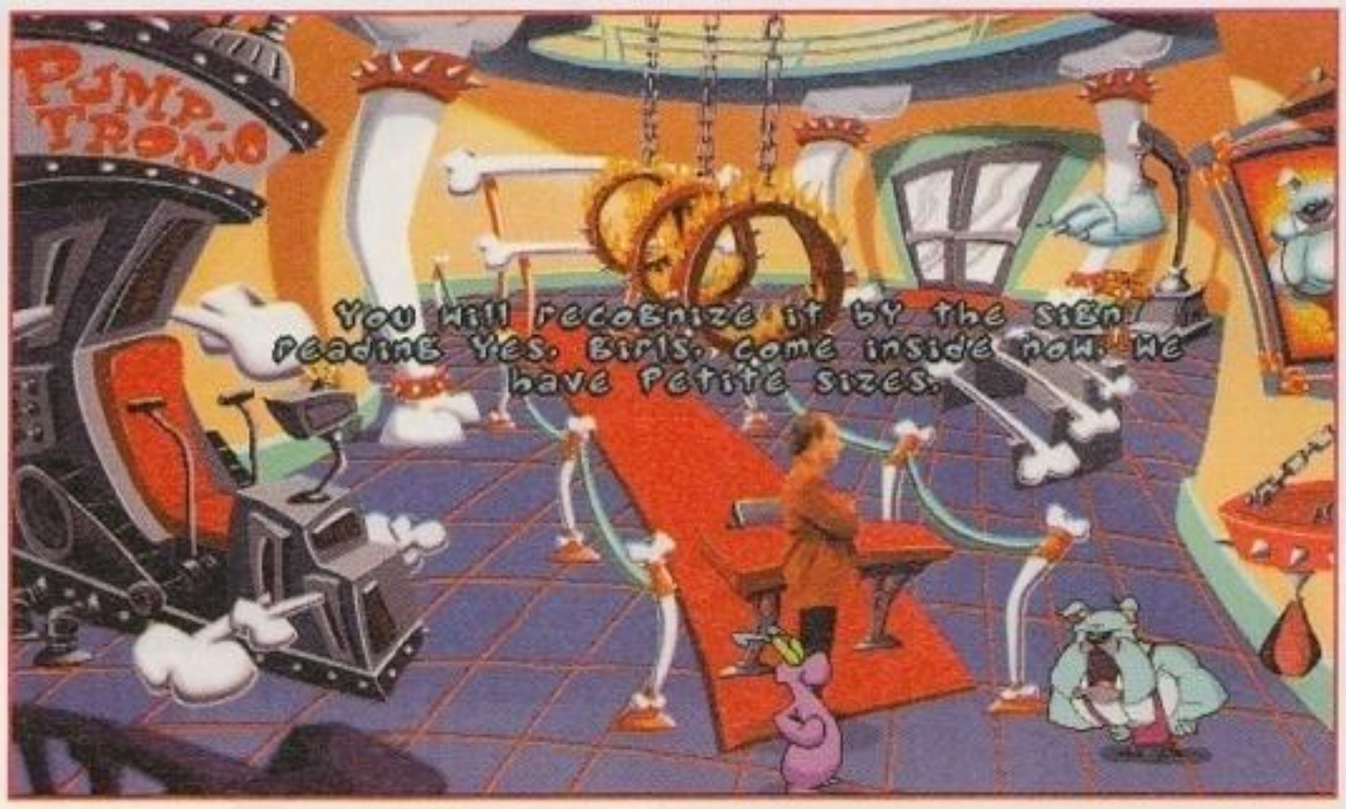
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOONSTRUCK

È inutile negarlo. Nessuno di noi è rimasto insensibile al fascino dei cartoni animati e, più di una volta, ci siamo chiesti che cosa accadrebbe se vivessimo "dal vero" le loro avventure. Ovviamente lo devono aver pensato anche alla Virgin che ci regala, dopo qualche mese di maquillage, questa nuova ed esilarante avventura.



Quando si pensa al connubio tra mondo videoludico e produzione cinematografica, la prima cosa che viene in mente è il CD-ROM formato mattone, infarcito di sequenze di FMV che cercano in tutti i modi di soffocare la giocabilità del prodotto. Questo perché l'unione tra questi due mondi apparentemente diversi, ma in realtà sempre più simili, è interpretata sempre in senso unico: personaggi di fantasia sono sovrapposti a paesaggi reali (per quanto possano essere reali le locazioni di *Myst*, *7th Guest* o del più recente *Lighthouse*) che, sebbene realizzati con l'ausilio di computer sempre più sofisticati o addirittura con stazioni Silicon Graphics, tendono sempre a incanalare l'attenzione del giocatore in un'unica direzione. Ma provate a pensare che cosa accadrebbe se si cercasse di percorrere la strada contraria, ovvero l'interazione di un personaggio reale su di una locazione uscita direttamente dalla mente di Hanna & Barbera o dai sempre verdi Loney Toones, una strada già



tentata sugli schermi da produzioni Disney come "Mary Poppins" o come il più recente "Roger Rabbit". Sicuramente questo stravolgimento dei ruoli avrebbe il suo peso, portando il giocatore a identificarsi con un personaggio reale in un mondo irreale sul monitor di un PC.

Ma vediamo qual è stato l'approccio seguito dalla Virgin nella produzione di *Toonstruck*. Il personaggio principale, **Drew**, è un disegnatore di cartoni animati, soggiogato da un datore di lavoro sempre più intransigente e da una vera e propria crisi d'idee. Una sera più nera delle altre, in tutti i sensi, Drew si trova alle prese con un televisore impazzito che, in men che non si dica, lo risucchia in uno strano mondo animato che sembra uscito dalle sue più recondite fantasie artistiche. Accompagnato da una sua leggendaria creazione animata, l'amico Flux, Drew viene ammesso alla corte del re di Cutopia (questo il nome della strana terra su cui è atterrato), l'unico in grado di aiutarlo, non si sa in che modo, a tornare a casa. Ma, visto che nessuno fa nulla per nulla, neppure nell'idilliaco mondo di Flux, il re promette di fare tutto quello che è in suo potere per Drew, in cambio di un piccolo favore (ovviamente, altrimenti il gioco sarebbe già finito): dovrà trovare e sconfiggere il perfido dottor Nefarius (un nome nella più pura delle tradizioni del cartone animato del decennio scorso), possessore di una micidiale arma in grado di trasformare in male, tutto quello che incontra. Qui inizia l'avventura del nostro disegnatore, alla ricerca dei dodici oggetti necessari ad attivare la contro-arma del professor Bricabrac, uno strano pennuto molto smemorato, in un regno dove l'impossibile è di casa e la logica , il più delle volte, si trova a far posto a un'ordinata follia.



Cosa ci sarà nascosto in questa cassa? Forse uno di quei classici pupazzetti a molla?



Questi tre rettili non sembrano proprio i "personaggi" più sani del mondo di *Toonstruck*...



Anche in un mondo allegro come quello dei cartoni animati non mancheranno animazioni tetre.

DREW

Il personaggio principale, Drew, è interpretato da un veterano delle commedie cinematografiche con sfondo comico avventuroso, Cristopher Lloyd. Tralasciando alcune produzioni minori, i titoli da lui interpretati che per primi saltano in mente sono, sicuramente, la trilogia di "Ritorno al futuro", vera rivelazione in coppia con M.J. Fox, e in "Chi ha incastrato Roger Rabbit", pietra miliare in questo genere cinematografico. Nei panni del cattivissimo giudice Morton, intenzionato a radere al suolo la città di Cartoonia in favore di una moderna autostrada, si scopre poi essere lui stesso un cartone " ...un po' fuori di testa". Forse proprio per questa sua interpretazione è stato scelto come personaggio principale di Toonstruck, che molto ha in comune con il titolo sopracitato. Una piccola curiosità: tra i titoli cinematografici nei quali ha recitato, Cristopher Lloyd compare anche nel terzo episodio della saga di Star Trek, sotto cinque chili di trucco, nei panni del comandante Klingon che cerca in tutti i modi di impadronirsi dell'arma Genesi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sistema: **DOS/WIN CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **VIRGIN INTERACT.**
Sviluppatore: **BURST**
Distributore: **LEADER**
Telefono: **0332/874111**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Un 486 DX2 a 66 MHz con 8 MB di RAM, una scheda sonora fra le più diffuse e un lettore CD-ROM a doppia velocità.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium di medie prestazioni con 16 MB di RAM, un lettore CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda sonora a 16 bit.

Un'avventura dall'ottima grafica con livelli di recitazione elevati. Interessante l'ambientazione e da segnalare l'interpretazione di Cristopher Loyd. Peccato per la difficoltà, forse un po' troppo bassa.

ZETA VERDETTO

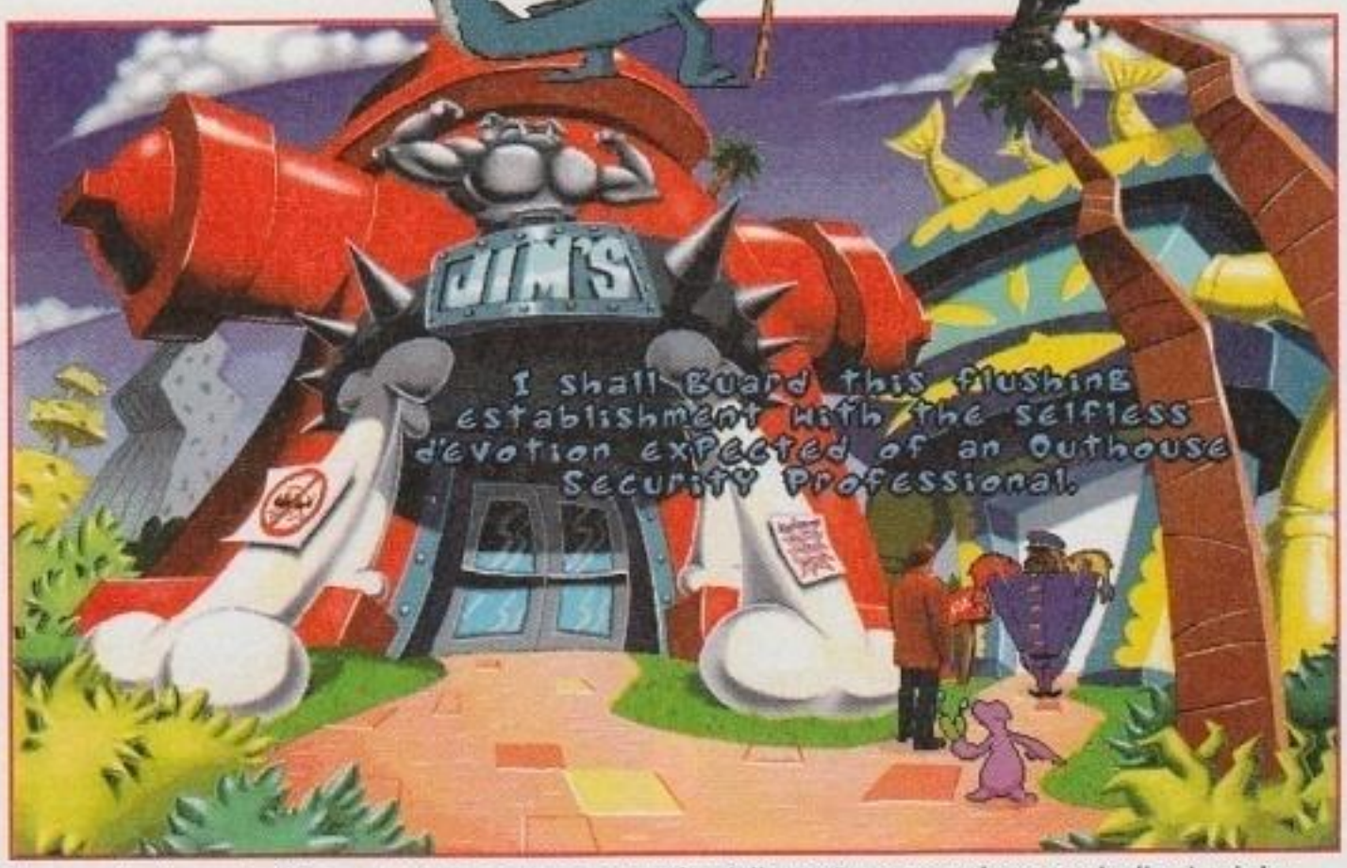
8

Graficamente *Toonstruck* è molto ben realizzato: la grafica, rigorosamente in alta risoluzione, ben si presta al disegno generale del gioco, con fondali e sequenze animate in perfetto stile cartoon. I personaggi di Cutopia hanno come denominatore comune la più completa irrazionalità e sono caratterizzati con enorme cura, dal maggiordomo snob a forma di piedone allo spaventapasseri con foularino e tendenze un po'... strane. Il fatto, poi, che l'intero gioco sia interamente parlato, o meglio recitato, in inglese, in maniera magistrale, aggiunge un piccolo tocco di classe che certo non guasta. è vero che a pochi potrebbe interessare il barista del pub con accento a singhiozzo, una volta irlandese e un'altra volta scozzese, ma queste piccole cose denotano un impegno non indifferente nella realizzazione del gioco, impegno che il più delle volte viene trascurato in favore di aspetti più marginali. Comunque, per i meno anglofili, è presente un'opzione che permette di visualizzare i sottotitoli in inglese, praticamente d'obbligo per seguire alcuni complicati giochi di parole altrimenti assurdi. L'interfaccia utente che è stata scelta dagli sviluppatori presenta un cursore intelligente su una videata a tutto schermo, il che, se da un lato ci permette di giocare con un'area di gioco più vasta, dall'altro si rivela noioso nella gestione dell'inventario, rappresentato da un sacchetto nell'angolo in basso a sinistra che, una volta aperto, riempie completamente lo schermo di gioco. Quello che, però, non permette a *Toonstruck* di entrare nell'Olimpo videoludico è la difficoltà generale di tutto il prodotto. In linea di massima, gli enigmi che incontrerete durante l'avventura non sono poi troppo difficili, anzi sono di difficoltà medio bassa. Non che si possa risolvere in una serata, quasi, ma l'avventuriero esperto nato e cresciuto nella scuola della Sierra, o della Lucas dei vecchi tempi, non faticherà poi troppo per giungere alla soluzione del problema che gli si pone innanzi, e la particolare struttura delle locazioni, una di seguito all'altra, non contribuisce a impensierire il giocatore esperto. Intendiamoci, questo può essere anche considerato un ottimo punto a favore per il novizio o il giocatore medio, che cerca qualcosa di diverso e ben caratterizzato, ma un pizzico di difficoltà in più o, almeno, una migliore calibrazione della difficoltà tra gli enigmi che si incontrano durante l'avventura, non avrebbe di certo guastato. Un ultimo plauso va alle musiche, davvero stupende e sicuramente d'atmosfera, che sfruttano un sistema di mixaggio molto simile all'Imuse della Lucas, sebbene con stacchi leggermente più decisi, ma altrettanto funzionale e ben fatto.

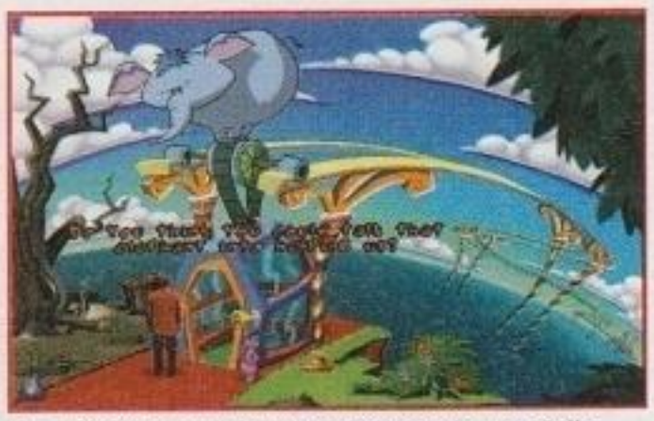
Insomma, un titolo molto curato e di sicuro interesse, fosse anche per la strana trama e realizzazione che sta alle spalle del gioco, ma consigliato a tutti coloro che non sono ancora riusciti a vincere la gara di grog con il pirata di *Monkey Island 2* o non hanno la minima idea di come finire il terzo capitolo di *The Beast Within*.

Andrea Giolito
(Anakin@bbs.infosquare.it)





Per quanto il mondo di *Toonstruck* sia estremamente "fuori di testa", non mancheranno degli enigmi che ricalcano gli schemi classici delle avventure, visti, però, sotto una chiave decisamente diversa...



Un elefante come forza motrice è solo una delle tante stranezze che troverete in *Toonstruck*.



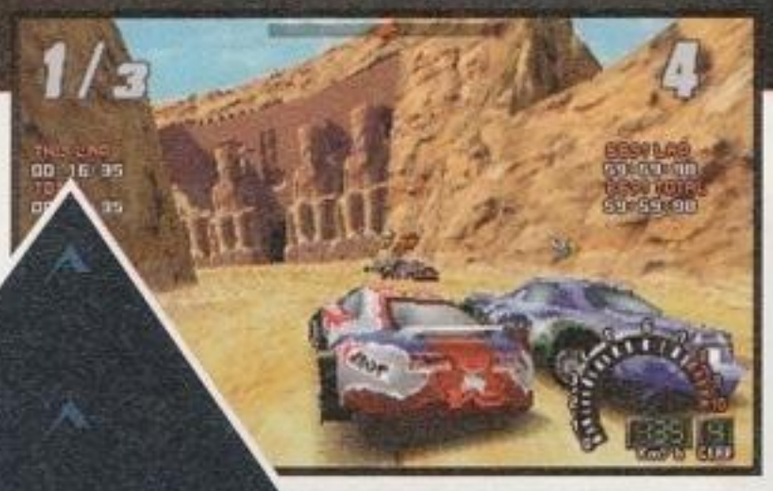
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...

Screamer2







Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
DOS 5.0,
486/66 MHZ,
WINDOWS 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA,
SVGA, MOUSE.

£ 79.900

Numero Verde
167-821177

Virgin INTERACTIVE entertainment

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1993

LEADER

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

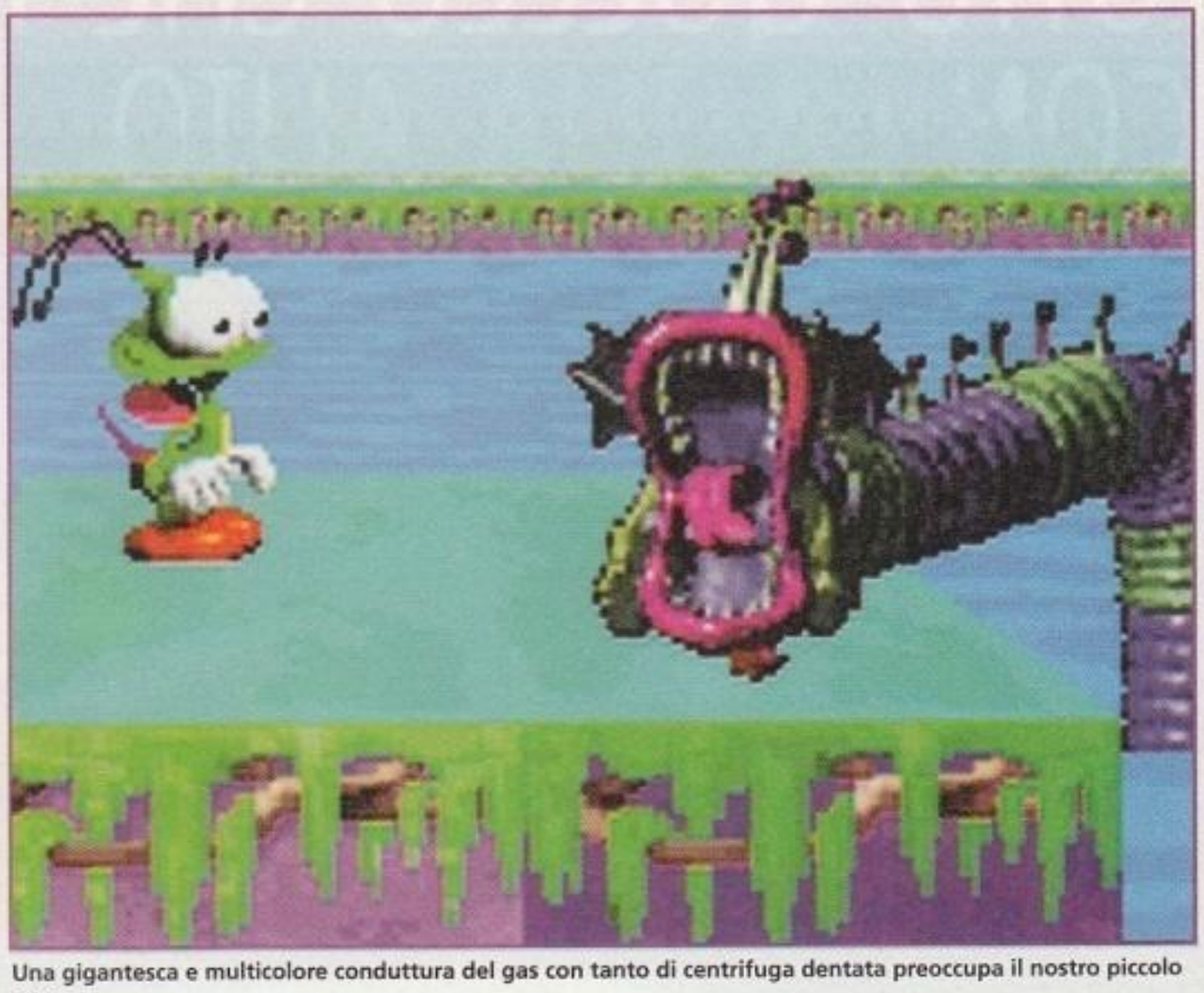
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUG!

Nella loro marcia per riciclare tutto ciò che è stato scritto per il Saturn, alla Sega hanno tirato fuori questo gioco di piattaforme 3D. Ci sono dei bachi, ma va bene così, perché sono quelli pelosetti che strisciano nelle schermate del gioco!



Una gigantesca e multicolore conduttura del gas con tanto di centrifuga dentata preoccupa il nostro piccolo eroe.

CLOCKWORK KNIGHT

Uno dei titoli di lancio che accompagnarono il lancio della console a 32 bit della Sega. Fu il primo gioco a piattaforme a tentare di introdurre elementi tridimensionali nel background. Il risultato, comunque, fu assai deludente e sfigurava persino davanti ai titoli dell'ultima generazione per Super Nintendo.

In termini di interesse dei media e, molto più importante, spesa dei consumatori, l'unica console veramente degna di nota attualmente è la PlayStation della Sony. Un paio di anni fa, ai tempi del MegaDrive, Sega aveva il predominio, ma la loro console a 32bit, il Saturn, ha perso su tutti i fronti, almeno per il momento, nel match contro la PSX.

Il motivo principale per cui il Saturn non è riuscito a vendere bene all'inizio (nonostante sia partito prima della PlayStation) è stata la mancanza di grandi giochi. *Virtua Fighter* (prima versione) sembrava vecchio, se confrontato a *Tekken* e *Toshinden* della Sony. *Daytona* aveva dei giganteschi bordi neri sullo schermo e non si poteva neanche fare il paragone con giochi come *Wipeout* o *Ridge Racer*, e ***Clockwork Knight*** era pura e semplice spazzatura. L'unico gioco che rendeva degna di interesse la nuova piattaforma proveniva dalla Sega US, un platform intitolato *Bug!*

Ambientato in un mondo a base di insetti, *Bug!* vi trasforma in un insettino verde dalla camminata elastica e dalle antenne saltellanti. L'idea del gioco è quella di attraversare sei livelli con differenti ambientazioni (ciascuno dei quali con due sotto-livelli e un mostrone finale), evitando una varietà di nemici e raccogliendo dei cristalli azzurri. C'è anche una storia di sfondo, a proposito di una malvagia regina che rapisce i compagni di Bug per meschine ragioni alimentari. Naturalmente, trattandosi di un gioco a piattaforme, a nessuno interessa molto della storia.

Il tutto rientra nello standard, dicevamo. Ma l'innovazione principale di questo titolo risiede nel modo in cui sono stati progettati i livelli. I platform tradizionali si sono sempre affidati a una visuale strettamente bidimensionale, dal fianco. *Bug!* ha introdotto per la prima volta un elemento di 3D reale, permettendo movimento dentro e fuori dallo schermo (non letteralmente…), consentendo al giocatore di vedere una parte molto maggiore di livello sullo schermo. Sebbene i livelli siano costruiti in maniera standard, vagamente labirintesca, erano comunque una grande innovazione in quei tempi, prima che arrivasse la totale libertà offerta da giochi come *Mario 64* e *Tomb Raider*.

La prima cosa da osservare sulla versione PC di *Bug!* è che si tratta di una conversione del programma originale per Saturn, piuttosto che di una versione appositamente riscritta. Questa considerazione ha due riscontri. Primo, che il gioco soffre di una grave forma di pixellamento, soprattutto tra i personaggi, che ne risentono alquanto per ciò che riguarda il loro aspetto. Secondo, tutte le pecche e i difetti che si trovavano nella versione per Saturn ritornano alla grande, ancora più evidenti. Il punto è che nei primi tempi



"Nessun posto è come a casa, nessun posto è come a casa." Il nostro eroe batte tre volte il tacco delle sue scarpette rosse e… si ritrova in un incubo in technicolor. E poi parliamo di crisi degli alloggi.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ED ECCO UN REGALINO PER VOI...

Sparse attraverso i livelli si trovano delle grosse monete d'oro. Se Bug le riesce a recuperare e a portarle a Papà Gambalunga, verrà trasportato in un livello bonus. Cosa volete di meglio dalla vita?

Ogni livello bonus è diverso dagli altri, ma può essere ritrovato nello stesso posto ogni volta, il che vi permette di decidere in quale cimentarvi. In uno dovrete sfidare in una corsa Sonic, il grande eroe delle piattaforme, mentre in altri vi troverete spesso a dover raccogliere delle statuette di 'Oscar' (ricordatevi che Bug vorrebbe diventare una stella del cinema) contro ostacoli come piattaforme che scompaiono, insetti rabbiosi, massi che rimbalzano e tempo che se ne va.

Completare con successo un livello bonus farà guadagnare una vita extra, ma è sufficiente il tentativo perché Bug si ritrovi con più energia quando ritornerà al gioco vero e proprio; il che si rivela molto, molto utile quando le cose iniziano a farsi veramente difficili nei livelli avanzati.

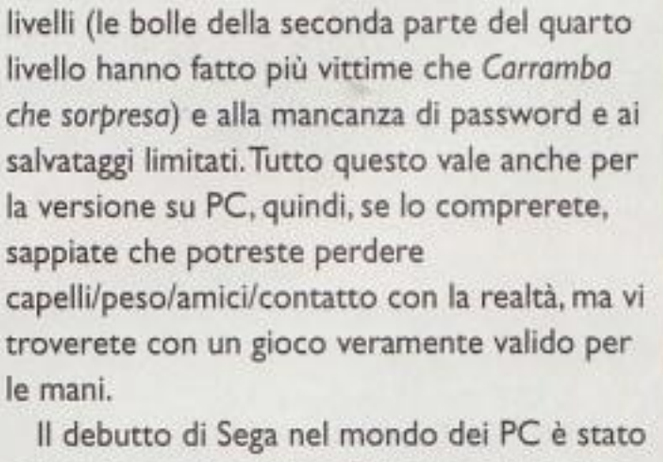


Non importa quale sia l'impiccio del momento, né quali siano i suoi compagni, Bug ha sempre pronto uno sguardo ebete da mostrarci.

della programmazione di paesaggi tridimensionali (soprattutto sul Saturn) nessuno era veramente certo su come il computer dovesse muovere gli sfondi rispetto al movimento dell'osservatore. In *Bug!*, nella fattispecie, hanno sbagliato tutto. Ad esempio, se Bug si mette a osservare l'orizzonte, probabilmente vedrà solo una piccola parte di piattaforma, che si slancia verso il secondo piano. Se però fa tre passi su tale piattaforma, il computer si metterà improvvisamente a rivelare una vasta sezione del livello, tutta in una volta. Sebbene questo sia solo leggermente fastidioso (non è male sapere dove ci si sta dirigendo, dopo tutto), effettivamente riduce un pochino lo charme del gioco. Una pecca simile si ritrova nel modo in cui si comportano i blocchi mobili (una necessità inappellabile dei platform), cioè ignorando totalmente le leggi della prospettiva, il che li rende terribilmente difficili da affrontare.



Con questo non intendiamo assolutamente dire che *Bug!* è un brutto gioco. Tutt'altro: è vasto, difficile, a volte divertente, e i personaggi sono stati creati in modo eccellente. Il modo in cui si deve trovare e pagare Papà Gambalunga per entrare nei livelli bonus è divertente, così come il bizzarro lumacone gigante, arcinemico nel primo mondo, quando apre una bocca da fuoco nel guscio per tirare delle bombe (marca ACME, si direbbe) contro Bug. Il misuratore di energia del protagonista è una lattina di succo che può essere riempita quando si trovano barattolini di ricarica (solitamente protetti da perfidissimi insetti) oppure grazie a dei cuoricini azzurri. Il gioco è farcito da suoni divertenti e ha un concetto realmente intrigante, sebbene

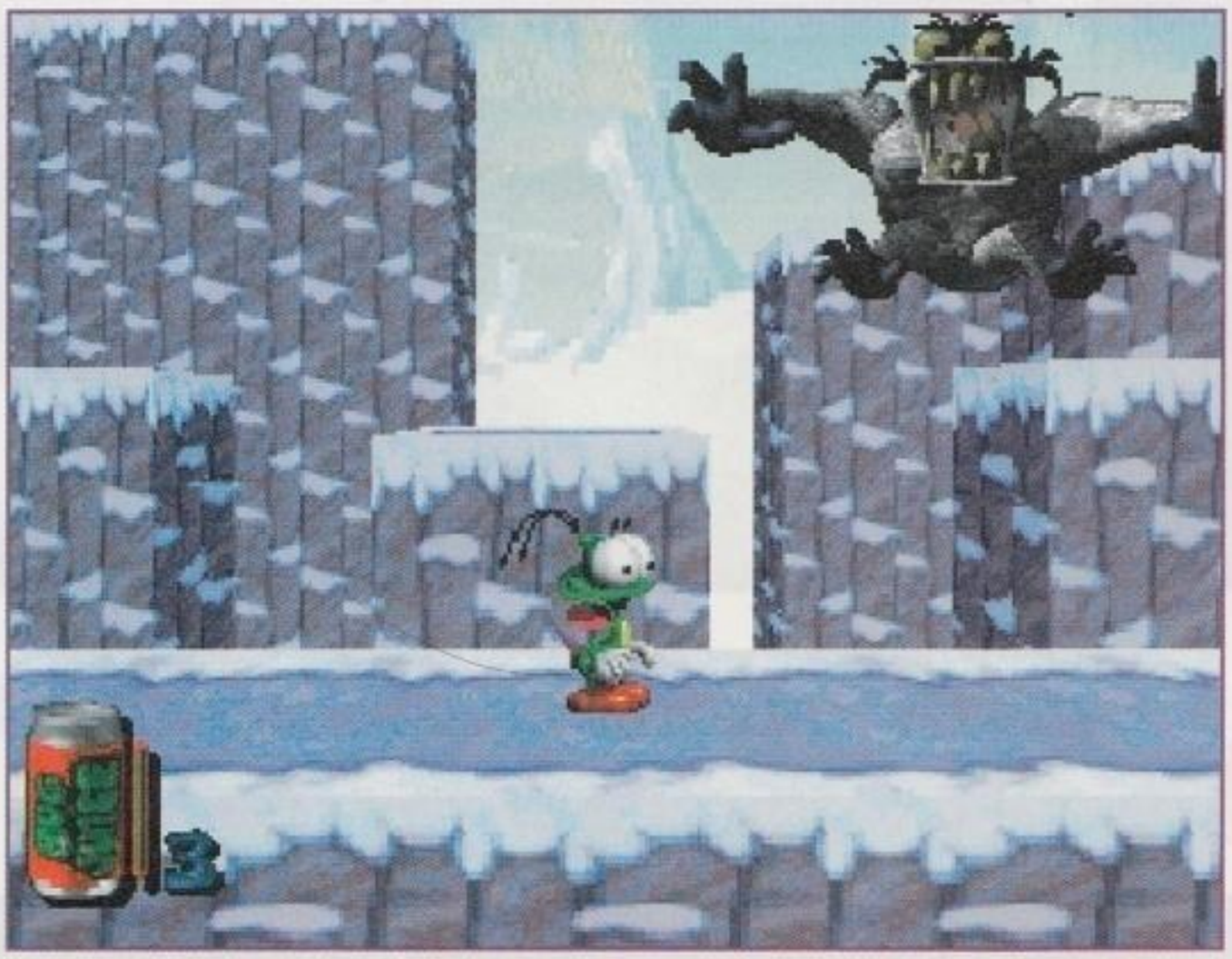


ogni tanto Bug sia francamente fastidioso.

La maggior critica che si potesse muovere a *Bug!* alla sua comparsa era l'eccessivo livello di difficoltà. Questo è parzialmente dovuto alle routine di collisione, assolutamente spietate (è necessario un tempismo più o meno perfetto per uccidere i nemici saltandovi sopra), oltre che alla pura e semplice complessità dei livelli (le bolle della seconda parte del quarto livello hanno fatto più vittime che *Carramba che sorpresa*) e alla mancanza di password e ai salvataggi limitati. Tutto questo vale anche per la versione su PC, quindi, se lo comprerete, sappiate che potreste perdere capelli/peso/amici/contatto con la realtà, ma vi troverete con un gioco veramente valido per le mani.

Il debutto di Sega nel mondo dei PC è stato notevole, grazie a *Virtua Fighter*, e con la prossima pubblicazione di *Virtua Cop*, *Panzer Dragoon* e *Sega Rally* (anche se *Daytona* non ci ha entusiasmati) non dovrebbe avere problemi a conquistare una consistente fetta di mercato. *Bug!*, d'altro canto, è meno immediato - è un gioco che piacerà a molti appassionati di platform e che forse convertirà qualcun'altro, ma che molti troveranno deludente. Come già era stato provato con il Saturn, non si può sempre vincere contro tutti.

Franco Ardoino



Sistema: **CD-ROM WIN95**
Genere: **PIATTAFORME**
S. H.: **SEGA PC**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distributore: **CTO**
Telefono: **051/753133**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Come l'intera gamma di titoli Sega PC, anche a Bug! richiede un Pentium a 75 MHz con 8 MB di RAM, naturalmente con installato Windows 95.

SISTEMA CONSIGLIATO
In questo caso, comunque, i requisiti consigliati non si discostano di molto da quelli minimi. La gestione della grafica non è eccessivamente pesante e, con un Pentium a 90, tutto scorrerà alla perfezione. Naturalmente non dimenticate di installare una scheda sonora compatibile con Windows per potervi gustare gli effetti sonori del gioco.

ZETA VERDETTO

Un gioco a piattaforme con diverse idee originali. Certo, non eguaglia Tomb Raider, *né per impatto grafico né per giocabilità, ma se saltellare e rincorrere bonus è la vostra passione, potrebbe fare al caso vostro*

7

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

http://www.oldgamesitalia.net/

...L'Armata Rossa avanza.....

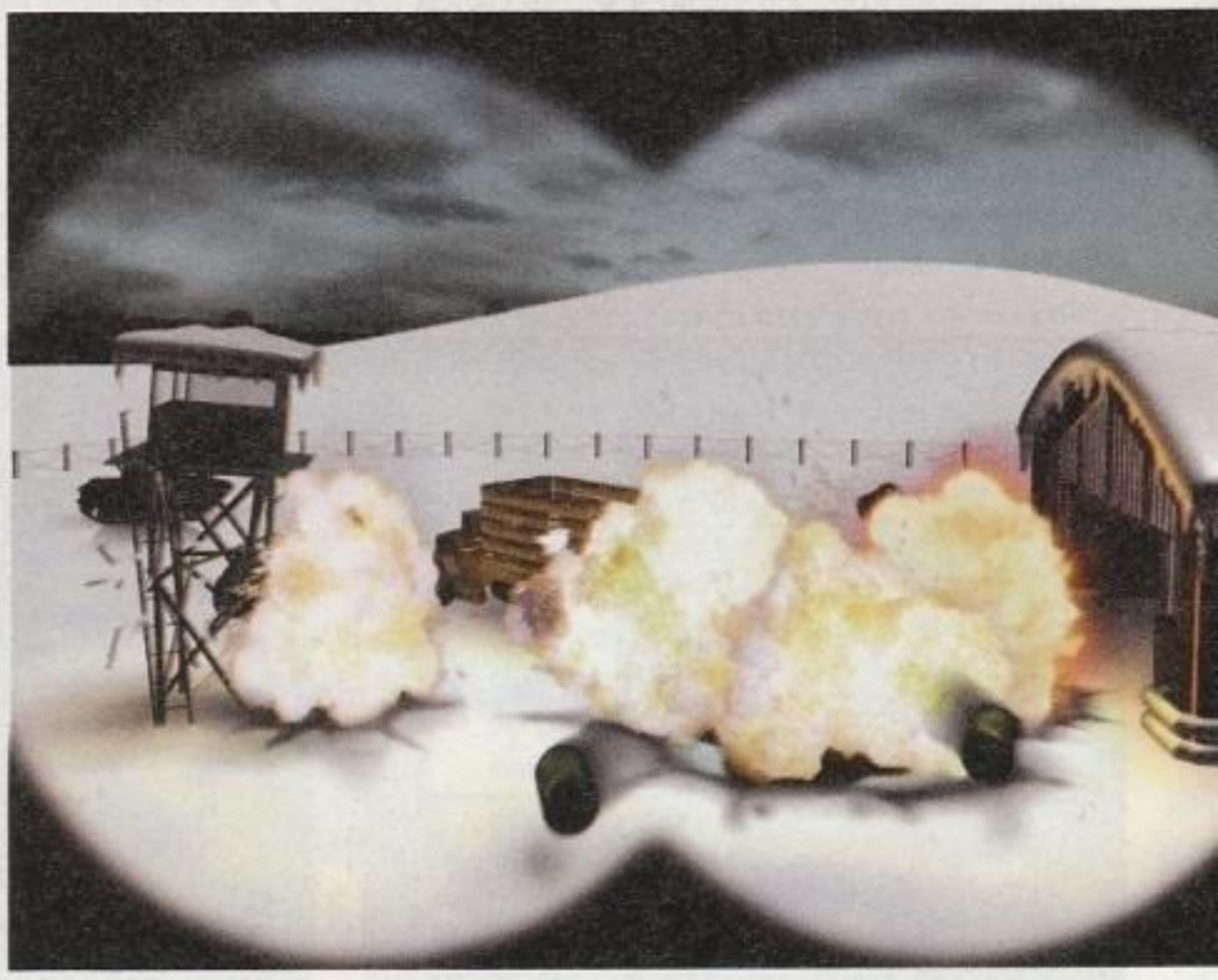
...SEI CON NOI...

ALLARME...ROSSO!!









CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 95,
WINDOWS 3.1,
486/66Mhz,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA SVGA,
MOUSE.

£ 99.900

Finalmente COMANDARE & CONQ

Numero Verde
167-821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

.Stalin sta devastando l'Europa...

O CONTRO...DI NOI...?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1998

STARE per la seconda volta !

Virgin INTERACTIVE entertainment

LEADER

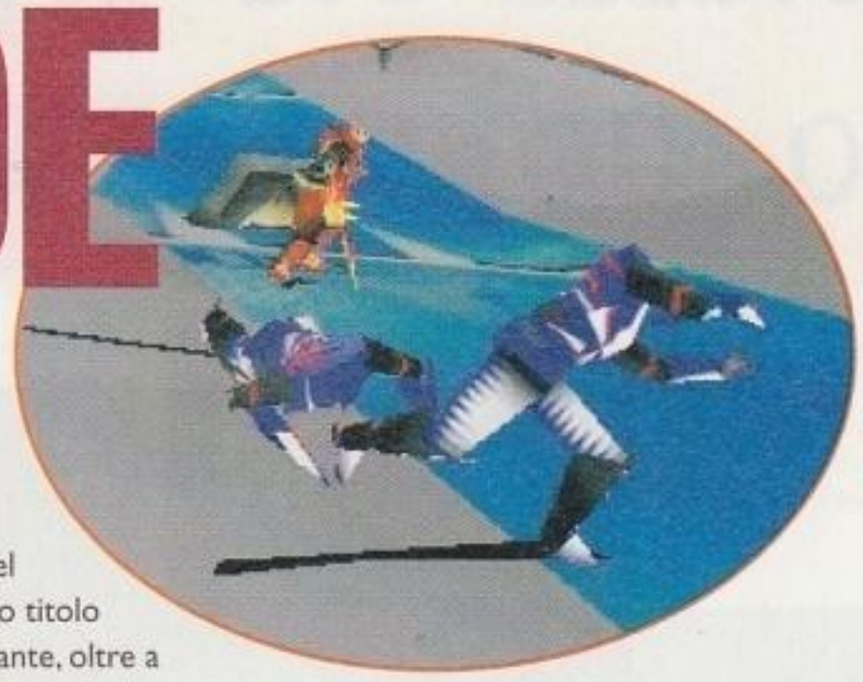
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HYPERBLADE



Avete mai pensato di giocare a hockey, avendo la possibilità di staccare la testa degli avversari e segnare con essa? In Hyperblade *potete fare questo e molto altro ancora...*

Tra i giochi che consacrarono i Bitmap Brothers come gruppo di programmatori di altissimo livello, non si può certo dimenticare il mitico ***Speedball 2*** per Amiga, che ha portato ai massimi livelli il genere dello sport violento nei videogiochi. Sono ormai passati ben quattro anni dalla sua uscita, ma in questo lungo periodo non è mai apparso niente che potesse essere ritenuto degno di appartenere a questo genere.

Con *Hyperblade*, però, si può tranquillamente ammettere che le attese hanno raggiunto una fine: nel futuristico sport simulato in questo titolo della Activision, la cosa più importante, oltre a segnare un goal, è cercare di picchiare ed eliminare ogni membro del team avversario, per la gioia delle folle assetate di sangue.

Lo sport reale da cui *Hyperblade* trae ispirazione è l'hockey; ognuno dei giocatori (due per squadra più il portiere) è, infatti, dotato di un'asta metallica (ovviamente affilata...), posta sul suo braccio destro, con cui è in grado di controllare il "rok", una palla metallica caricata magneticamente. Il semplice scopo del gioco è quello di infilare il rok nella porta avversaria, posta su uno dei due lati lunghi dell'arena a forma di ellisse, teatro di questi incontri. Fino a qui, dunque, non c'è niente di particolarmente eclatante, passare, tirare, azionare i turbo per muoversi ad alta velocità, sgambettare gli avversari o infilare loro l'asta metallica nel fianco, tra le grida entusiastiche della folla... niente più che ordinaria amministrazione.

Tuttavia, non tutto è così semplice: le arene sono ricche di numerosi dispositivi che hanno gli effetti più disparati sullo svolgersi del gioco. Alcuni, come respingenti, lame, o laser, rappresentano veri e propri ostacoli ai movimenti del giocatore, altri possono essere sfruttati come bonus o come strumenti per danneggiare l'avversario. È possibile, per esempio, aumentare il numero di punti ottenuti con un goal, attivando gli appositi moltiplicatori, caricare il rok di energia elettrica per usarlo come arma, oppure raccogliere mine o missili a ricerca per eliminare rapidamente gli avversari troppo ostinati.

Buona parte della partita, composta da tre tempi di lunghezza configurabile, dovrà, infatti, essere impiegata nel tentare di eliminare i propri avversari con ogni mezzo, lecito o illecito. Una volta ferito o ucciso un componen-

SPEEDBALL 2

In questo fantastico titolo, con l'utilizzo di un semplice tasto, era possibile costruire azioni e incontri tanto spettacolari quanto estremamente divertenti. La struttura base del gioco, di per sé molto semplicistica, veniva arricchita da bonus e oggetti presenti nel campo, molti dei quali "presi in prestito" da *Hyperblade*.



Scoprirete presto come sia più facile segnare utilizzando i "Power Shot", aiutati dalla telecamera in alto a destra che vi fornirà un mirino.



Il momento migliore per segnare è quando il portiere sarà distratto dal vostro compagno.



Il team di New York è conciato molto male: qualche altro colpo e perderanno la testa...



La versione non accelerata non è certo una gioia per gli occhi, ma mantiene tutta la grande giocabilità del titolo.



Le bandierine verdi forniranno bonus o malus assolutamente a caso. Dovrete attivarle portando il rok.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA DIFFERENZA SI VEDE

Su un normale computer (per quanto sia veloce il processore), la grafica di *Hyperblade* appare decisamente inferiore agli standard del momento. Giocatori e fondale sono composti da semplici poligoni, senza la presenza del minimo effetto grafico. Per poter vedere la versione "migliorata" del gioco è necessario possedere una scheda acceleratrice 3D, compatibile con lo standard Direct 3D Microsoft. In ogni caso, l'effetto ottenuto è differente anche a seconda del tipo di scheda. Se possedete una 3D Blaster o una scheda con chip 3Dfx, il gioco sarà perfetto con texture e Bilinear Filtering su ogni particolare. Se, invece, avete un'altra scheda acceleratrice (Stealth 2000 o Matrox Mistique), le texture saranno presenti solo sui giocatori e sugli oggetti nel campo. In queste due immagini potete notare la differenza tra la versione "full texture" e quella senza scheda.





Un giocatore avversario sta disperatamente cercando di raggiungervi. Non appena avrete attraversato l'arco di fronte a voi potrete stordirlo facilmente avendo reso il rok un vero proiettile elettrico.

te del team nemico, non potranno entrare in campo sostituti fino alla fine del periodo, o fino alla marcatura di un goal, dando alla squadra "sana" un evidente vantaggio. Per i più sadici, pensate, è anche possibile staccare la testa di un avversario e usarla al posto della palla per segnare un goal, con tanto di spruzzi e scie di sangue d'obbligo.

Tutto questo, dopo qualche partita spesa a imparare l'utilizzo dei comandi leggermente complessi, diventa presto facile e immediato ma, soprattutto, estremamente divertente. La struttura di gioco di *Hyperblade* può, in effetti, essere considerata perfetta quasi sotto ogni punto di vista e, a parte una generale povertà delle opzioni (comunque sufficienti anche per i giocatori più abili), questo titolo è un vero e proprio gioiello in termini di giocabilità.

Purtroppo, però, l'unica cosa che tende a squalificare *Hyperblade* è l'aspetto grafico. Dopo aver visto la bellezza di *NHL Hockey 97* (dove, ricordiamo, i giocatori sono ben più di sei...), vedere un gioco simile realizzato senza l'utilizzo di una sola texture lascia davvero un bel po' di amaro in bocca. È vero che questa mancanza può essere ovviata se si possiede una scheda acceleratrice 3D (il gioco trae poi il massimo da chip quali il Rendition della 3D Blaster o il 3Dfx), ma questa opzione dovrebbe rappresentare una possibilità addizionale per migliorare le caratteristiche del gioco, non una necessità per portarle a livelli competitivi. Con questo, non vogliamo certo condannare un gioco come *Hyperblade* (tante volte ci siamo scagliati contro i giochi "tutta grafica e niente giocabilità"), ma solamente avvisare quanti possono essere interessati al suo acquisto: se la grafica è per voi poco importante, non pensateci due volte, se, invece, fate parte della ristretta cerchia di possessori di schede 3D (o lo sarete tra breve), correte a comprarvi *Hyperblade*, non ne rimarrete certo delusi.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **SPORTIVO**
S. H.: **ACTIVISION**
Sviluppatore: **WIZ BANG!**
Distrib.: **SOFTWARE&CO**
Telefono: **0332-861133**
Prezzo: **99.000**

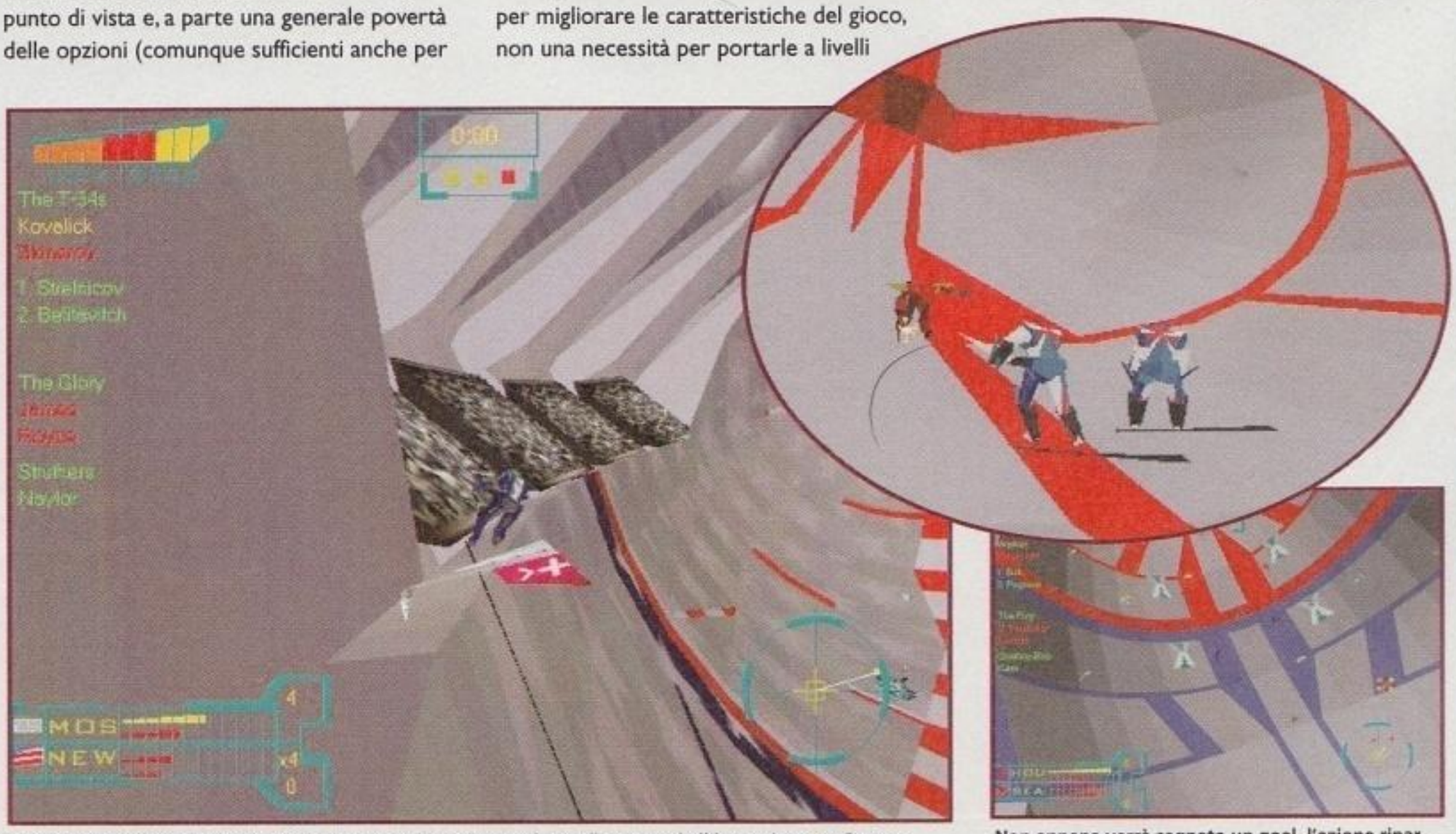
SISTEMA MINIMO
Pentium 90 con 16 MB di RAM, CD-ROM 2x, scheda sonora compatibile SB16, 80MB di installazione su HD, Windows 95 con pieno supporto driver a 32 bit

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 con 16 MB di RAM, CD-ROM 4x, scheda sonora compatibile SB16, 125 MB di installazione su HD. Opzionale: scheda acceleratrice 3D

ZETA VERDETTO

Hyperblade è un gioco tanto immediato quanto divertente e originale. L'unico punto a suo sfavore risiede nell'eccessivo divario tra la qualità grafica con o senza scheda acceleratrice 3D. Un vero peccato, date le alte potenzialità del prodotto.

7



I bordi dell'arena possono essere facilmente utilizzati per evitare gli avversari all'inseguimento. Spesso vedrete il giocatore esibirsi in vere e proprie acrobazie passando su di essi.

Non appena verrà segnato un goal, l'azione ripartirà dal centro del campo i gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE II

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
VGA 320X200,
SCHEDA SONORA,
MOUSE.

£ 99.900

...SEI

Numero Verde
167 821177

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE

LA NUOVA BATTAGLIA, PIU' VELOCE, PIU' IMPEGNATIVA, PIU' 3D.

Esplora, cammina, combatti in scenari veramente 3D con 6 gradi di libertà. Il mondo di QUAKE! si muove a velocità incredibile e con una definizione grafica sempre sorprendente grazie ad un nuovo "motore", che migliora anche in funzione multiplayer. Le armi a disposizione sono potentissime, i mostri da abbattere terrificanti, le esplosioni fragorose: il mondo di QUAKE! ti offre la più estrema esperienza di battaglia su computer.

PRONTO?

Distributed by
GT Interactive Software (Europe) Ltd.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

LEADER

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

VIVI UN'AVVENTURA EMOZIONANTE!

In questa splendida avventura grafica ecco un americano a Parigi seduto in un bistrot che sta corteggiando una cameriera quando un clown dall'aria inquietante appare sulla scena.
All'improvviso una terribile esplosione sventra il locale.
Da qui si dipana una incredibile caccia al terrorista che ti porterà in giro per il mondo, addirittura sulle orme dei mitici templari.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

SALAH: EH•DWW•13

Virgin INTERACTIVE entertainment

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Broken Sword

THE SHADOW OF THE TEMPLARS

CD.Rom

MANUALE
E SOTTOTITOLI
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/66 Mhz, 8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE.

£ 99.900

CD

Numero Verde

http://www.oldgamesitalia.net/

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR FOR WINDOWS 95







Tutti i dipendenti della Microsoft hanno un aeroplano privato, quindi una versione Windows 95 di Flight Simulator era solo questione di (un sacco di) tempo...

Il problema principale di *MSFS* è il suo essere così terribilmente serioso. Se siete degli appassionati, avrete probabilmente volato su qualunque cosa, ma, onestamente, potete dire di essere stati attratti dal peraltro degnissimo simulatore della Microsoft? Naturalmente no. È quel tipo di programma che userebbe vostro nonno, se avesse un PC. Passare ore e ore guardando indicatori che si muovono impercettibilmente, avendo più o meno la stessa possibilità di incontrare un altro aereo di quella di venire rapiti da un UFO.

Ma ora che questo nobilissimo *FS* esce per Windows, abbiamo qualche motivo per guardarlo meglio? In effetti, sì. Prima di chiederci se sia possibile divertirsi anche senza ridurre in cenere tutto quello che si incontra, diamo un'occhiata ai miglioramenti dovuti al passaggio a una nuova piattaforma. Tanto per cominciare, non c'è più da smanettare con driver VESA, configurazioni della scheda sonora e ottimizzazioni della memoria. *FS6* parte direttamente dal desktop, da brava applicazione 32-bit. Naturalmente, questo non si applica in caso di schede video non supportate dalle librerie **DirectX**.

Seconda cosa, la versione Windows utilizza molta più scenografia di quella DOS, nella quale tutta l'ambientazione consisteva, in pratica, nella pista di Meigs Field, praticamente. Ora potrete trovare un sacco di località - New York, Parigi e Londra, ad esempio, sono così accurate che ci potreste fare i titoli di testa per un film. Vi sono aiuti in grande quantità, tanto sui principi del volo in generale quanto sul mondo di *FS* in particolare. Vista la complessità della simulazione, potrete farvi aiutare durante la navigazione da una serie di strumenti.

Probabilmente la cosa migliore, comunque, è la possibilità di pilotare qualcosa che non sia un Cessna, un Learjet o un aliante. Manca ancora l'opzione per pilotare uno Stealth Fighter, ma possiamo accontentarci di un Boeing 737. Naturalmente, sembra di guidare un camion - stiamo parlando di 80 tonnellate di acciaio. Effettivamente, le prestazioni di questo aereo, così come degli altri, sono notevolmente realistiche, il che è molto più di quanto non si possa dire a proposito degli inevitabili incidenti. La schermatina con il

DIRECT X

Giunti alla versione 3.0, i driver realizzati da Microsoft per consentire uno sfruttamento intensivo della macchina nelle applicazioni che ne abbiano bisogno (leggi giochi) si segnalano per prestazioni interessanti (con una buona scheda grafica la versione Windows di *FIFA 97* è più fluida di quella DOS) ma risentono ancora del retaggio ancestrale del PC, principe assoluto dell'incompatibilità. Non resta che augurarsi che nei prossimi mesi la situazione si stabilizzi. Per la cronaca, Microsoft ha già in programma di distribuire prossimamente versioni 4 e 5 di questi driver.



In questa versione troverete paesaggi più dettagliati, come Chicago dopo il decollo da Meigs Field.



Non siete capaci di volare? Non c'è problema, senza costi aggiuntivi troverete dei corsi di pilotaggio.



Un esempio dei potenti caccia stealth sui quali volare grazie all'aggiornatissimo database di *MSFS*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Quel fiume che vedete scorrere placidamente sotto l'aereo dovrebbe essere il Tamigi, per quanto le cartoline non l'abbiano mai mostrato così blu. Inoltre, se siete così ricchi da possedere un Learjet, non fareste meglio ad andare ai tropici?



vetro che si rompe è francamente patetica. Probabilmente un elenco dei passeggeri appena uccisi dalla nostra incompetenza sarebbe stato più appropriato.

Peccato, perché il resto della grafica è piuttosto buono. L'aereo è ben fatto, e la quantità di dettagli delle città è notevole, al punto da segnalarvi i quartieri che Bill Gates ha già comprato… I pannelli degli strumenti, come da sempre nella storia di *FS*, sono incredibilmente realistici e assolutamente illeggibili per un principiante. E le nuvole non sembrano più macchie bianche.

Si potrebbe pensare che questo gran sfoggio di grafica sia a spese delle prestazioni, e in effetti si sarebbe nel giusto, almeno parzialmente. *FS* è ottimizzato per i 256 colori, ma molte delle schede (e dei driver) più recenti funzionano meglio a livelli superiori di colore. Utilizzato il numero di colori raccomandato, si assistono a raccapriccianti cambi di palette ogni volta che si apre un menu, per non parlare dei dieci secondi di attesa, mentre il CD frulla. È necessario un PC notevole per questa simulazione, visto che anche su un Pentium 100 con 16 mega di RAM si ottengono dei frame rate deprimenti, attorno ai 2/3fps ai livelli alti di dettaglio. La versione DOS raddoppia la cifra (tanto per chiarire che non sempre quello che ha una X nel nome funziona così bene). Una rapida prova su un P166 ha mostrato dei risultati molto più soddisfacenti, attorno ai 9/10 fps anche con finestre multiple sullo schermo. Il realismo della simulazione, inutile a dirsi, aumenta proporzionalmente. Se poi avete un Pentium a 200 MHz fra i regali di Natale…

Stranamente, questo prodotto non sembra avere opzioni di connettività Internet, quindi niente voli in formazione attraverso la rete - per ora. Rimane da risolvere il punto cruciale. È più divertente usare questo simulatore, o leggere l'ultimo numero di *Volare*? Parrebbe che sia più divertente il simulatore - per esserne certi chiedete al nonno se vi fa provare a usare la sua copia, e verificate un po' quanto impiegate ad arrivare sulla Manica partendo da Heathrow. A meno di cento piedi d'altezza. Navigazione a vista. Durante un temporale. Una volta che si prende l'abitudine a pilotare un aeroplano ci si diverte veramente, e si iniziano a trovare sempre nuove sfide.

A differenza dei simulatori da combattimento, *Microsoft Flight Simulator* si basa sulla capacità di controllare il velivolo, piuttosto che sulla velocità di riflessi. All'inizio capiterà molto, molto spesso di trovarsi davanti a un pannello assolutamente incomprensibile, mentre l'aereo precipita ineluttabilmente, ma questo non è dovuto alla simulazione. Se non vi ritroverete a giocare a *MSFS* alle tre del mattino, probabilmente siete una di quelle persone che guidano una macchina con cambio automatico. E magari non la guidano neanche bene.

Franco Ardoino

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **SIM. DI VOLO**
S. H.: **MICROSOFT**
Sviluppatore: **BAO**
Distributore: **MICROSOFT**
Telefono: **02/70392059**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
La Microsoft indica un 486 DX2 a 66 MHz con 8 MB di RAM, francamente sottostimato come prestazioni.

SISTEMA CONSIGLIATO
Almeno un Pentium a 90 con 16 MB di RAM e una scheda sonora compatibile con il sistema operativo. Chiaramente le periferiche di controllo dedicate offrono maggiori soddisfazioni ai piloti virtuali.

Se avrete la pazienza di diedicargli un po' del vostro tempo vi ricompenserà con mesi, se non anni, di divertimento. Chiaramente è necessaria una certa predisposizione per questo genere di giochi, di cui, comunque, si colloca al vertice.

ZETA VERDETTO

8







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Firo&Klawd

Un Orangutan Armato Fino Ai Denti e un Gatto Vagabondo Contro Il Crimine



PLAYSTATION & PC ™

BMG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

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

http://www.oldgamesitalia.net/

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO



CD-ROM SACIS:
- **Nei migliori negozi e librerie**
- **Alle pagine 577/8 di televideo**
- **Al numero verde 167 291410**

FEDERICO II
Visitate i sontuosi edifici, le imponenti cattedrali romaniche, i castelli e le fortezze disseminati in tutta l'Italia meridionale per rivivere l'atmosfera medievale e le gesta di uno dei maggiori protagonisti della storia dell'Occidente. Di spirito poliedrico ed eclettico, celebrato nei secoli per gli eccessi di temperamento e per lo stile di vita, l'Imperatore Federico II fu identificato come l'Anticristo e, alla sua morte divenne oggetto di numerose leggende. **PC -WIN**

MAGNA GRECIA
Storia, arte e costume
Sulle rotte dei primi colonizzatori affronterete un emozionante viaggio virtuale attraverso le città più famose della Magna Grecia e di Sicilia. Grazie ad una sofisticata grafica tridimensionale avrete accesso agli edifici più rappresentativi e restituiti dal computer nel loro originale incanto. Animazioni, filmati musiche originali, poesie e prosa vi avvinceranno e resterete affascinati da questa civiltà ricca di arte e di cultura. **PC -WIN**

MOZART - *Vita e Opere*
Il CD-ROM coniuga il periodo storico della vita del grande musicista (1756-1791) con la sua biografia dettagliata. Comprende una esauriente descrizione degli incontri e delle esperienze vissute durante i lunghi viaggi attraverso l'Europa . La sezione Opere contiene la produzione artistica con schede esplicative ed é corredata da 40 esempi musicali. Un divertente gioco a quiz consente all'utente di verificare la sua preparazione sull'argomento grazie a 150 domande che ripercorrono gli argomenti trattati nelle altre sezioni. **MAC - WIN**

TIEPOLO *1696-177*
Una grande avventura multimediale nel maestoso e colorato universo dell'artista, un catalogo completo delle opere, luoghi, il periodo storico. Un database da la possibilità di accedere alla classificazione completa di 634 opere d'arte del grande maestro
Una visita virtuale del Museo di Cà Rezzonico a Venezia e al Metropolitan Museum of Art di New York permette di conoscere la produzione giovanile, il Tiepolo pittore di storia e mitologia,la pittura religiosa, i ritratti, l'atto creativo, tutto questo in automatico con sonorizzazione e voce guida o con un itinerario scelto dall'utente. **PC-WI**

ALTRA IMMAGINE

http://www.oldgamesitalia.net/
a Teulada, 66 - Tel. 06/374981
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SACIS JUNIOR

Usa il computer di papà per giocare con i nostri CD-ROM



Il Negozio di Giocattoli del Signor Meraviglia
Un negozio molto speciale dove con un clic del mouse tutto diventa realtà. Giocare imparando argomenti nuovi e affascinanti della scienza moderna e della tecnologia. Sono 97 i magici giocattoli che permettono di divertirsi conoscendo l'ambiente, l'energia, gli esseri viventi, la meteorologia, il disegno, il suono e molto altro ancora. **MAC - WIN**

I titoli SACIS JUNIOR
Barbie Crea la Moda • Barbie Creastorie • Barbie Stampa e Gioca • Caccia al Tesoro • Il Negozio di giocattoli • Rayman • Stellaris (1a serie): • *La Pietra di Nettuno - Il Mostro d'Argilla - Sfida a Star City - Il Compleanno di Medusa* • **Stellaris (2a serie):** *I Micronauti - La Guardiana dell'Infinito - Il Giardino Sepolto - La Città di Cristallo* • **Tiny Toons: Buster e il Fagiolo Magico • Tre Gemelle**

SACIS INTERNATIONAL

ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/37353527

Nei migliori negozi e librerie • Alle pagine 577/8 di televideo • Al numero verde 167 291410

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

http://www.oldgamesitalia.net/

DAYTONA USA

STOCK CAR

Sono le macchine, derivate dalla serie, che prendono parte al celebre campionato americano Nascar (National Association of Stock Car Automobile Racing), il più seguito negli States. A dire il vero queste vetture hanno ben poco in comune con le loro sorelle stradali: la somiglianza spesso si limita alla sola carrozzeria! In effetti questi veri e propri mostri raggiungono potenze superiori ai 500 cavalli, in grado di lanciarle a oltre 300 Km/h. Le gare si disputano tutte su tracciati ovali dove emerge l'esperienza dei veterani della serie, come Kyle Petty, figlio del leggendario recordman della Nascar Richard "The King" Petty.



Il sogno di migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi di tutto il mondo è finalmente diventato realtà: Daytona USA *è giunto sui nostri PC!*



Se danneggiate la macchina in un'uscita di pista, potrebbe essere necessaria una sosta ai box per rimettere la vettura nelle migliori condizioni.

Tutti gli amanti dei coin-op, i videogiochi "a monetina" come suggerisce il termine inglese, sanno bene che ci sono prodotti in grado di fare epoca e di svuotare in un batter d'occhio le tasche degli avventori dei bar e delle sale giochi che li propongono. La fama di autentiche celebrità come *Pole Position*, *Out Run* e *Super Monaco Grand Prix* è nata proprio dall'incredibile successo riscosso dai rispettivi coin-op, solo in seguito convertiti (come si usa dire in gergo) per i computer casalinghi (C64 e Amiga prima, PC oggi).

Seguendo questa logica, la Sega ha deciso di pubblicare oggi la prima delle due conversioni a cui da tempo sta lavorando: *Daytona USA* ha infatti preceduto - solo di poche settimane, assicura la casa giapponese - *Sega Rally*, altro coin-op di grido. Come tutti saprete, *Daytona USA* è un gioco di guida che vi mette a bordo di una **stock car** per affrontare tre diversi circuiti, di crescente difficoltà, il primo dei quali è il celebre catino statunitense di Daytona, una delle piste più prestigiose di tutto il mondo: basti dire che negli USA è seconda, come fama e importanza, solo a Indianapolis. Essendo nato per l'appunto per le sale giochi, *Daytona USA* non è certo una simulazione alla *Nascar Racing*, ma un gioco che punta tutto sulla frenesia e velocità delle gare, su una grafica trascendentale e sul coinvolgimento estremo del giocatore, favorito - nel coin-op - dalla presenza di volante, pedali e cambio. Il dubbio, quindi, è uno solo: sarà riuscita la Sega a trasferire tutto il fascino di un prodotto di tale caratura sui nostri PC? Sì, o meglio, no... A parer mio, l'unico comune denominatore delle due versioni è proprio il fascino che il titolo intrinsecamente propone: veder girare *Daytona USA* sul nostro computer è certamente una grande emozione; poterci poi giocare senza fare la

OPZIONI GRAFICHE

A meno che non abbiate davanti un super computer, vi conviene familiarizzare in fretta con il menu delle opzioni grafiche per cercare di ottenere il giusto compromesso tra dettagli e fluidità: potete scegliere la modalità grafica (SVGA di default o VGA se avete una scheda video di recente produzione), la presenza o meno dei fondali e se disegnare gli oggetti a bordo pista in modo normale o in wire-frame, ovvero con le sole linee di contorno.





I circuiti disponibili sono solo tre, anche se è possibile percorrerli in entrambi i sensi di marcia: qualcosina in più non avrebbe guastato!



In un gioco Sega non poteva mancare l'effigie di Sonic, il porcospino più famoso del mondo! Eccolo quindi raffigurato su quel costone di roccia.

http://www.oldgamesitalia.net/

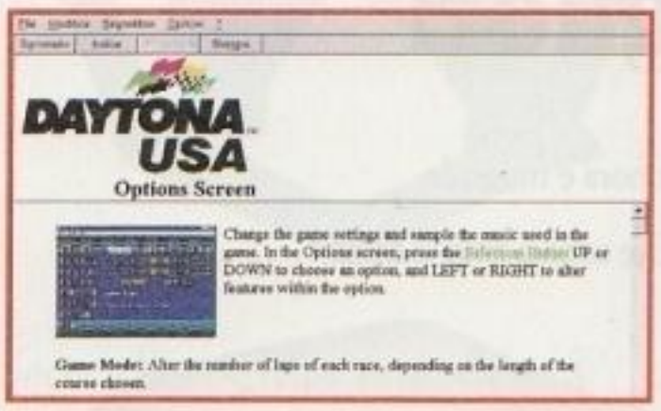
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









Questo è il completo ed efficace manuale in linea, l'unico disponibile per il gioco.





Il terzo circuito passa accanto a Cape Canaveral: a bordo pista si può osservare la navetta spaziale pronta al decollo!

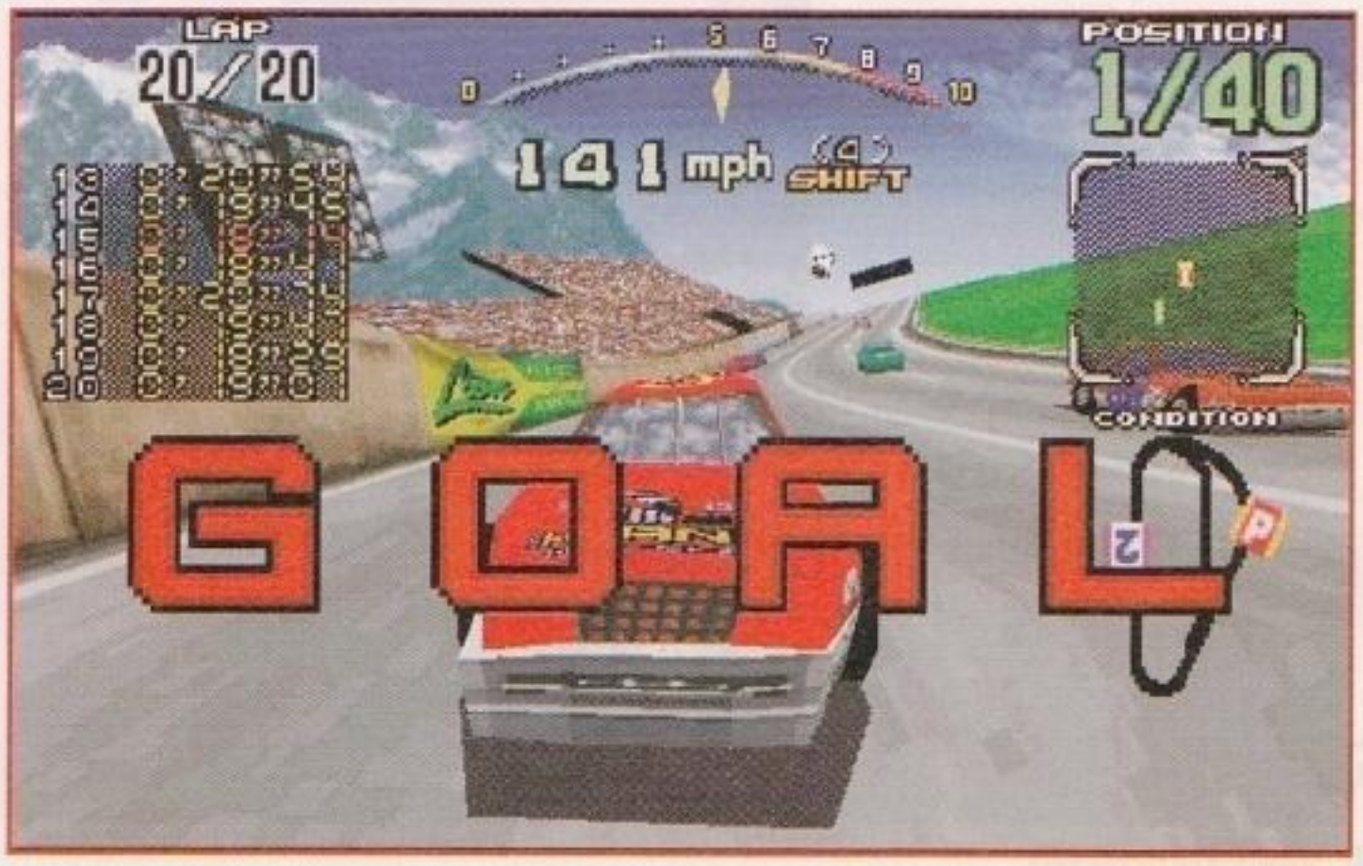
fortuna dei gestori delle sale giochi (non ce ne vogliano) è anche meglio. Peccato, però, che la qualità della realizzazione della conversione per PC lasci molto a desiderare, soprattutto se confrontata a quella di altri prodotti del genere di recente pubblicazione (vedi *Screamer 2* o *Destruction Derby 2*). Ma analizziamo insieme i motivi di questa mezza delusione…

Innanzitutto *Daytona USA* gira solo ed esclusivamente sotto Windows 95: ciò significa non solo che tutti quelli che non hanno ancora acquistato il discusso sistema operativo di Bill Gates sono tagliati fuori dalla fascia dei possibili utenti, ma anche che la grafica utilizza estensivamente le altrettanto discusse librerie grafiche DirectX, le quali, senza l'ausilio di una scheda acceleratrice, sono ancora lontane dall'essere additate come esempio di velocità ed efficienza. In soldoni, questo vuol dire che la grafica fluida e veloce anche ad alta risoluzione *Daytona USA* la offre solo al bar o agli utenti di fascia altissima (leggasi P200). Sono quindi di scarsa consolazione le numerose **opzioni grafiche**: non ci si può ritenere soddisfatti a giocare in una finestra di dimensioni ridotte per ottenere un frame rate al limite della decenza (in SVGA).

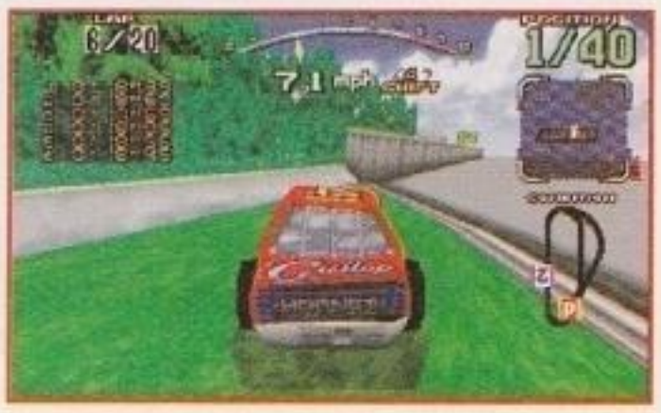
La Sega, inoltre, ha interpretato un po' troppo letteralmente il termine conversione, dimenticandosi di ampliare in modo soddisfacente le caratteristiche necessariamente limitate del coin-op: è vero che sono state introdotte vetture con differenti prestazioni tra cui scegliere, che è possibile regolare l'abilità degli avversari e la difficoltà della guida e infine che si possono affrontare i tre circuiti originali in senso di marcia invertito, ma mi pare, francamente, ancora troppo poco per replicare il successo del coin-op. La longevità, di conseguenza, è alimentata dal fascino del titolo, che comunque è destinato a diminuire e a spegnersi dopo qualche partita.

In definitiva, quindi, *Daytona USA* non è riuscito a imporsi nemmeno sui computer, come del resto già era successo sulle console, dove il titolo della Sega (disponibile per Saturn) aveva subito la netta superiorità di ***Ridge Racer*** (per PlayStation). Evidentemente è meglio che il colosso giapponese dei videogiochi si limiti alla produzione di coin-op, e che lasci il mercato dei giochi casalinghi a chi sa sfruttare al meglio le limitate potenzialità dei computer domestici. Anche in Italia…

Simone Bechini



Se danneggiate la macchina in un'uscita di pista, potrebbe essere necessaria una sosta ai box per rimettere la vettura nelle migliori condizioni.



RIDGE RACER

Altro celebre coin-op importato con successo dalla Namco sulla PlayStation, dove ha riscosso un successo tale da farlo assurgere allo status di killer application della console giapponese. Qualche mese fa è anche stato pubblicato il seguito, Ridge Racer Revolution, sempre per PlayStation. Si ha notizia di una conversione del seguito ufficiale Rave Racer, che supporterà il chipset 3D Videologic.

Sistema: **CD-ROM WIN 95**
Genere: **CORSE**
S. H.: **SEGA**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distributore: **CTO**
Telefono: **051/753133**
Prezzo: **99.900**

SISTEMA MINIMO
È richiesto un P75 con 8MB di RAM e hardware compatibile Direct X 2.0. L'installazione occupa circa 50 MB di spazio sull'hard disk.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per gustarsi la grafica a 16 bit di risoluzione cromatica è indispensabile un PC ad alte prestazioni (dal 90 in su, per intenderci), in caso contrario occorre lavorare sulle opzioni di dettaglio grafico. Tutte le schede sonore compatibili Windows sono riconosciute e ne vale davvero la pena. Stesso discorso per le periferiche di controllo. Se avete il kit di guida del Saturn potete utilizzarlo con l'adattatore.

ZETA VERDETTO

Il fascino di poter finalmente giocare un celebre coin-op sul proprio PC è grande ma la grafica è lenta sulla stragrande maggioranza delle macchine. La colonna sonora è eccellente ma abbiamo seri dubbi rispetto alla longevità del gioco.

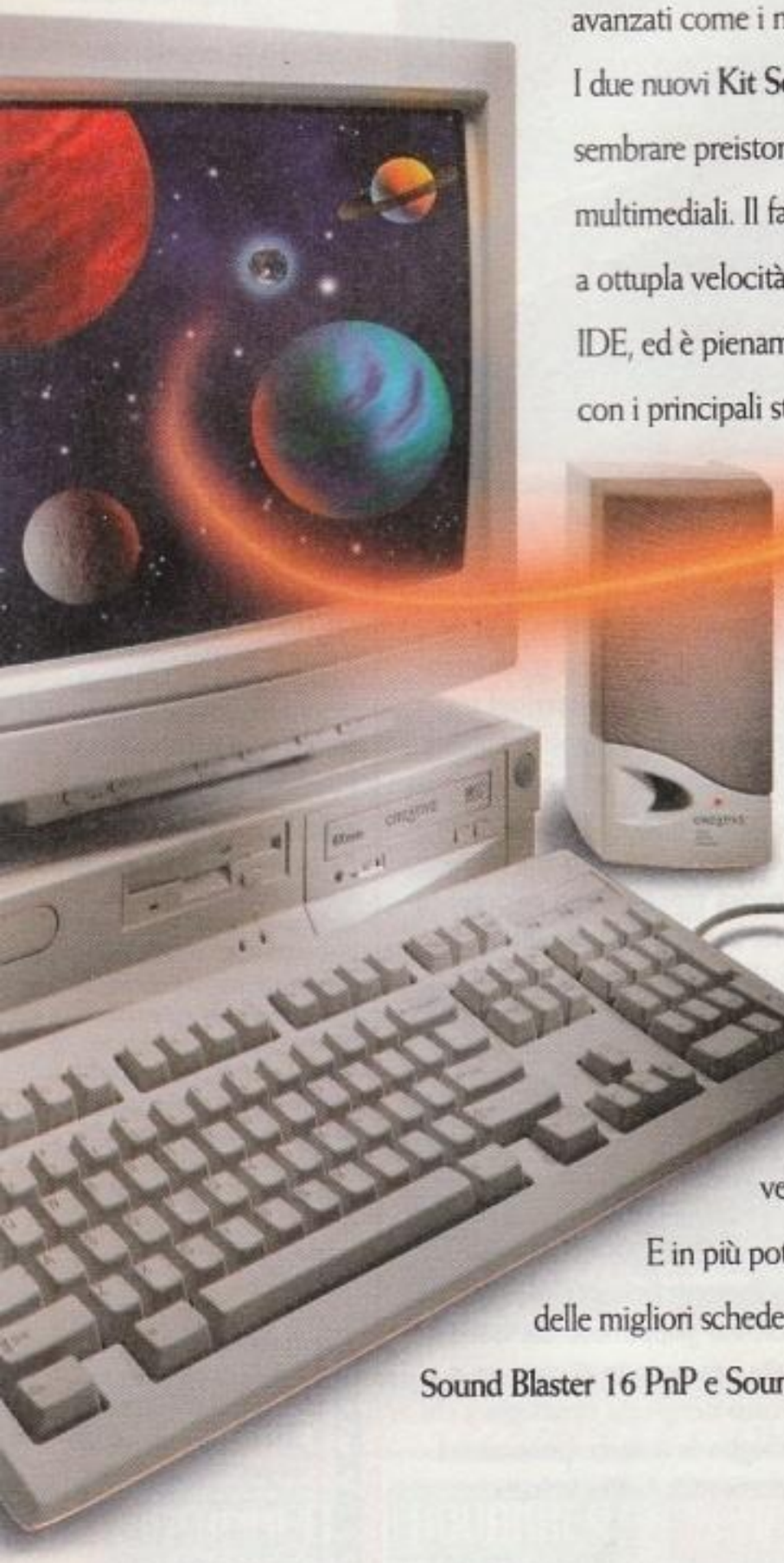
6

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Kit Multimediali Sound Blaster 8x: dovete cercare in tutta la galassia per trovare prestazioni migliori

Non ci sono molti dubbi sul fatto che da qualche parte nell'universo ci sia vita intelligente. Ma la vera questione è: i loro sistemi multimediali sono avanzati come i nostri?



I due nuovi **Kit Sound Blaster 8x** faranno sembrare preistorici gli attuali sistemi multimediali. Il fantastico lettore a ottupla velocità ha un'interfaccia IDE, ed è pienamente compatibile con i principali standard come Photo CD e CD EXTRA. Ma la cosa più importante è che farà viaggiare il vostro software alla velocità della luce.

E in più potete scegliere tra due delle migliori schede audio del pianeta, **Sound Blaster 16 PnP** e **Sound Blaster 32 PnP**: una garanzia della massima qualità sonora e musicale in ogni applicazione e videogioco. E se ancora non vi basta, i Kit Sound Blaster 8x hanno anche una convenienza dell'altro mondo, con la loro dotazione stellare di software e nuovi giochi. Con i Kit Creative potete scegliere la soluzione migliore per le vostre esigenze: **Sound Blaster Discovery CD16 Value 8x** manda in orbita tutta la famiglia, mentre con **Sound Blaster Multimedia Family 32 8x** arrivate ai confini dell'universo dell'Home Entertainment. Entrambi i Kit hanno in dotazione altoparlanti così potenti che si possono sentire anche dalle astronavi in volo. Per questo vi consigliamo di stare attenti: se vedete qualche alieno invidioso fuori dalla finestra, mandatelo dal rivenditore Creative più vicino. Può essere il modo per migliore per promuovere la pace universale.





Kit Sound Blaster 8x: il multimedia ai confini della realtà

CREATIVE

http://www.creativelabs.com

sono marchi registrati, il logo Sound Blaster compatibility, Sound Blaster Discovery CD e Blaster CD sono marchi di Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



ROBOTRON X

Secondo voi una semplice 'X' aggiunta al titolo di un gioco potrà riuscire a trasformare Robotron in un must per i moderni videogiocatori, così come avvenne per il '2000' aggiunto a Tempest*?*



Una schermata che non riesce assolutamente a trasmettere quanto sia eccitante e divertente questo gioco.

Prendete un omino e piazzatelo su una piattaforma dai colori cangianti, mentre tutto attorno compaiono greggi di robottini anni '80 che cercano di prenderlo e dargliele di santa ragione, quindi l'omino fugge e vaporizza tutti i robottini e ne compaiono degli altri. Meraviglioso.

Robotron 2084 venne reso disponibile al pubblico delle sale giochi nel 1982. Uno degli apprendisti grafici che lavorano con noi, di sedici anni, era appena nato, e ha fatto una faccia comprensibilmente sconcertata, quando gli abbiamo chiesto se lo ricordasse. In quell'epoca si trattava di uno sparatutto visto dall'alto, con gran bei pixel molto evidenti, e due joystick usati in coppia, uno per muoversi e l'altro per sparare.

Robotron X segue le orme di *Defender* e *Tempest 2000*, riadattati per il gusto degli anni '90. L'idea sarebbe quella di mantenere la sostanza del gioco originale, aggiungendogli qualcosina e facendolo genericamente sembrare più bello. Il cambiamento principale, in questo caso, è nella visuale, ora affidata a una telecamera che segue i nostri movimenti, zoomando o allontanandosi in base a eventuali pericoli o cose del genere. L'effetto _ meraviglioso per la maggior parte del tempo, l'unica eccezione _ che non sempre la telecamera si allontana abbastanza velocemente quando stiamo correndo fuori dallo schermo.

A dare più sostanza a questo sfruttamento di sedici anni di progressi nella tecnologia dei computer troviamo la grafica. Quasi tutti gli oggetti sono costruiti sfruttando vettori o poligoni in flat-shading. Ci sono alcuni particolari - come il lanciafiamme - che fanno uso di texture, ma il gioco dà per lo più un feeling anni '80. I personaggi sono stati ridisegnati in modo geniale - non sono mai pixellati, perché non c'è nulla da pixellare quando si usano i vettori - e naturalmente si muovono molto più velocemente di quanto farebbero se venissero utilizzate le texture. Abbiamo notato un lieve rallentamento quando una orda di Grunt vi si avvicina con fare minaccioso, ma questo potrebbe essere dovuto alla pessima configurazione di Windows 95 sul nostro PC, e comunque ci sono opzioni che permettono di ridurre ulteriormente il dettaglio.

Si tratta di puro divertimento da sala giochi, con l'unica differenza che si sta seduti mentre si gioca. E, naturalmente, il fatto che il maledetto PC continui a non avere controlli decenti per questo tipo di gioco, e giocare con i tasti richiede una certa abitudine, per non dire altro. Una valanga di nemici sullo schermo contemporaneamente, power-up e acceleratori, scudi, mostri che rigenerano le ferite, barriere e i resti della razza umana da salvare durante il gioco. La musica del CD è francamente tristanzuola, ma è comunque possibile sentire un altro CD mentre si gioca, quindi questo non è realmente un problema. Gli effetti sonori, d'altro canto, sono perfetti, come ci si aspetta dalla Williams.

Robotron X è uno di quei giochi in cui il nostro miglioramento non è immediatamente evidente, bisogna passare ore davanti allo schermo prima di diventare veramente bravi. Ci sono 200 livelli, e la difficoltà, soprattutto quando le cose iniziano ad andare veloci, è veramente da incubo. Non sarà il gioco per cui comprare un computer da tre milioni, ma se avete già il PC...

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **ARCADE**
Software House: **GT INT.**
Sviluppatore: **WILLIAMS**
Distributore: **LEADER**
Telefono: **0332/874111**
Prezzo: **N.D.**

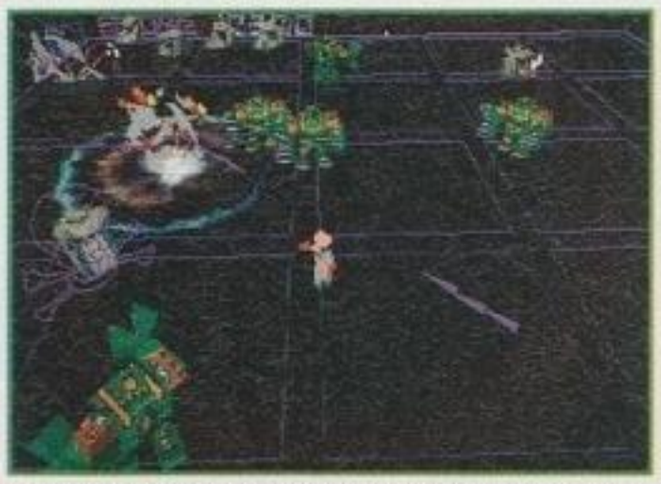
SISTEMA MINIMO
I requisiti minimi consigliati dalla casa prevedono un 486 DX2 a 66 MHz, equipaggiato con lettore CD-ROM a doppia velocità e 8 MB di RAM.

SISTEMA CONSIGLIATO
Come al solito, però, un Pentium vi consentirà di apprezzare al meglio la grafica del gioco e una scheda sonora è indispensabile per ricreare l'atmosfera arcade.

ZETA VERDETTO

Un titolo che non dovrebbe mancare nella ludoteca dei nostalgici, realizzato con competenza e attenzione per le esigenze dei videogiocatori della nuova generazione. Giocabilità ai massimi livelli e difficoltà in grado di soddisfare i più smanettoni.

8



Il protagonista è quell'omino rosa che sta facendo secchi i nemici con la pistola.



Un tentativo per restituire la sensazione di entrare in una sala giochi. Peccato per la intro.



Grazie ai power-up potremo sparare in direzioni multiple, avere degli scudi o andare più veloce.

http://www.oldgamesitalia.net/

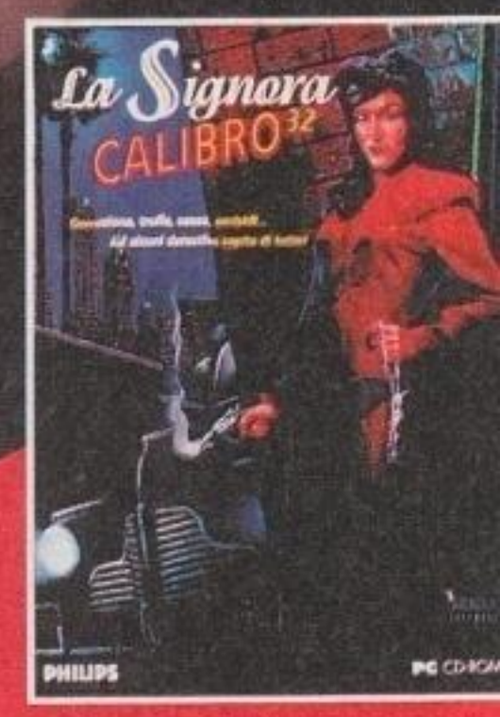
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Finalmente è arrivata...

La Signora CALIBRO 32

Le donne portano guai,
ma i guai sono
il tuo mestiere...
Nell'America degli
anni '40, in uno squallido
mondo di corruzione,
sesso, truffe e omicidi
dovrai cercare di risolvere
il caso e... salvarti la pelle.
Una diabolica avventura
interattiva completamente
filmata.



SET 2 CD-ROM
L. 99.900
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

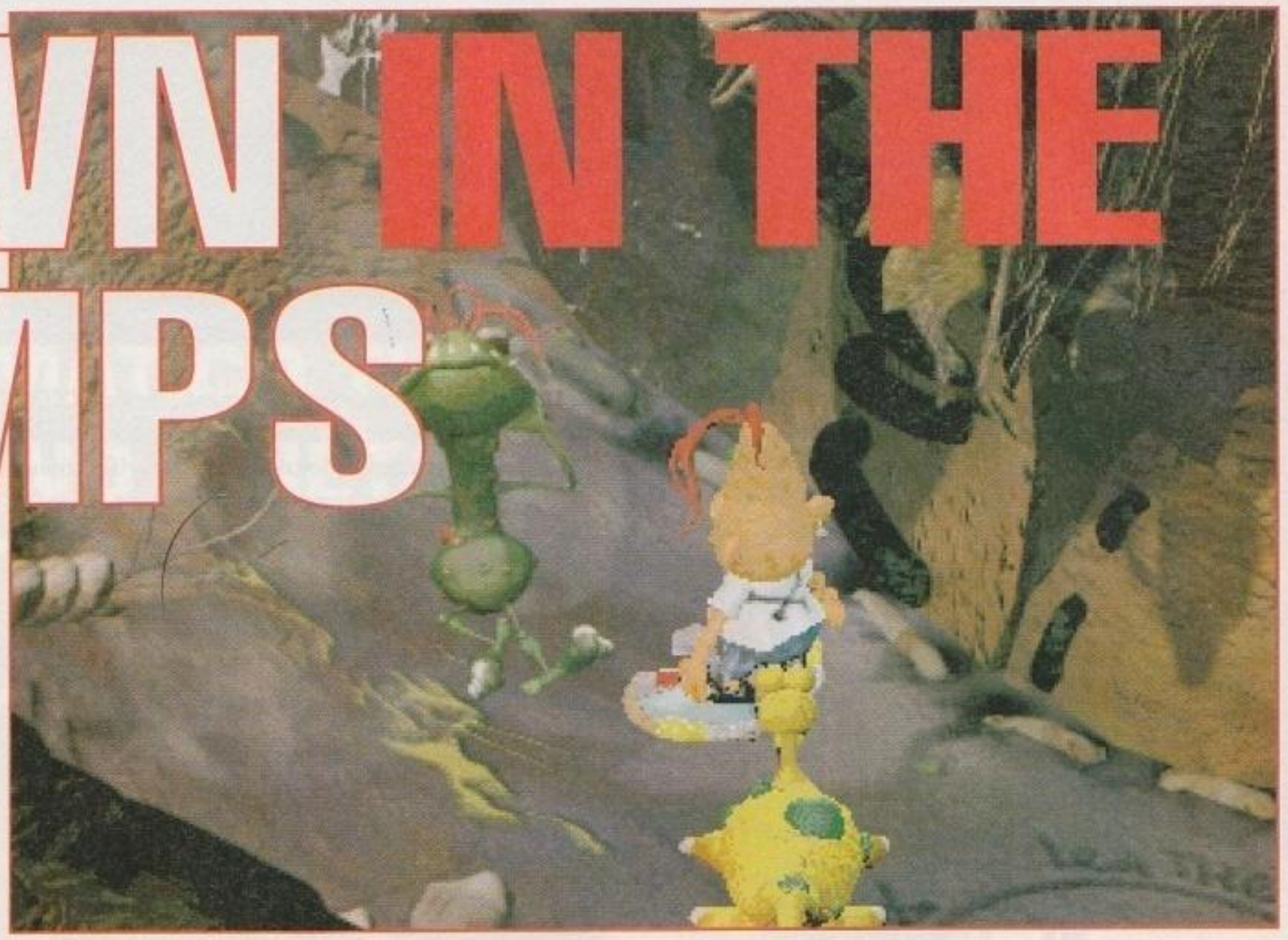
Philips Media

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DOWN IN THE DUMPS



Dalle stelle alle stalle! Mai modo di dire fu più adatto a un gioco come in questo caso: cos'altro potreste dire vedendo un'allegra famigliola di extraterrestri... precipitare sul nostro pianeta nel bel mezzo di una discarica? Poveretti!

La famiglia Blub, una pacifica compagine di esseri decisamente bruttini (almeno per i nostri standard) se ne stava andando tranquilla a bordo della sua nave spaziale, quando il fato decise di metterci lo zampino, trasformando quella che doveva essere una normale scampagnata in qualcosa di molto più simile a un incubo!

La mano del destino si presenta sotto forma di un incidente, causato da una banda di teppisti spaziali: le due astronavi dopo uno scontro poco delicato escono brutalmente dalla rotta prevista, per precipitare su un vicino pianeta, la Terra! Saranno notati? Faranno amicizia con noi terrestri? Prenderanno il potere rendendoci loro schiavi per l'eternità?

Niente di tutto questo, infatti entrambe le astronavi precipitano nientemeno che in una discarica americana, cadendo in un tombino; se non è sfortuna questa...
Da questo particolare si scopre che gli alieni in questione non sono molto grandi, sono alti poco meno di una decina di centimetri e si trovano in un posto per loro decisamente inusuale: nel bel mezzo di ammassi colossali di rifiuti di ogni genere! La famiglia Blub decide di organizzarsi per rendere la sua permanenza meno stressante possibile, intanto il figlio maggiore decide di esplorare i paraggi nel tentativo di cercare i pezzi dell'astronave andati perduti nell'impatto al suolo, pezzi che il nonno potrà cercare di utilizzare per rimettere in sesto il disastrato veicolo. L'esplorazione della discarica avviene con non pochi problemi, ma il ragazzino è decisamente un tipo sveglio e sa trarre vantaggio da molte cose che per noi sarebbero probabilmente problemi insormontabili, inoltre può contare sull'aiuto del suo "cane" (l'equivalente spaziale di un cane, più o meno), tale Stinky, un essere assurdo che

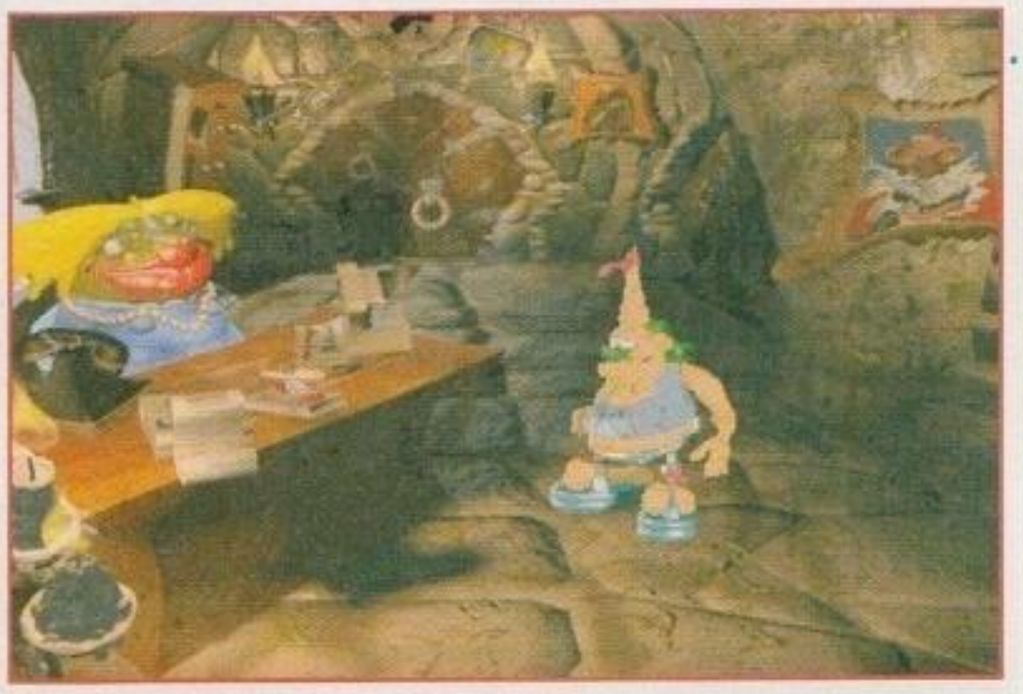


L'allegra famigliola Blub al gran completo nella sua astronave... non proprio delle bellezze, vero?



Una bella foto di gruppo dei cattivi, sorridete prego!





OGNUNO HA LA SUA STORIA

Le avventure del ragazzino e del suo animaletto giallo costituiscono solo il primo dei quattro capitoli di *Down in the dumps*. Negli altri tre episodi potrete aiutare mamma Blub a salvare la nonna dalla malefica influenza di una macchina ipnotica pilotata dai soliti teppisti; accompagnare papà Blub in una stranissima storia natalizia... e fare in modo che i due fratellini, unendo le proprie forze, riescano a superare alcune prove che li vedono alle prese anche con un incontro davvero molto ravvicinato con un umano! Una volta terminati i quattro capitoli, vi aspetta una sorpresa, ma noi non vi abbiamo detto niente...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





TEPPISTI

I cattivi in *Down In The Dumps* sono, anche se parlano poco, caratterizzati benissimo! Esseri rozzi fin nelle profondità del loro essere, prepotenti, decisamente menefreghisti… e adorabili! Non fraintendete, vogliamo dire che sono assolutamente credibili, pur nel loro aspetto alieno, cattivi più per passione che per necessità di trama, probabilmente.

Lo accompagna un po' dappertutto nelle sue avventure. I potenziali pericoli nelle esplorazioni del giovane Blub non si limitano però "solo" a quanto è presente nella discarica (insetti, animali randagi, oggetti pericolanti…) ma, come potrete immaginare, anche ai **teppisti** spaziali che solo pochi istanti prima erano stati causa della imprevista sosta di questi poveri extraterrestri sul nostro bel pianeta. Riusciranno i nostri eroi a riassestare la loro navicella per tornare sulla via di casa? Solo con il vostro aiuto potranno avere la risposta a questa importantissima domanda!



Down In The Dumps è un'avventura grafica piuttosto classica come impostazione generale, orientata più verso un pubblico giovane che a giocatori esperti e ormai con decine di avventure risolte nel proprio curriculum ludico. Escludendo i filmati di intermezzo, utili soprattutto a presentare il gioco e a correlare le varie sezioni della storia, su video viene visualizzato l'ambiente dove si muovono i protagonisti della storia; tramite una comoda e molto intuitiva interfaccia via mouse è possibile interagire con il gioco raccogliendo oggetti, utilizzandoli e qualche volta anche parlando con altri personaggi.



Dal punto di vista puramente tecnico, *DITD* è un'avventura abbastanza semplice, che presenta enigmi molto logici e dalla risoluzione mai troppo complicata (al massimo vi capiterà di non notare un oggetto in qualche locazione, ma difficilmente vi troverete di fronte a un blocco totale in cui non sapete proprio che pesci pigliare), l'interfaccia, inoltre, sembra fare di tutto per semplificare ulteriormente il lavoro mentale al giocatore, indicando, ad esempio, quando è possibile utilizzare uno o più oggetti dell'inventario tra di loro, infatti selezionando un oggetto si vedranno lampeggiare quelli su cui questo può essere utilizzato.

Questo, a nostro parere, rende il gioco sconsigliabile a chi cerca in un'avventura una sfida per le proprie meningi, ma perfetto per i ragazzi o per chiunque voglia cimentarsi per la prima volta con questo genere e non voglia troppi problemi fin dalle prime mosse.

Condiscono il tutto una grafica assolutamente degna di nota e totalmente renderizzata, un sacco di scenette spesso molto spiritose e divertenti e una colonna sonora non invadente ma adeguata ai vari capitoli del gioco.

L'unica pecca, a parte la semplicità di base già menzionata, è la non eccessiva lunghezza dell'intera storia.

Camisana Roberto
(camisana@pointest.com)

DISCARICHE POLIGLOTTE!

La versione da noi testata era totalmente in inglese, parlata con sottotitoli; al momento della pubblicazione dovrebbero essere già disponibili sul mercato le versioni complete in inglese, francese e tedesco. Parlando direttamente con gli sviluppatori (che ringraziamo per la disponibilità e la gentilezza che hanno dimostrato) possiamo dare per probabile l'uscita di una versione sottotitolata in italiano nel prossimo futuro (con parlato in inglese). Si sta però considerando anche l'ipotesi di una versione totalmente in italiano, parlato compreso, nonché una in spagnolo e un'altra nientemeno che in giapponese! Concludendo, i sottotitoli sono quasi sicuri, il parlato un po' meno.

Sistema: **DOS CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **PHILIPS MEDIA**
Svilupp.: **HAÏKU STUDIOS**
Distributore: **LEADER**
Telefono: **0332/874111**
Prezzo: **109.900**

SISTEMA MINIMO
Giocare a Down in the dumps *richiede come sistema minimo un 486DX2/66, 8 MB di memoria RAM, un lettore di CD-ROM a doppia velocità, una scheda video SVGA compatibile VESA 2.0 e una scheda sonora (non obbligatoria). Sotto Win95 almeno 16 MB di RAM.*

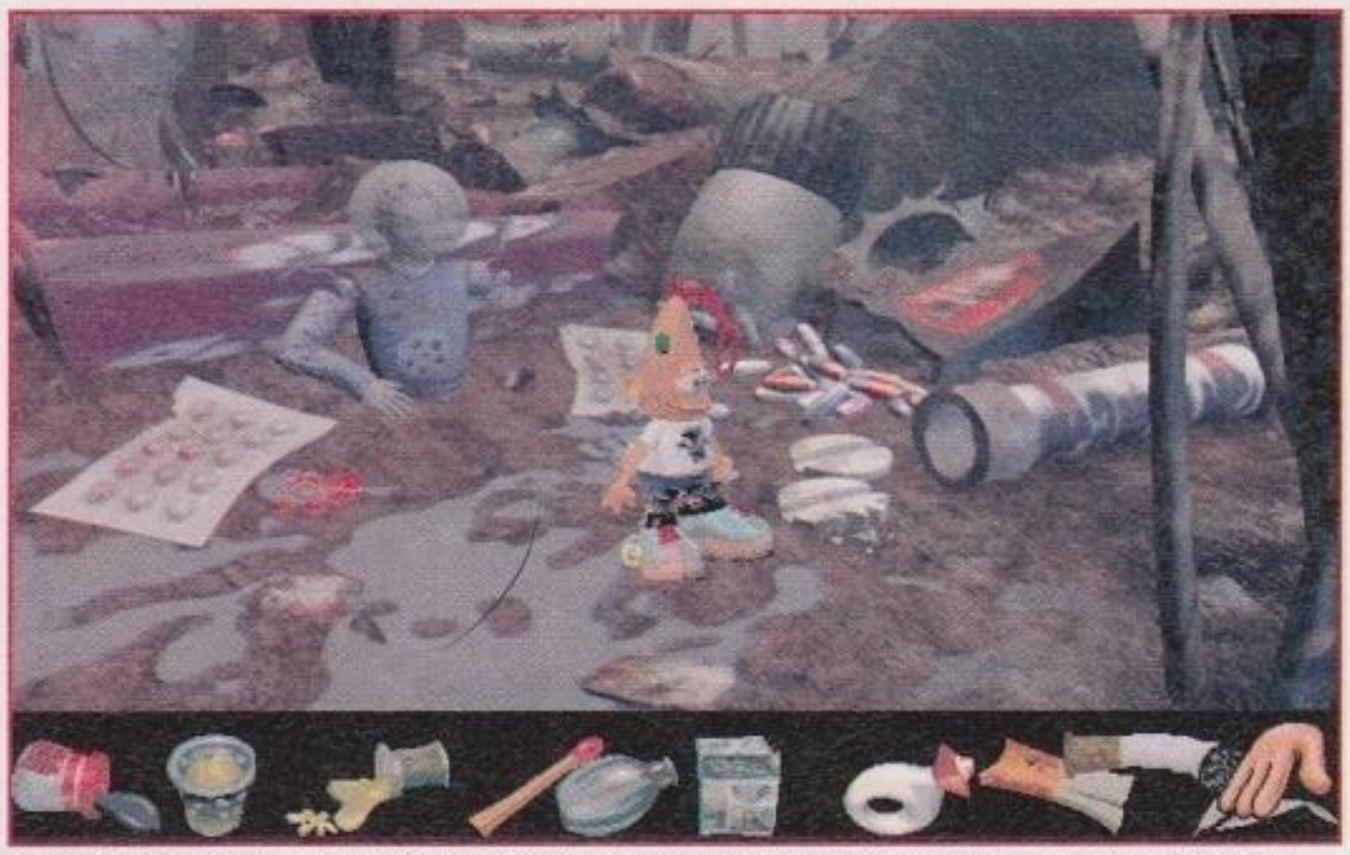
SISTEMA CONSIGLIATO
Un qualsiasi Pentium con 16 MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda sonora compatibile SB oppure una Gravis Ultrasound.

La grafica e le animazioni sono ben realizzate e le scenette molto godibili. Gli enigmi e l'interfaccia sono adatti a un pubblico giovane o poco esperto, mentre gli appassionati potrebbero trovarlo troppo semplice. Buona la colonna sonora e il doppiaggio inglese.

OTTO

7

ZETA VERDETTO



Nella discarica potrete trovare davvero di tutto! In questa locazione ci sono alcune cose utili, altre un po' meno…



Eccovi i nostri eroi alle prese con una bella trasmissione televisiva… per finta!



Potrete registrare in queste cassette delle sequenze delle vostre partite, e rivedervele quando volete.



Alle prese con una trappola per topi. Peccato che si riveli poco utile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASSASSIN 2015

UN DRAMMATICO THRILLER CON UNO SPIETATO PROTAGONISTA ...TU !



Blue Sky SOFTWARE

Sei **JACK BUTCHER** "Il Macellaio" e devi affrontare umani e robot per portare a termine la tua eroica missione. Un thriller di azione, un'avventura appassionante, una continua scarica di adrenalina che ti sconvolge, fino alla sfida con Genocyde 350, il grande ed indistruttibile automa guidato da un governo controllato da assassini. Riuscirai a salvarti la vita?

CD.Rom
MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
486, 66 Mhz,
16 Mb RAM,
WINDOWS '95,
SCHEDA SONORA,
TASTIERA O JOYSTICK,
640X480 VIDEO A 256 COLORI.
RACCOMANDATO:
PENTIUM 100 Mhz
CON 32 Mb RAM.

£ 99.900

WARNER INTERACTIVE

Numero Verde
167-821177

LEADER

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARIUVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

ATTENZIONE! GRANDE ASSORTIMENTO SONY PLAY STATION E SATURN

PC - CD ROM

1ST CLASS TUTOR SCACCHI	L. 25,000
2600 ACTION PAK	L. 39,000
3D WORLD TENNIS	L. 39,900
ATLAS ATLANTE CD WIN	L. 99,900
ARMORED FIRST	L. 49,900
ANIMALS IN MOTION	L. 39,900
ALONE IN THE DARK II	L. 79,000
APACHE LONGBOW	L. 79,900
BASIC COLLECTION DEMO CD	L. 29,000
BURN CYCLE	L. 95,000
BAD MOJO	L. 89,000
BEST OF UTILITIES	L. 29,000
CYCLEMANIA	L. 49,900
CLIPART 2 LANDSCAPE AND NA	L. 29,000
CIVILIZATION 2 SID M	L. 109,000
CLIPART 3 ANIMALS	L. 29,000
CAESAR 2	L. 89,000
CHAOS CONTROL	L. 85,000
CLUB FOOTBALL	L. 75,000
COMMANCHE 3	L. 109,000
COMMUNICATIONS	L. 29,000
CRANBERRIES	L. 59,900
CREATURE SHOCK	L. 49,000
CYBERWAR CD	L. 129,000
CYBERIA 2	L. 99,000
CYBERWORLDS	L. 49,900
DESCENT	L. 79,900
DESCENT 2	L. 89,900
DEFCON 5	L. 89,900
DAEDALUS ENCOUNTER	L. 119,900
DESIGN	L. 29,000
N DIE HARD TRILOGY	L. 99,000
DRAGON LORE	L. 79,900
DUKE NUKE 3D	L. 79,900
DAY OF TENTACLE	L. 49,000
DUNGEON KEEPER	TELEF.
ECSTATICA	L. 119,000
ELITE 2 FRONTIER	L. 59,000
EURO 96	L. 79,900
ELEVEN HOUR	L. 98,000
ESS MEGA SPACE SIMULATOR	L. 39,900
EARTH SEIGE CD	L. 119,000
EASY SCHOOL	L. 29,000
FASHINATION	L. 89,900
F 1 RACING	TELEF.
F15 STRIKE EAGLE	L. 49,000
FATAL RACING	TELEF.
FIGHTER DUEL	L. 95,000
FIFA INT. SOCCER	L. 49,000
FLIGHT LIGHT	L. 75,000
FIFA SOCCER 96	L. 89,000
FULL THROTTLE IN ITALIANO	L. 129,900
HEXEN	L. 79,900
HOCKEY 95	L. 59,900
HI-OCTANE	L. 129,900
INCA	L. 119,000
IRON ASSAULT	L. 89,900
INFERNO	L. 59,000
INTERNATIONAL TENNIS	L. 49,000
JACK NICKALAUS GOLF	L. 39,000
JURASSIC PARK	L. 69,000
KIRANDIA 3	L. 115,000
KICK OFF 96	L. 69,900
LEMMINGS II	L. 49,900
LEONARDO E IL SEGRETO	L. 115,000
LORDS OF MIDNIGHT	L. 94,900
LORDS OF THE REALM	L. 89,000
LINK WORLDS	L. 39,000
MAGIC CARPET	L. 64,000
MAGIC CARPET 2	L. 119,000
MARINE FIGHTERS	L. 79,000
MECHWARRIOR 2	TELEF.
MILE HIGH CLUB	L. 99,000
MONKEY ISLAND 2 EDICOLA	L. 49,000
M. JORDAN IN FLIGHT	L. 44,000
MASTER PROGRAMMING	L. 29,000
MULTIM SOUND AND ARTS VOL 1	L. 29,000
MULTIM SOUND AND ARTS VOL 2	L. 29,000
NHL HOCKEY	L. 49,000
NHL HOCKEY 96	L. 119,000
NOCTROPOLIS	L. 119,000
ONE THOUSAND ANDONE FONTS 1	L. 29,000
ONE THOUSAND ANDONE FONTS 2	L. 29,000
PINBALL FANTASIES DELUXE	L. 99,000
PGA TOUR GOLF 96	L. 119,000
PRISONER OF ICE	L. 119,000
PSYCO PINBALL	L. 79,900
PAGAN ULTIMA VIII EDICOLA	L. 44,000
PAGAN ULTIMA VIII	L. 44,000
QUAKE	L. 89,900
QUANTUM GATE	L. 39,000
RALLY	L. 89,000
RUGBY 95	L. 59,900
REBEL ASSAULT STAR WARS	L. 49,000
RIPPER	L. 119,900
RAY MAN	L. 79,900
ROAD RASH	L. 99,000
SYNDICATE	L. 45,000
STRIKER 95	L. 49,900
SABRE TEAM	L. 59,000
SHADOW CASTER	L. 119,000
SHAREWARE COLLECTIONS VOL 1	L. 29,000
SHAREWARE COLLECTIONS VOL 2	L. 29,000
SHAREWARE COLLECTIONS VOL 3	L. 29,000
SILENT HUNTER	L. 69,900
SUPERKARTS	L. 79,900
SELF LOVE	L. 29,000
SUPER OFFICE	L. 29,000
STRIP POKER	L. 119,900
SPACE QUEST 6 WIN	L. 89,000
SYSTEM SHOCK	L. 45,000
SOCCER SUPER STARS	L. 79,900
THE GREAT GAME	L. 89,900
N TIME COMMANDO	L. 95,000
SEA WOLF	L. 49,000
N SENSIB. WORLD OF SOC. 96/97	L. 69,900
SECRET WEAPONS OF THE LUFT	L. 49,000
N SYNDICATE WARS	L. 95,000
TEMPTATION	L. 119,000
THE CIVIL WAR	L. 79,900
TIE FIGHTER	L. 119,000
TERMINATOR FUTURE SHOCK	L. 89,900
TOP GAMES	L. 29,000
TOP GUN	L. 95,000
THE LUST DYNASTY	L. 85,000
THE LAWNMOWER MAN	L. 89,000
TERRANOVA	L. 109,900
THEME PARK	L. 44,000
THE ROCK'N ROLL YEAR	L. 79,000
TRANSPORT TYCOON CD	L. 89,900
THE TWILIGHT ZONE	L. 49,000
TERMINAL VELOCITY	L. 99,900
THE WINDOWS 95 COMPANION	L. 49,900
TIME COMMANDO	L. 95,000
TOWN WHIT NO NAME	L. 39,000
ULTIMATE BODY BLOWS	L. 79,000
ULTIMATE DOOM	L. 79,000
UFO ENEMY UNKNOWN	L. 79,000
ULTIMATE FOOTBALL	L. 89,900
N VIRTUA COP	L. 89,000
VIRTUOSO	L. 49,900
VIRUS KILLER	L. 49,900
WARCRAFT 2	L. 115,000
WARGAME CLASSICS	L. 79,900
WORLD CUP GOLF	L. 115,000
WING COMMANDER III	L. 119,000
WING COMMANDER IV	L. 119,000
WORLD CUP PINBALL	L. 99,900
WORLD CUP USA 94	L. 59,000
WORLD CUP YEAR 94	L. 109,000
WINDOWS FEVER VOL 1	L. 29,000
WINDOWS FEVER VOL 2	L. 29,000
WARCRAFT II EXP. SET	L. 39,900
WOMAN IN MOTION	L. 29,000
WOLF	L. 89,900
WORMS	L. 95,000
X WING	L. 109,900
ZETA	L. 89,900
GOLF	L. 119,900
ITALIA	L. 139,900
JUNGLE STRIKE	L. 69,000
CHRISTMAS LEMMINGS	L. 69,000
LOST EDEN	L. 79,000
MICROMACHINES 2	L. 89,000
SIM ISLE	L. 95,000



JOHNNY BAZOOKATONE
L. 29,000



MAD CATS
VOLANTE+PEDALIERA
CON MANUALE IN ITALIANO
L. 159,900



GRAND PRIX 2
L. 84,900



ZETA
L. 89,900



WITCHAVEN 2
L. 29,000



DUKE NUKEM 3D
L. 79,900



WARCRAFT 2
L. 99, 000



SHATTERED STEET
L. 79,900



TIME COMMANDO
L. 95,000



RISE OF THE TRIAD
L. 29,000



BATTLE ARENA
TOSHINDEN
L. 79,000



THE NEED FOR SPEED
L. 99,000



SCREAMER 2
L. 99, 000



QUAKE
L. 89,000



UNDER KILLING MOON
L. 29,000



FLASHBACK
L. 29,000



THUNDERHAWK 2
L. 29,000



BIG RED RACING
L. 29,000



TERMINAL VELOCITY
L. 29,000

STREET FIGHTER 2
L. 29,000

RIDDLE OF MASTER
L. 29,000



LINKS 386
L. 29,000

PC - FLOPPY

CARL LEWIS	L. 39,900
DRACULA	L. 79,000
DESCENT	L. 89,000
DOOM II PC	L. 49,000
DREAM WEB	L. 89,000
EMPIRE	L. 29,000
EARL WEAVER BASEBALL	L. 25,000
GESTIONE ACQUISTI E FO	L. 49,000
GOBLIN III	L. 119,000
HEIMDALL 2	L. 79,000
INNOCENT	L. 89,000
INCA II	L. 119,000
IL RE LEONE	L. 89,000
JUNGLE BOOK	L. 49,900
JURASSIC PARK	L. 49,900
JURASSIC PARK SCREEN SAVER	L. 49,000
KEYSHOCK	L. 99,900
LHX CHOPPER	L. 29,900
LOST IN TIME	L. 119,900
MICROMACHINES	L. 69,000
MORTAL KOMBAT	L. 49,900
OVERLORD	L. 99,000
PRIVATER	L. 95,000
PLAY BOY	L. 109,000
PREMIER MANAGER 2	L. 89,000
PRIVATEER RIGHTEUS FIRE	L. 69,000
PAGAN ULTIMA 8	L. 109,000
RAMPART	L. 29,900
SHADOW CASTER	L. 119,0
SCENARY ITALIA	L. 119,0
STUNT ISLAND	L. 79,0
SKY OR DIE	L. 69,0
SHADOW OF THE COMET	L. 99,0
SUPER STREET FIGHTER II	L. 99,9
STAR TREK 2	L. 79,0
SCENARY WASHINGTON	L. 89,0
SECRET WEAPONS OF THE LUFT	L. 89,0
TETRIS	L. 69,0
TOPOLINO 123	L. 79,0
TOPOLINO CRUCIVERBA	L. 79,0
TORNADO	L. 99,0
THEATRE OF WARE CHESS	L. 29,9
TERMINAL VELOCITY	L. 99,9
ULTIMATE DOOM	L. 109,0
WINDOWS 95	L. 239,0
WARRIORS	L. 69,0
WINTER OLIMPIC	L. 99,0
WORLD TOUR GOLF	L. 29,0
ARMORED FIST	L. 69,0
ALONE IN THE DARK II	L. 99,9
AUTOROUT. EXPR EUR 3.0	L. 199,0
BUDOKAN	L. 25,0
BATTLE CHESS 4000	L. 29,0
BATMAN RETURNS	L. 49,9
BILL TED'S EXCELLENT	L. 29,9

GRANDI OFFERTE
PC E CD ROM A PARTIRE
DA L. 19,000

VENDITA PER
CORRISPONDENZA
tel.02.4408143

ARIUVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.0

ARIUVIS è
SONY PLAYSTATION
center

PlayStation

http://www.oldgamesitalia.net/

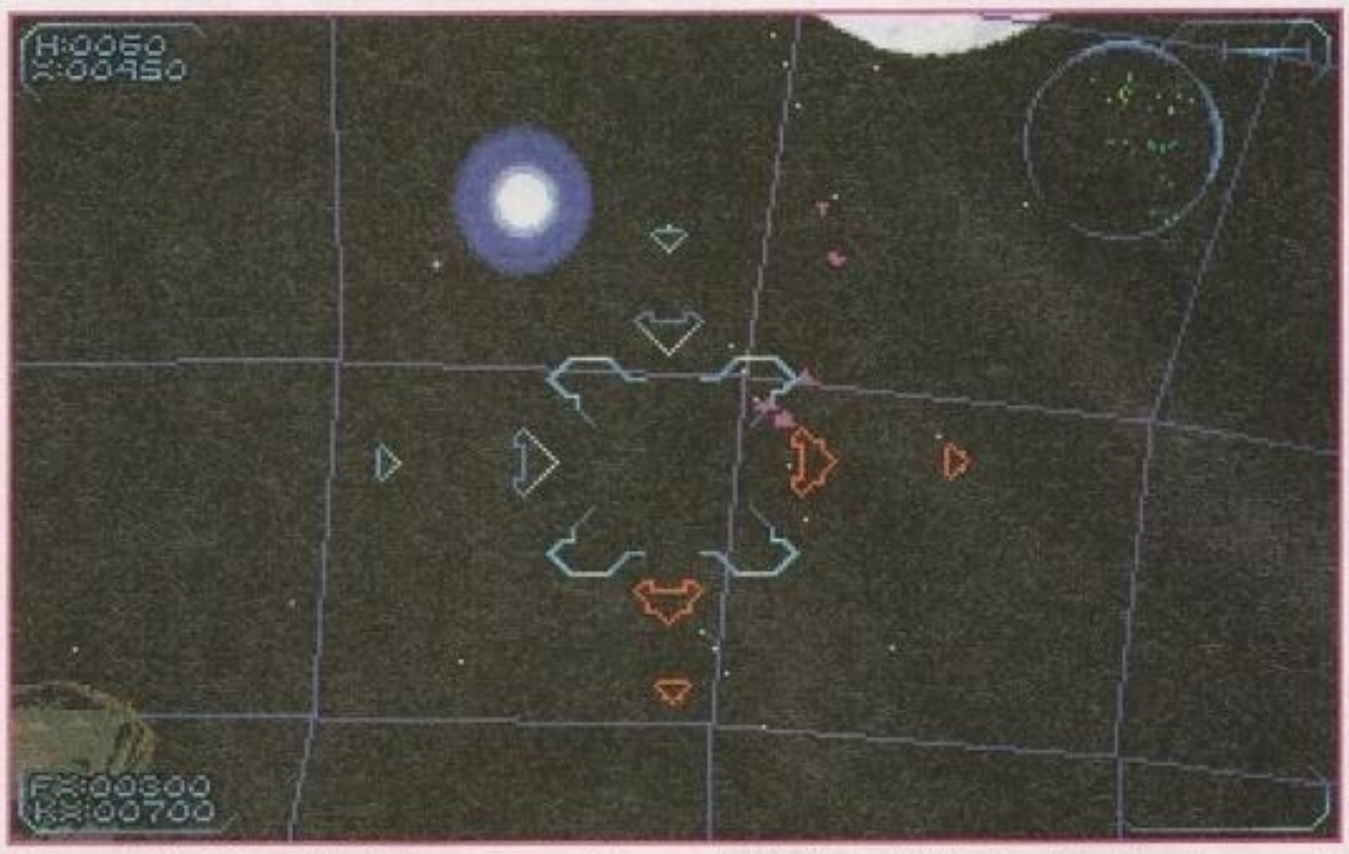
http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI I NOMI E LE IMMAGINI APPARTENGONO AI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

NIHILIST

Partiamo dal presupposto di essere dei criminali a cui viene data una possibilità di salvezza: ai tempi dell'impero romano probabilmente ci sfideremmo nelle arene con reziari e leoni; ma se ci trovassimo qualche centinaio di anni nel futuro che cosa faremmo?



Al centro dello schermo di volo è presente un mirino con degli indicatori di direzione che si illumineranno di rosso per segnalare la presenza del nemico. davvero utili dopo una collisione.

Le probabili risposte sono solo due: o ci ritroveremmo nei meandri del cyberspazio (non è una novità…) oppure combatteremmo al comando di navi spaziali in giro per la galassia. Considerando che il cyberspazio è ormai fuori moda, anche se non troppo, la soluzione adottata è un po' controcorrente: creare delle arene magnetiche sospese nello spazio, conosciute col nome di Kraals, e combattervi all'interno con alcune temibilissime navette da guerra. Le regole sono semplici, sopravvivere e guadagnare più soldi possibili, in modo da portare a casa la pelle (di quale colore non è dato saperlo…) e comprarsi l'ultimo grido in fatto di astronavi, armamento compreso.

Il problema è che questi incontri hanno iniziato a mutare in una vera e propria attrazione galattica, degenerando in un torneo vero e proprio a cui partecipano numerosi clan, disposti a tutto. Il vostro ruolo è, come si può facilmente immaginare, quello del "duro" spaziale, stanco della solita routine e deciso a farsi finalmente valere. Una volta terminata l'installazione e deciso a quale clan appartenere, si presentano due scelte: entrare direttamente nella prima arena magnetica oppure passare per il magazzino vendite e attrezzarsi al meglio per l'incontro. Questa seconda scelta si rivela doppiamente utile in quanto, diminuendo i soldi a nostra disposizione, diventiamo anche una preda meno appetibile per gli avversari, che si dimostreranno meno coriacei all'inizio (ma solo all'inizio). La fama di un pilota, infatti, è basata su due elementi fondamentali: il numero di crediti che possiede e il numero di vittime che ha fatto negli incontri passati; una volta ucciso un avversario, le sue vittime verranno attribuite a noi. In questa schermata si può scegliere quale tipo di nave utilizzare, ognuna con differenti caratteristiche ovviamente, e quale armamento montare sulle nostre ali.



In alternativa, è possibile giocare alla console del Mandala, una rappresentazione fedele delle arene di battaglia ma con una diversa impostazione, bidimensionale dall'alto, alla *Asteroid* per intenderci.

Infatti, a seconda del Kraal scelto, sempre e rigorosamente in 3D, potremo muoverci solo seguendo il piano orizzontale (ovvero pattinando su di una superficie), verticale (come in un loop continuo) oppure liberi nello spazio delle tre dimensioni. All'interno, oltre ai consueti avversari, troveremo delle pericolosissime mine e i canonici power up, il più delle volte celati all'interno di altri oggetti da devastare. Il motore grafico (che sfrutta il BRender) del gioco si comporta molto bene e così pure il QSound, una routine che genera un suono pseudo tridimensionale. Il problema vero del titolo in questione risiede nella giocabilità generale; alcune idee sono molto ben implementate (l'idea della bara volante tipo scialuppa di salvataggio…) ma la risposta del veicolo non è sempre delle migliori, anche utilizzando un buon joystick o joypad. Il fondale assolutamente spoglio e i Kraal in wireframe non sarebbero poi così fastidiosi, rispecchiano bene l'idea dell'arena, ma stancano velocemente e non riescono a coinvolgere il giocatore più di tanto. Un prodotto discreto ma che finirà con lo stancarvi facilmente, un po' come era successo con ***Assault Rigs*** qualche tempo fa.

Andrea Giolito
(anakin@bbs.infosquare.it)







ASSAULT RIGS

Anche in questo gioco, uscito qualche mese fa, ci si ritrovava a combattere in arene virtuali, a bordo di strani carri armati. Il prodotto in questione, sebbene potesse diventare un po' ripetitivo dopo i primi livelli, poteva vantare un'architettura dei livelli molto complessa (sempre in 3D) e una moltitudine e varietà di nemici con cui confrontarsi. L'intero gioco sembrava una rivisitazione corretta dei vecchi carri armati virtuali che si trovavano nel film "Tron" della Disney, uscito nelle sale cinematografiche circa 15 anni fa, il primo impatto con quella che si sarebbe poi evoluta come realtà virtuale.

Sistema: **MS-DOS CD-ROM**
Genere: **SIMULATORE SPAZIALE**
S. H.: **PHILIPS MEDIA**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distributore: **LEADER**
Telefono: **0332-874111**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO

Per combattere nei Kraals avrete bisogno di un 486 DX-2 a 66 MHz equipaggiato con 8 MB di RAM e uno spazio fisico su HDD di 8 MB. Un mouse e una scheda sonora SoundBlaster o Gravis Ultrasound.

SISTEMA CONSIGLIATO

Il sistema ottimale è rappresentato da un Pentium 75 con 16 MB di RAM e un CD-ROM 4X. L'installazione massima occupa 75 MB su hard disk.

ZETA VERDETTO

Purtroppo noioso dopo pochi livelli. Peccato, perché nonostante il poco dettaglio degli ambienti, l'ampia scelta di navi e armamenti, unita alla colonna sonora d'eccezione, avrebbe potuto fargli raggiungere la sufficienza.

5

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AZIONE ESPLOSIVA



CD ROM · PlayStation · SEGA SATURN

Un *inferno urbano* di disordine ultra-violento. *Crudeli cyborg* e fanatici **impazziti.** L'*Apocalisse* **si è scatenata.**

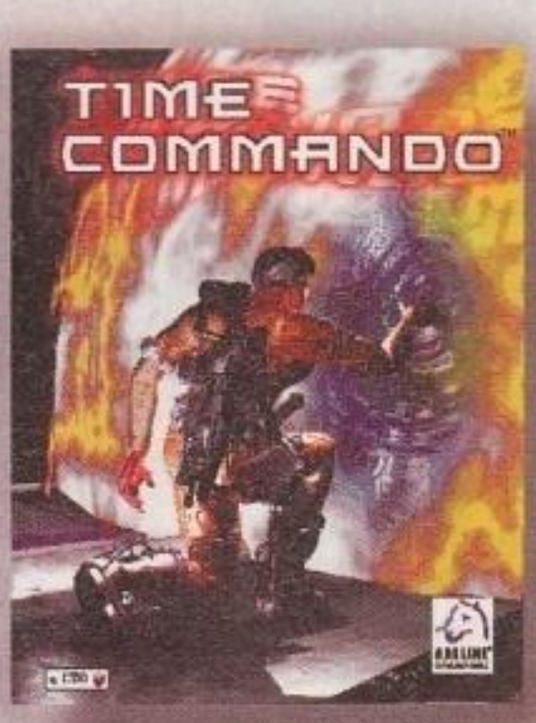
Parlato in italiano

Ferma la guerra. Poni fine ad un complotto che **minaccia** la pace mondiale. La serie **STRIKE** continua con la tecnologia a *32-bit*.



PlayStation · SEGA SATURN

Manuale in italiano



CD ROM · PlayStation

Un virus pericoloso **ha infettato il più potente e segreto** computer **militare.** Il tempo si è distorto. **Il passato e il futuro** saranno il tuo campo di *battaglia.*

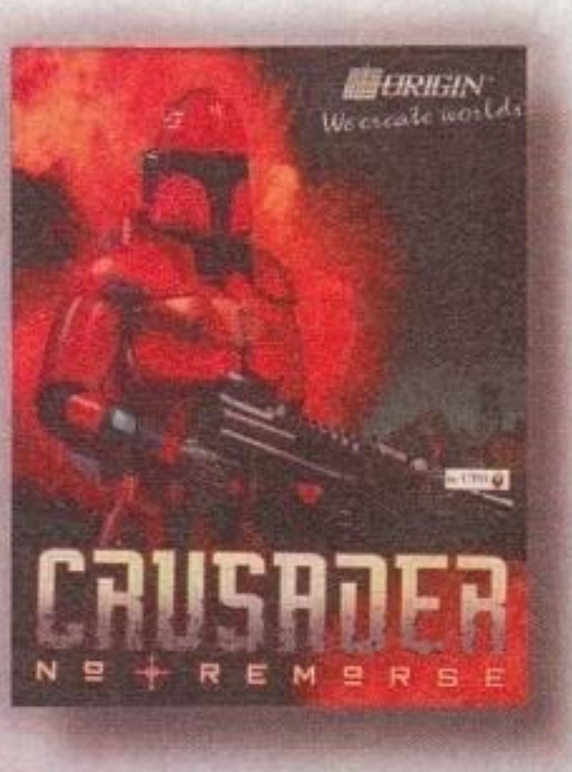
Software in italiano



Sei al centro di tre avventure da brivido. La situazione è *esplosiva*, suderai freddo.

Tutto in italiano

SEGA SATURN · PlayStation · CD ROM



CD ROM · PlayStation · SEGA SATURN

CROCIATE d'acciaio. Combatti nella Resistenza. Distruggi i nemici. Missione dopo missione, in un continuo *crescendo di adrenalina.*

Manuale in italiano

EMOZIONE GARANTITA

by C.T.O.

ELECTRONIC ARTS®

http://www.cto.it

© 1996, Origin Systems, Inc. Crusader e Origin sono marchi della Origin Systems, Inc. Electronic Arts è un marchio registrato della Electronic Arts. ©Syndicate Wars è un marchio della Bullfrog Productions Ltd. Syndicate è un marchio della Electronic Arts. Il logo Bullfrog è un marchio registrato della Bullfrog Productions Ltd. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati della Electronic Arts. Prodotto nella CEE. Adeline Software International e Time CommandoTM sono marchi della Adeline Software International. © 1996 Adeline Software International. Tutti i diritti sono riservati. ELECTRONIC ARTS è un marchio registrato della ELECTRONIC ARTS. Soviet Strike è un marchio registrato della Electronic Arts. © 1996 Electronic Arts. Die Hard Trilogy è un marchio registrato della Twentieth Century Fox

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'angolo di MacMan

Era un sogno nel cassetto, un impronunziabile desiderio che da tempo mi assillava. Sapevo che l'esercito videoludico targato Apple era in forte espansione, sapevo dalle e-mail che mi arrivavano che là fuori vi erano millanta lettori con un Macintosh che aspettavano l'uscita di ZETA per cercare le due, a volte tre, recensioni di giochi per il loro computer. Ma, si sa, se si è buoni i sogni a volte si avverano.

Eccomi qui a riempire una rubrica che ci accompagnerà d'ora in poi, mese per mese, con una panoramica ludica solo per Macintosh. Fino ad ora i titoli minori per questa piattaforma erano destinati a essere esclusi per motivi di spazio, altri, usciti in contemporanea con la versione PC, slittavano in attesa di tempi migliori. Ora tutto questo non succederà più: tutto ma proprio tutto quello che riguarda Macintosh verrà almeno citato in queste righe. Ciò non significa che non troverete più recensioni per Mac nell'apposita sezione bensì che là verranno indirizzati solo i giochi di un certo calibro, tendenzialmente giochi che vengono pubblicati prima o solo per Macintosh.
Contenti? Fatecelo sapere!

Iniziamo la nostra nuova carrellata raccontando di un titolo della MacPlay, software house americana strettamente imparentata con la Interplay che nessun MacUser può permettersi di non conoscere. Si parla di una simulazione di uno sport che non mancherà di interessare parecchi di voi, vuoi per l'oggetto simulato, il biliardo, vuoi per l'eccellente fattura con cui è



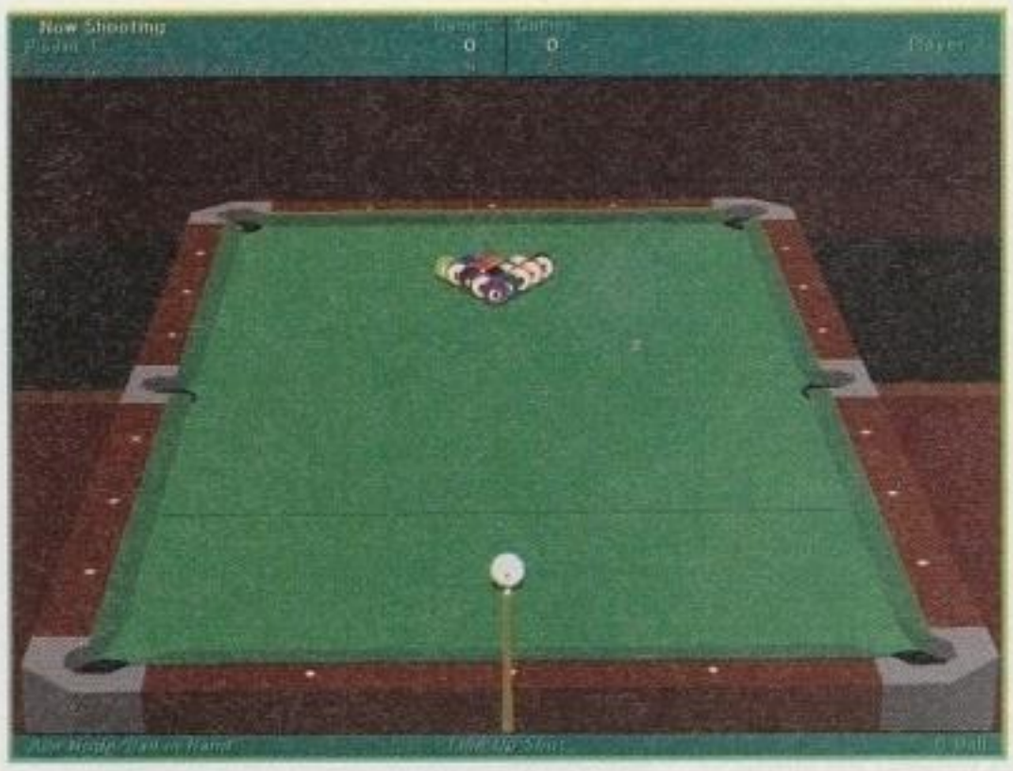


stato realizzato: *Virtual Pool*. Non c'è molto da descrivere prescindendo dallo spiegarvi come si gioca a biliardo. Basti sapere che la simulazione è perfettamente giocabile e grandemente spettacolare e l'intelligenza artificiale dei vostri avversari, suddivisi per bravura, è notevole.

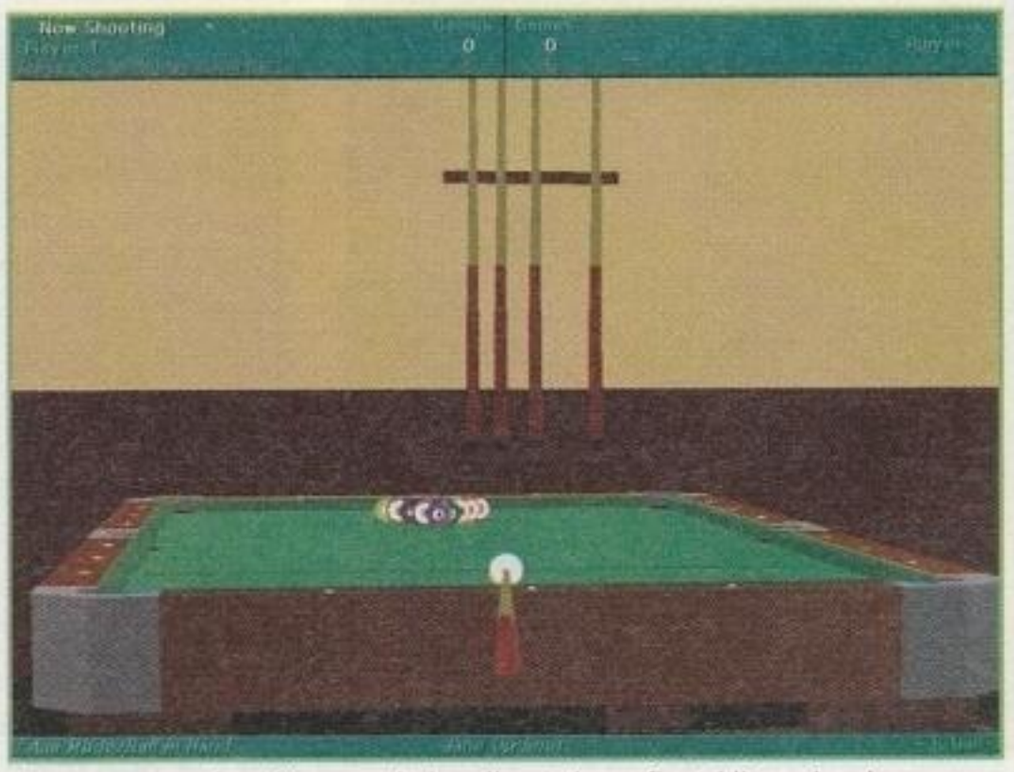
Il tavolo, e volendo anche la sala che lo contiene, sono visualizzati in grafica poligonale consentendo rotazioni, cambi di visuale e zoommate in tempo reale. L'uso della stecca, la direzione e la forza del tiro, sono implementati in maniera altamente intuitiva sfruttando l'uso del mouse: maggiore sarà la velocità impressa al mouse, più forte sarà il vostro tiro. Tra i primi titoli a sfruttare questa possibilità, *Virtual Pool* si segnala per la capacità di sfruttare monitor di qualunque dimensione a schermo pieno. Il che non vuol dire che il programma setterà il vostro 21" a 640 per 480 bensì che si adatterà a qualunque risoluzione abbiate precedentemente scelto. Caratteristiche come questa, unita magari alla possibilità di giocare in rete con un vostro amico, sia via modem che con AppleTalk, hanno però un loro costo. E per costo si intende, ovviamente, la potenza del Macintosh su cui il gioco gira. *Virtual Pool* funziona esclusivamente su Power Macintosh, seguendo un trend abbastanza diffuso che vede i processori 680x0 relegati in cantina.

Il difettaccio di *Virtual Pool*, anche se sarebbe più indicato parlare di omissione, è strettamente legato al paese da cui il gioco proviene: l'America. In America, infatti, esiste un solo tipo di tavolo da biliardo e un solo gioco: Carambola. È perciò evidente che non potremo giocare su tavoli all'italiana e non ci sarà dato il piacere di vedere il nostro avversario mentre "beve" tutti i birillini.

Ciò detto, passiamo ad altro: le avventure.
In questo mese, peraltro non ricchissimo di nuovi titoli, si segnalano le uscite in versione



Il momento della spaccata, visto dalle spalle del giocatore.



Come potete vedere, l'intera sala è realizzata in grafica tridimensionale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHANTASMAGORIA

Odiato e osannato dai giocatori del globo, questo colosso della Sierra, occupa ben sette CD, è stato il primo tentativo di creare un vero film interattivo. Dallo sprite digitalizzato dell'attrice protagonista agli effetti speciali degni di un film di Spielberg, Phantasmagoria è un concentrato di tecnologia audiovisiva nel vostro computer. Peccato che l'avventura in sé, la cui trama ricalcava il film "Shining", si rivelasse davvero troppo facile.
Non si è mai capito, però, se la Sierra contasse coscientemente su questa caratteristica per permettere a tutti i giocatori di ammirare da cima a fondo il suo capolavoro.

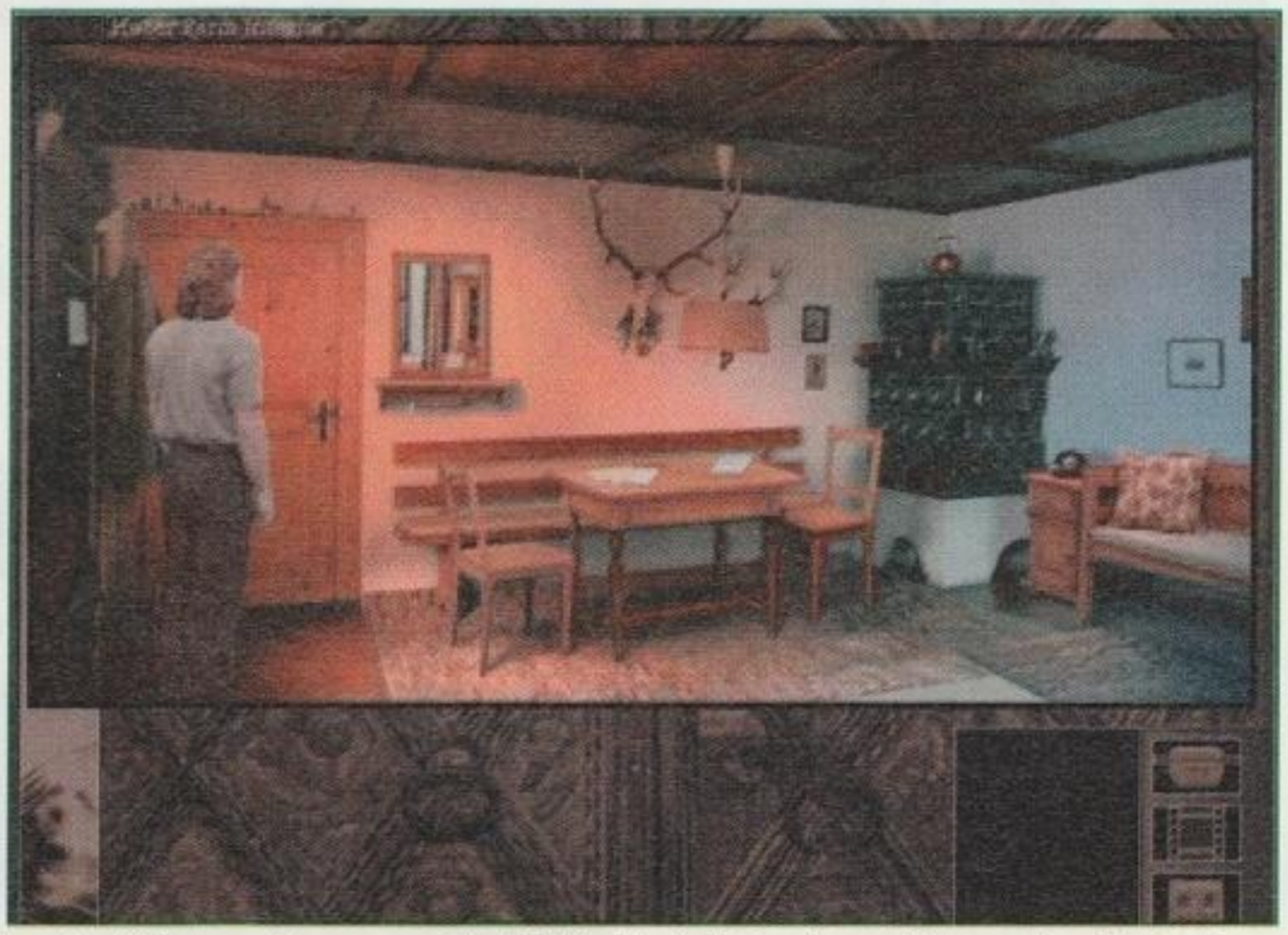
SPY vs SPY

Una pietra miliare dei giochi per computer di tutti i tempi. Scopo del gioco era quello di rubare dei documenti segreti a una spia nemica. Il tutto avveniva in una girandola di cattiverie impensabili che andavano dalla bomba sistemata sullo stipite di una porta all'incudine che cadeva sulla testa del malcapitato avversario. Ispirato all'omonima striscia di fumetti del giornale umoristico MAD, *Spy vs Spy* era disponibile per Apple II, Commodore 64, Spectrum e, in un passato meno remoto, convertito anche per GameBoy.





La grafica di *Shivers* sprizza stile da tutti i pori.



La scelta dell'attore per impersonare Gabriel Knight ci ha lasciati con l'amaro in bocca... dopo Tim Curry!

Macintosh di tre titoli abbastanza pesanti, ovviamente in senso positivo, quali *Shivers* della Sierra, *Gabriel Knight 2* sempre della Sierra e *Spycraft* dell'Activision. Inconsciamente mi accorgo di aver elencato questi titoli in ordine di mio personale giudizio. Vediamone il perché.

Shivers è un gran gioco, un'avventura che ricalca abbastanza fedelmente l'impronta di *Myst* seguendo un trend divenuto ormai abbastanza tradizionale: schermate fisse e grande interazione per il giocatore. *Gabriel Knight 2*, come se la Sierra volesse accontentare tutti, fa parte invece della schiera delle avventure più spettacolari, quelle appartenenti al filone dei cosiddetti "film interattivi".

Shivers vede il nostro alter ego, uno studente di un college, chiuso per scommessa a passare una notte in un museo che racchiude tutte le più incredibili stranezze raccolte da un vecchio studioso nel corso della sua vita. Per riuscire a sopravvivere in questa lunga notte, dovremo risolvere un altissimo numero di enigmi concatenati e, permettendoci un giudizio, davvero ben congegnati e intriganti.

Gabriel Knight 2 - The Beast Within, è invece strettamente imparentato, almeno per quanto riguarda la sua realizzazione tecnica, con ***Phantasmagoria*** della stessa Sierra: un gioco in cui i filmati interrompono l'interazione troppo frequentemente. Per quanto la trama sia davvero ben strutturata e consistente, continuano le avventure di Gabriel e della sua assistente Grace alle prese con una serie di insolubili omicidi legati al mondo del paranormale, il gioco non ci convince del tutto; forse lo preferivamo realizzato con la tradizionale interfaccia punta e clicca che ha caratterizzato il primo episodio. E con questa affermazione mi accorgo di essere entrato in una polemica già avvenuta sulle pagine di ZETA, quando Vincenzo Beretta, con cui mi trovo d'accordissimo, scrisse la recensione della versione PC di questo gioco.

Insomma, senza continuare ad alimentare il vespaio, tra *Shivers* e *Gabriel Knight 2*, che è un bellissimo gioco - ci teniamo a sottolinearlo -, c'è un abisso. Un abisso di gusto. A tutti coloro che hanno passato le loro notti a sognare su *Myst* consigliamo l'ottimo *Shivers*. Per coloro che preferiscono un tipo di avventura meno tradizionale e costellata di innovativi effetti speciali cinematografici, *Gabriel Knight 2* è un'ottima scelta.

Discorso molto differente per quanto riguarda *Spycraft* dell'Activision. Questo gioco, che può, unico nella storia, vantare di essere stato realizzato grazie alla consulenza dei capi della CIA e del KGB, si distingue per originalità e immensa profondità. Il mestiere della spia è qui raffigurato in tutte le sue sfaccettature, in maniera molto diversa da come il vecchissimo e indimenticabile ***Spy vs Spy*** faceva sui computer a 8 bit.

Per sventare un complotto internazionale, il nostro scopo, è necessario riuscire ad analizzare coerentemente un enorme numero di informazioni ricavabili dall'uso di un uguale numero di fonti. Da Internet agli immensi archivi elettronici della CIA, dallo studio della moviola dei filmati



sino agli interrogatori più stremanti, dovremo mantenere il nostro sangue freddo e capacità di analisi.

Una volta che saremo sicuri di quello che staremo facendo, potremo accedere a una delle tante sezioni arcade del gioco quali, ad esempio, l'esecuzione di un terrorista inquadrato dal nostro mirino ad infrarossi.

Dicevamo, un gioco incredibilmente vasto e complesso che si segnala, però, per l'importanza enorme dei dialoghi, strettamente in lingua inglese. Se non avete estrema dimestichezza con il parlato di questa lingua, *Spycraft* si rivelerà del tutto inaccessibile.

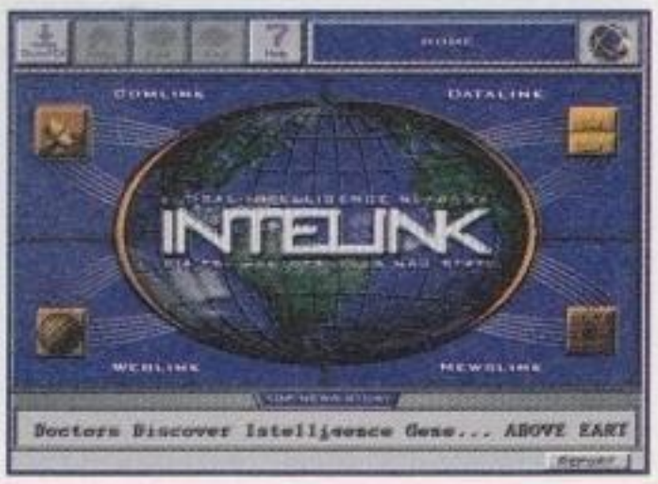
Da Cupertino a Milano, un saluto ai MacUser di tutto il mondo.

Massimo Triulzi triulzi@planet.it

Si ringrazia Melange-MI



Uno dei numerosi modi di interagire presenti in *Spycraft*, sicuramente un gioco vario.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

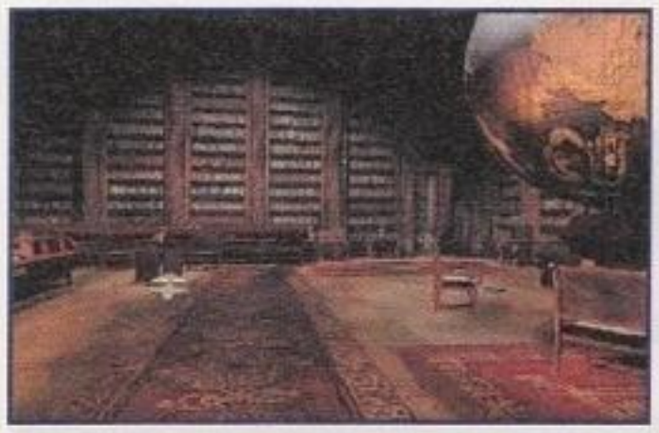
http://www.oldgamesitalia.net/

ZORK NEMESIS

Torniamo a esplorare il mondo sotterraneo di Zork. E questa volta non abbiamo neppure bisogno di portare con noi l'ingombrante vocabolario...



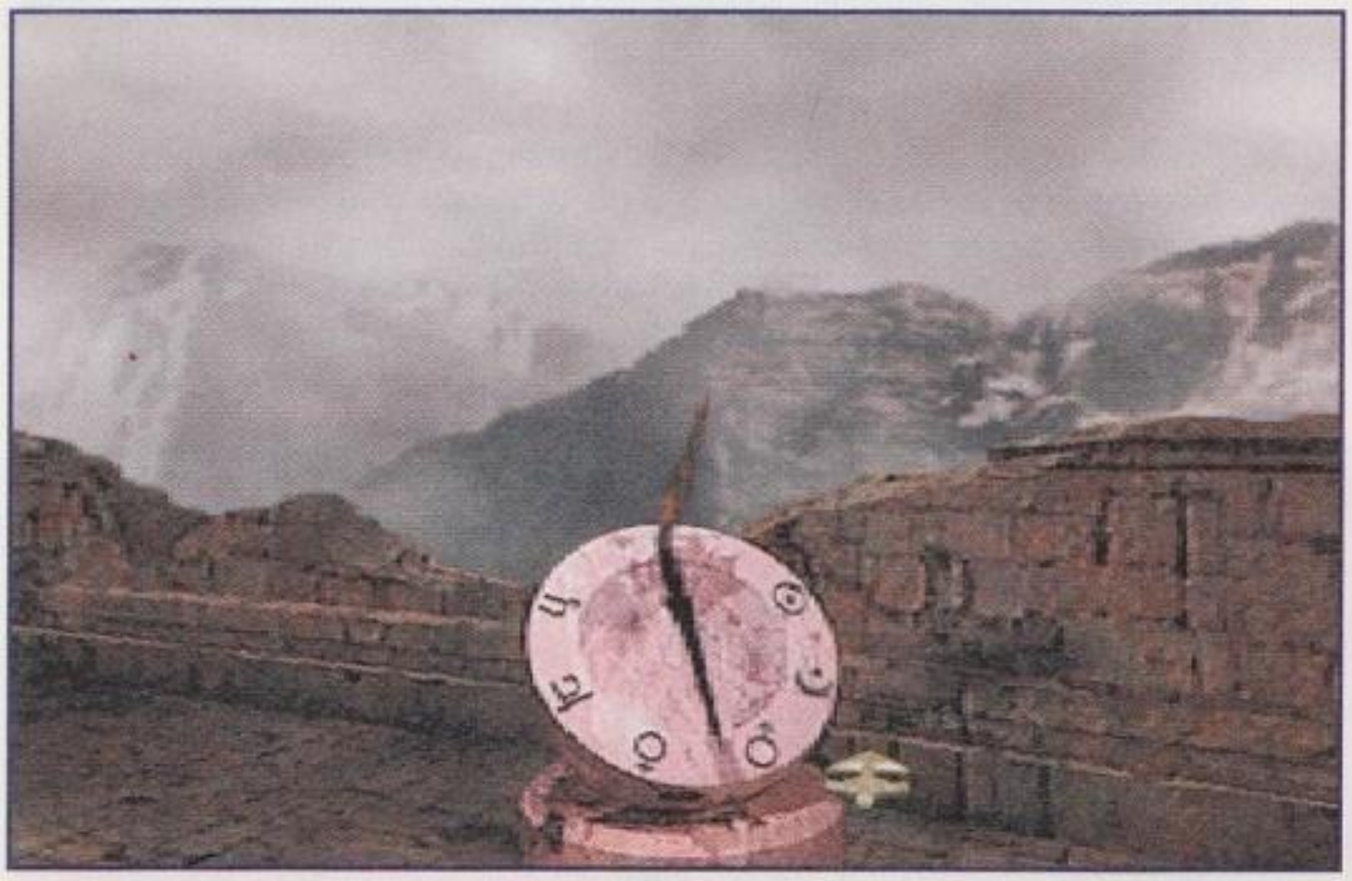
Ogni testo, ogni iscrizione contenuta nel gioco è stata tradotta ed inserita nel contesto grafico con cura meticolosa e grande attenzione ai dettagli. Il risultato, come potete vedere, è di grande effetto.



Che cosa fa di un gioco un'esperienza? Se i colpevoli sono ravvisabili nella trama e nel coinvolgimento dei sensi, allora il mandante non può che essere l'Activision. Ma siccome le indagini non finiscono mai - come ci insegna la cronaca più recente - eccoci qui oggi a scoprire la complicità della Software & Co.

Che *Zork Nemesis*, già nella versione inglese, fosse un'avventura eccellente era apparso subito evidente. A una trama estremamente intrigante e complessa - a volte fin troppo - faceva da supporto un impianto multimediale mai visto simo gioco. Immerso in un'ambientazione grafica fotorealistica in alta risoluzione e migliaia di colori, chi potrebbe pensare di potersi guardare attorno, in una rotazione fluida a 360 gradi ? E che direste se queste rotazioni fossero accompagnate dalla percezione dei rumori in base alla disposizione spaziale delle fonti sonore ? Ebbene sì, le meraviglie dello Z-Vision - questo è il nome del potente motore grafico di *Zork Nemesis* - si sposano perfettamente con il raffinato sistema audio **Q-Sound**, un preziosismo tecnologico che restituisce al giocatore un suono tridimensionale e avvolgente. Ecco allora che la risoluzione delle decine di divertenti puzzle di cui il gioco è letteralmente infarcito - e che, per la verità, sembrano a volte un po' forzati nel contesto della trama - diventano anche la scusa per godere di ambientazioni oniriche estremamente caratterizzate. Tanto caratterizzate da sembrare vere. Questo sei mesi fa. Poi fu la voce. Il lavoro eseguito dai doppiatori rasenta la perfezione. Al punto che le voci degli attori italiani risultano spesso e volentieri più ispirate ed evocative di quanto non fossero quelle dei loro colleghi inglesi, artefici della versione originale. Assolutamente precisa poi la sincronia tra il parlato e il movimento labiale dei protagonisti. Tremerete ascoltando la risata satanica di Nemesis, e proverete compassione ascoltando i sussurri rauchi degli alchimisti imprigionati nelle loro urne, animati da un ultimo alito di vita. Potenza della lirica, dove ogni dramma è un pianto... Degna di nota è anche l'abilità dimostrata dai localizzatori nel tradurre tutte le frasi e le iscrizioni (peraltro numerosissime) che fanno parte integrante del corpo grafico del programma. Un lavoro certosino, che assomiglia più a un'attività di "minio" e "restauro" che a una semplice applicazione di computer graphic. Ora, finalmente, anche i non anglofoni potranno gettarsi avidamente su decine di papiri, manuali, iscrizioni marmoree, antichi tomi e divorarli, addentrandosi così nei meandri dei misteri che circondano le Terre Proibite.

Andrea Maselli
andymase@mbox.vol.i



Una misteriosa meridiana troneggia tra le rovine dell'edificio. Quale oscuro significato nascondono quei simboli? Trovate il laboratorio degli alchimisti e tutto vi apparirà più chiaro.



Qui inizia la vostra avventura. Preparatevi ad ascoltare l'agghiacciante voce di Nemesis...

AGGIORNATEVI
Tutti gli acquirenti della versione inglese potranno acquistare la versione completamente localizzata in italiano dalla Software & Co. (distributore ufficiale per l'Italia) pagando la differenza di lire 49.000.

Sistema: **PC CD-ROM**
Genere: **AVVENTURA**
S. H.: **ACTIVISION**
Sviluppatore: **INTERNO**
Distrib.: **SOFTWARE & CO**
Telefono: **0332/861133**
Prezzo: **109.000/49.000**

SISTEMA MINIMO
Per poter accedere alle meraviglie di Zork è necessario almeno un 486 66 MHz con 8 MB di RAM, un lettore CD-ROM a doppia velocità e una scheda sonora a 16 bit (il programma non supporta quelle a 8-bit). L'installazione richiede almeno 35 MB liberi su hard disk.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un processore di classe Pentium (anche di fascia bassa) rende il gioco decisamente più fluido. Per ridurre i tempi di accesso al CD si consiglia vivamente l'utilizzo di un lettore 4x (o superiore) e l'installazione di 85 MB su hard disk.

ZETA VERDETTO

Zork Nemesis era e rimane un'eccellente avventura "Myst style". La grafica spettacolare e il Q-Sound ne fanno un vero capolavoro di multimedialità. L'ottimo doppiaggio e la localizzazione dei testi ne fanno ora un'esperienza godibile, coinvolgente e aperta a tutti.

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Questo mese vi proponiamo un utile vademecum per il perfetto dirigente di una megacorporazione. Le avventure cyberpunk di Syndicate Wars *non avranno più segreti per i lettori di ZETA! Se avete completato una soluzione e desiderate vederla pubblicata, speditela in busta chiusa a Studio Vit - SOS - Via Aosta, 2 - 20155 Milano.*

SYNDICATE WARS

Riuscire a conquistare un mondo governato da corporazioni e nelle cui strade combattono ferocemente i fanatici della Nuova Chiesa non è certamente una missione semplice. Per vostra fortuna, ZETA pubblica una guida completa all'ultimo capolavoro della Bullfrog, *Syndicate Wars*.



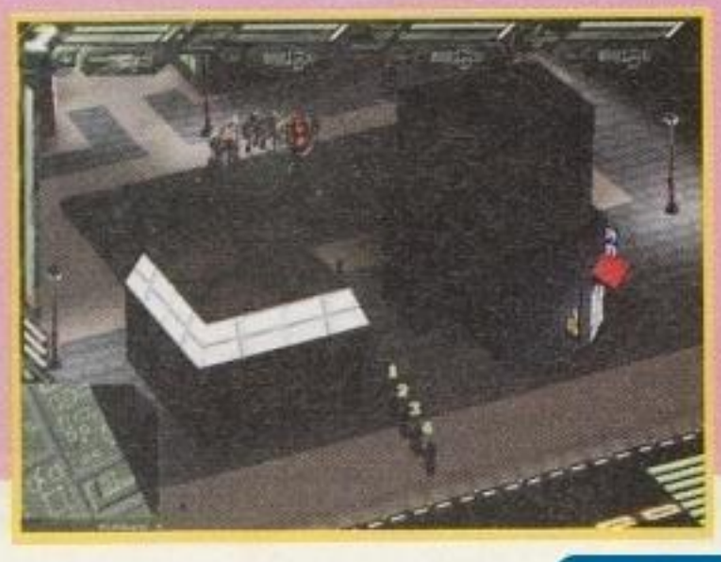
TATTICHE DI COMBATTIMENTO

Anche se questa guida è indirizzata prevalentemente a chi gioca sotto l'egida della Eurocorp, le strategie e i trucchi di cui discuteremo possono essere utilizzati tranquillamente anche da chi decide di schierarsi dalla parte della Chiesa della Nuova Epoca.

PREPARAZIONE ALLA MISSIONE

I briefing sono una componente vitale della vostra missione, ed è molto conveniente studiarli attentamente. È particolarmente utile consultare il "rating" della missione, dato che quelle di livello 1 sono quelle più importanti per la causa della Eurocorp. A volte, tuttavia, vi capiterà di poter scegliere tra le diverse missioni disponibili: in casi del genere, è conveniente decidere anche tenendo presente quali sono le missioni che più vi interessano. Se siete a corto di fondi, le missioni più remunerative dal punto di vista finanziario sono gli assalti alle banche, mentre se siete interessati alla ricerca, rapire un paio di scienziati aumenterà notevolmente i vostri profitti scientifici. Le missioni che comprendono, invece, la "persuasione" di agenti nemici vi forniranno la materia prima per rimpiazzare eventuali perdite tra le file dei vostri agenti. Una volta che avrete accettato una missione, studiate attentamente i punti di arrivo e di evacuazione, magari segnandovi eventuali punti di riferimento facilmente rintracciabili, i vari obiettivi e tutte le altre informazioni fornite dal briefing. Normalmente, dovreste essere anche in grado di prevede-





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re l'entità delle forze nemiche, e quindi decidere di conseguenza quali e quante armi fornire ai vostri agenti.

L'Interfaccia

Utilizzate sempre, quando è possibile, il Netscan, in modo da scoprire obiettivi bonus, concentrazioni di nemici e, soprattutto, eventuali risorse economiche nascoste. Le informazioni a volte sono inutili o scontate, ma rischiare cinque o diecimila crediti spesso si rivela un investimento molto proficuo, specie se riuscite a individuare la cassaforte di una banca!

La Connessione

Quando equipaggiate i vostri agenti, cercate di creare un team bilanciato con equipaggiamento diverso e vario. Non saprete mai chi o cosa potrete incontrare una volta iniziata la missione, quindi tentate di prevedere tutte le eventualità. Avrete sicuramente bisogno delle pistole mitragliatrici per gli scontri a medio e corto raggio, ma un paio di armi pesanti tornano quasi sempre utili. Gli esplosivi e le granate nucleari sono un "must" per quasi ogni missione.

Gli Agenti

Conviene sempre selezionare gli agenti per dei compiti specifici, in base agli upgrade bionici inseriti. Per esempio, gli agenti con il livello più alto nelle braccia si riveleranno ottimi come cecchini, mentre quelli con le gambe migliori potranno essere utilizzati come artificieri, dato che potranno depositare l'esplosivo e poi scappare più velocemente degli altri.
Anche se vi ritroverete nel giro di mezza dozzina di missioni ad avere quattro super-agenti, non trascurate gli agenti di riserva. Soprattutto nelle missioni più avanzate, infatti, correrete spesso il rischio di perdere un agente, e se nella missione successiva dovrete mandare un agente di riserva molto meno preparato, l'intero gruppo verrà rallentato.



Per le Strade di Utopia

Ok, siete finalmente arrivati alla missione vera e propria, i fanatici religiosi sono pronti a farvi a pezzi dietro ogni angolo, i cittadini passeggiano ignari dei pericoli che li circondano e i vostri agenti attendono istruzioni. Cosa fare? Beh, al contrario di quello che si potrebbe pensare in un primo momento, la mappa in basso a sinistra è probabilmente più importante di tutte le armi che racimolerete missione dopo missione. Grazie a questa mappa, potrete analizzare in ogni momento la situazione intorno a voi, scorgere eventuali pericoli e minacce in arrivo e, soprattutto, dirigervi verso il bersaglio.
Vi consigliamo anche di prendere confidenza il prima possibile con i controlli tridimensionali di *Syndicate Wars*, dato che vi sarà molto utile riuscire a spostare la visuale velocemente durante gli scontri diretti.

Connessione

Quando arriverete in una nuova città, è conveniente utilizzare sia le visuali ravvicinate che quelle distanziate per scoprire subito l'ubicazione degli obiettivi e la strada migliore per raggiungerli. Una volta stabilito un piano, anche a grandi linee, vi muoverete più velocemente e le possibilità di riuscita saranno molto maggiori. E, se le cose si dovessero mettere male, saprete dove siete e dove potrete rifugiarvi. Meglio conoscerete la città in cui vi trovate, meglio sarà, ve lo garantiamo!





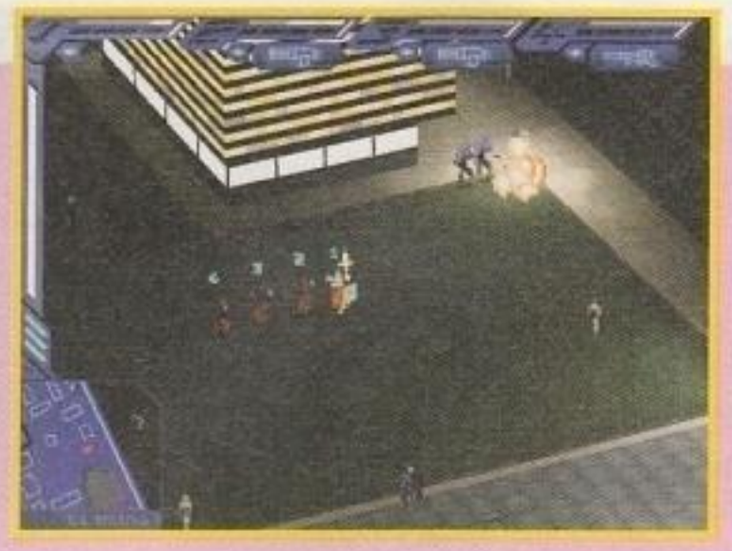


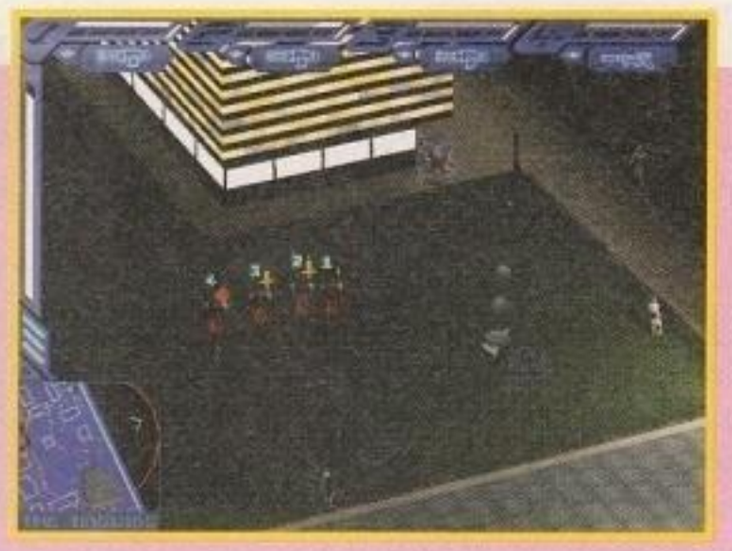
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







TRUCCHI PER LA MISSIONE E PER I COMBATTIMENTI

Syndicate Wars si basa soprattutto sullo scontro diretto, quindi dovrete prepararvi a numerose sparatorie. Qui di seguito, vi forniamo qualche utile trucchetto da utilizzare quando la situazione si fa "calda".

•Tenete i vostri agenti riuniti! Nelle prime missioni, avrete accesso solo ad armi di potenza limitata, quindi muovendo i vostri agenti in gruppo, svilupperete una capacità di fuoco nettamente superiore.

•Il Persuadertron vi consentirà di creare un piccolo esercito di cittadini che, una volta "arruolati", cercheranno delle armi e si daranno da fare per difendervi dai nemici. Il Persuadertron Mark II è ancora più utile, dato che vi permette di "convincere" anche gli agenti nemici e quelli della Nuova Chiesa.

•Gli elementi scenici e i veicoli possono essere sfruttati a vostro vantaggio. Se, ad esempio, un gruppo di nemici è ammassato vicino a un autocarro o a una vettura, colpite il mezzo invece che i nemici. Per lo stesso motivo, è particolarmente sconsigliabile sostare in vicinanza di oggetti esplosivi - i vostri avversari sfrutteranno la medesima tattica!



LE ARMI

Con dei cospicui fondi e lasciando ai vostri scienziati il tempo necessario, riuscirete a rifornire l'arsenale dei vostri agenti. Come armarli dipende dalle circostanze di ogni missione e dalle vostre preferenze personali. Tuttavia, ZETA vi consente di scegliere, basandovi su una tabella completa ed esauriente.

NOME	TIPO	ENERGIA IMPIEGATA	POTERE DISTRUTTIVO	RAGGIO	COSTO	DESCRIZIONE
Uzi	Cinetico	2	1	Corto	4K	La prima arma a disposizione degli agenti, da rimpiazzare il prima possibile.
Pistola	Cinetico	4	3	Medio	12K	Buona arma a corto raggio con un basso costo energetico.
Laser a Impulsi	Elettromagnetico	1	4	Medio	37K	Arma a medio raggio.
Mazza Electron	Elettromagnetico	1	4	Medio	42K	Arma a medio raggio, costosa ma efficace.
Lanciarazzi	Cinetico	6	5	Medio	75K	La prima arma pesante, utile contro i veicoli ma molto costosa.
Granata Nucleare	Nucleare	7	7	Area	100K	Esplosivo devastante - assicuratevi di avere il tempo di allontanarvi!
Persuadertron	Psionico	1	NA	Corto	15K	Indispensabile per "convincere" scienziati e civili a unirsi al vostro gruppo.
Lanciafiamme	Chimico	2	2	Corto	16K	Effetto superbo e relativamente poco costoso, ma il corto raggio d'azione limita la sua efficacia.
Disruptor	Elettromagnetico	1	1	Corto	20K	Poco utile. Evitatelo, anche se è poco costoso.
Gas Psycho	Chimico	6	1	Area	10K	Utile a volte per eliminare velocemente gruppi di civili
Gas Soporifero	Chimico	6	1	Area	8K	Zzz... Zzz.. Zzz...
Mina a Ioni	Elettromagnetico	1	3	Area	62K	Boom!
Esplosivo ad Alto Potenziale	Cinetico	3	7	Area	48K	Da studiare e produrre il prima possibile. Ottimo per aprire le casseforti...
Fucile a Lungo Raggio	Cinetico	3	8	Lungo	30K	La morte arriva da lontano... Ottimo, ma ha dei tempi di ricarica molto lunghi.
Bombardamento Satellitare	Nucleare	1	8	Area	105K	Molto potente. È equivalente a un bombardamento nucleare. L'unico problema è che è monouso e costa parecchio.
Lancia al Plasma	Energetico	2	6	Medio	200K	Un buon compromesso tra raggio d'azione e potere distruttivo. Consigliato a tutti gli Operativi.
Filo Rasoio	Cinetico	2	2	Area	10K	Utile a volte per rallentare i nemici.
Pistola Graviton	Energetico	2	8	Lungo	6553K	La migliore arma di *Syndacate Wars*. Da studiare e acquistare il prima possibile, nonostante l'alto costo.
Persuadertron II	Psionico	2	NA	Corto	45K	Come il primo, ma funziona anche contro gli agenti nemici e i Fanatici della Nuova Chiesa.
Campo di Stasi	Sconosciuto	4	NA	Area	110K	Protezione temporanea ed efficace, ma ad alto prezzo.
Cromotap	Sconosciuto	3	NA	Area	120K	Vi consente di manipolare temporaneamente lo scorrere del tempo.
Displacerton	Sconosciuto	5	NA	Corto	130K	Spedisce chi vi sta di fronte in un'altra dimensione.
Cerebrus IFF	Sconosciuto	5	5	Medio	65K	Una specie di torretta laser molto utile contro gli attacchi di massa.
Cavo Rasoio Trigger	Cinetico	2	6	Area	95K	La versione migliorata del Cavo Rasoio.
Scudo Clone	Bio	3	NA	Personale	100K	Scudo camaleontino. Vi trasforma - all'apparenza! - in un indifeso cittadino.
Medikit	Bio	NA	NA	Personale	3K	Indispensabile per curare sul campo i vostri agenti.
Auto Medikit	Bio	NA	NA	Personale	13K	Come il Medikit, ma funziona autonomamente non appena l'agente viene ferito.

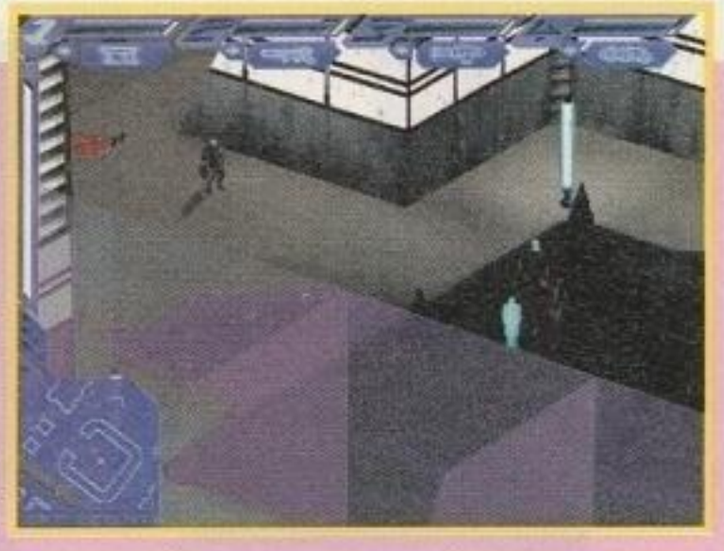
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







•Perquisite i cadaveri dei nemici. Cercate sempre vicino ai nemici appena abbattuti nuovi oggetti e nuove armi. Potrete così sfruttare subito le nuove armi (anche se c'è il rischio di incepparle o distruggerle) e, una volta rientrati, potrete studiare nuove tecnologie. Attenzione, i vostri agenti non raccoglieranno mai armi che hanno già nell'inventario.

•Imparate il prima possibile a passare dalle armi pesanti a lungo raggio a quelle per i combattimenti ravvicinati. Con il fucile a lungo raggio, ad esempio, riuscirete a eliminare un paio di nemici prima che si avvicinino troppo, poi dovrete passare immediatamente alle pistole mitragliatrici, ben più efficaci a corto raggio.

•Se dovete raggiungere velocemente un punto della mappa molto distante, vi conviene "prendere in prestito" una macchina parcheggiata. Oltre a guadagnare in velocità, alcune zone di ogni città sono raggiungibili solo pilotando un'auto.

•Se volete evitare scontri con la locale forza di polizia, tenete ben nascoste le vostre armi. Cliccando due volte con il pulsante sinistro del mouse potrete estrarre contemporaneamente tutte le armi, quindi non è necessario andare in giro facendo vedere a tutti che siete armati fino ai denti!

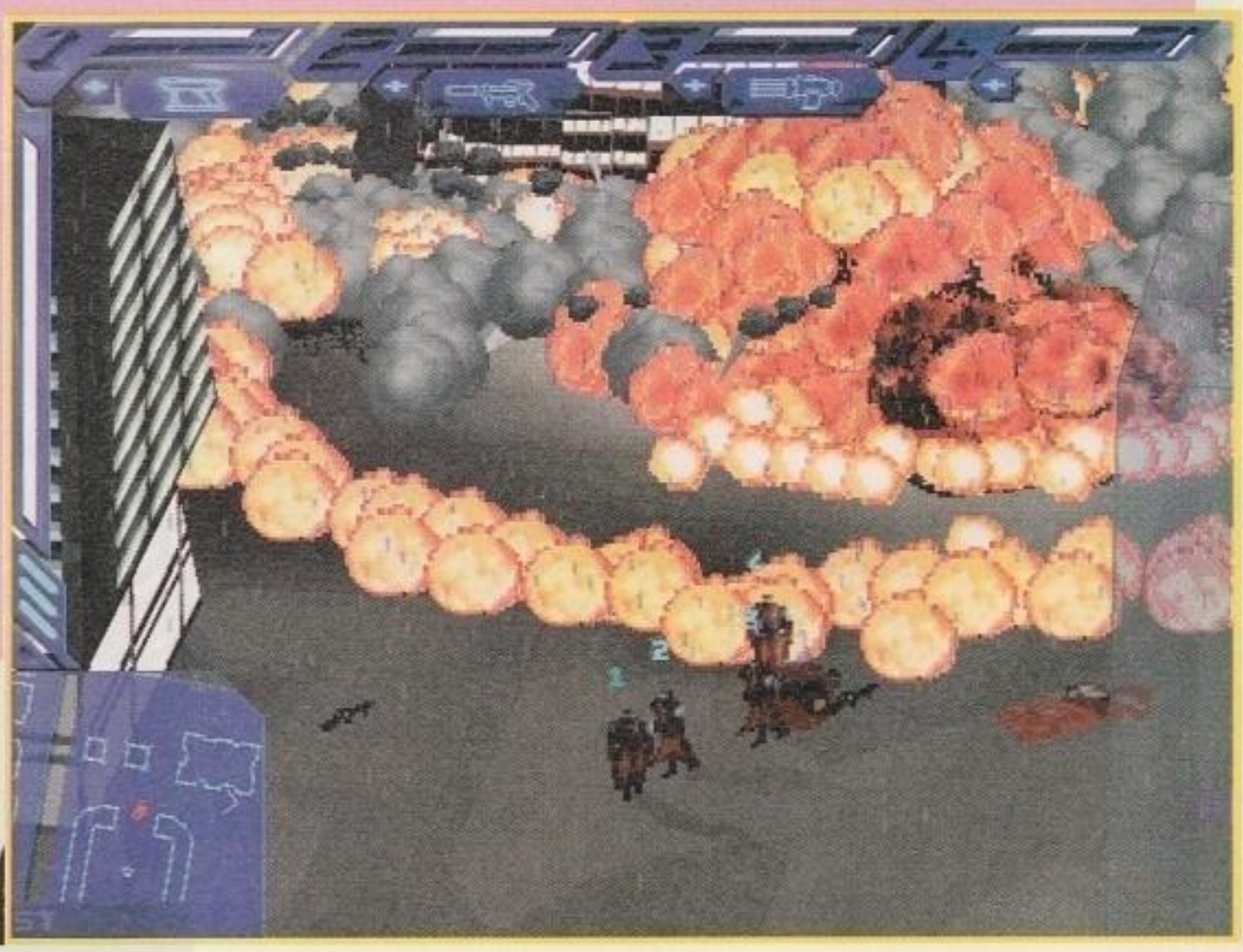
•È consigliabile equipaggiare tutti i vostri agenti con un medikit. Anche se modificate i vostri agenti con parti bioniche avanzate, la presenza nell'inventario del medikit può significare la differenza tra la vita e la morte dei vostri emissari, specie quando si trovano sotto il fuoco nemico di armi pesanti.

•I veicoli volanti nemici sono un vero fastidio. L'unico modo per venirne a capo è nascondersi sotto un edificio, aspettare che arrivino a tiro e sopprimerli con i lanciamissili.

LO SVILUPPO SCIENTIFICO

La ricerca di nuovi componenti e di nuove armi è un aspetto fondamentale di *Syndicate Wars*, dato che solo con un equipaggiamento sempre all'avanguardia riuscirete a trasformare i vostri agenti in una macchina mortale. La vostra abilità nel ricercare e nel creare nuove tecnologie dipenderà direttamente dai fondi e dal numero di scienziati che destinerete alla ricerca di ogni singolo progetto. Se scoprite di essere stati superati nella corsa allo sviluppo scientifico, la soluzione migliore è quella di scegliere delle missioni in cui dovete rapire degli scienziati.
Non esiste una sequenza particolare da seguire nella ricerca, a parte dare la precedenza agli esplosivi che, in fin dei conti, sono utilissimi. Tuttavia, possiamo dire con certezza che alcune delle armi secondarie, come il lanciafiamme portatile, sono quasi inutili, e le utilizzerete molto raramente, mentre le armi a proiettili sono ben più efficaci. La scheda delle armi di *Syndicate Wars,* pubblicata in queste stesse pagine, vi permetterà di scegliere quello su cui vi conviene concentrare i vostri sforzi. Ricordatevi, però, che la spesa indicata nel progetto di ricerca indica la cifra impiegata al giorno, quindi un progetto a lunga scadenza può esaurire rapidamente le vostre risorse finanziarie. Sulla destra, noterete che viene indicata la cifra approssimativa che vi consente di terminare il progetto scelto nel giro di dieci giorni e sfruttando il numero di scienziati attualmente a disposizione dello studio.
A volte, può essere utile sospendere i progetti tra una missione e l'altra finché non catturate un cospicuo numero di scienziati. Questa "materia grigia" addizionale vi consentirà di completare molto prima i progetti. Le nostre spie riportano che personale scientifico può essere "reclutato" (anche controvoglia!) nelle seguenti città: Adelaide, Santiago, Città del Capo e Reykjavik.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







ARTI BIONICI

Nella corsa agli armamenti, è fin troppo facile dimenticarsi di studiare lo studio delle modifiche degli arti bionici. Tuttavia, non vi consigliamo affatto di trascurare questi studi, dato che aumentano considerevolmente le possibilità di sopravvivenza dei vostri agenti sul campo di battaglia. Le modifiche degli arti sono ottime per rendere i vostri emissari più veloci e resistenti, ma i cervelli bionici sono vitali per renderli più reattivi e intelligenti e, di conseguenza, più controllabili, specie quando sono sotto l'effetto delle droghe. Più specificatamente, braccia più avanzate vi permetteranno di mirare più velocemente e accuratamente, mentre nuove gambe vi consentiranno di correre più velocemente.

È consigliabile studiare prima di tutto il corpo bionico di ogni livello, dato che è necessario installare il corpo su un agente prima di poter aggiungere gli arti e il cervello dello stesso livello.

I FONDI ECONOMICI

Il problema di ogni dirigente è trovare i fondi necessari per realizzare tutto quello di cui abbiamo parlato finora. Avrete bisogno di molti soldi per la ricerca, per creare nuovi arti bionici e per realizzare armi sempre più distruttive.

Esistono due possibilità per raggranellare alla svelta un cospicuo gruzzolo. Nelle prime missioni, è imperativo raccogliere tutte le armi che trovate quando abbattete i nemici, per poi rivenderle una volta terminata la missione. Purtroppo, come abbiamo già detto, potrete prendere solo un esemplare di ogni arma per agente. Una soluzione, anche se un po' rischiosa, è quella di mandare in missione il vostro team quasi disarmato (ovvero, solo con la Uzi), in modo da poter raccogliere le pistole mitragliatrici dei nemici, utilizzarle per tutta la missione e poi rivenderle. Ricordatevi, però, che vendendo un'arma, ricaverete solo metà di quello che l'avreste pagata per acquistarla - questa tattica vi consentirà di sopravvivere solo nelle prime missioni!

La seconda strategia è attuabile solo dopo l'invenzione degli esplosivi. Una volta che potrete contare sulle cariche esplosive, potrete svaligiare qualsiasi banca nelle vicinanze e raggranellare molti soldi velocemente. L'ubicazione delle varie banche può essere scoperta tramite il Netscan disponibile al momento del briefing, e una volta che sapete della loro esistenza, niente al mondo può fermarvi! Non importa quale sia la missione primaria, è meglio preoccuparsi subito di svaligiare la banca e poi tornare agli obiettivi meno redditizi.



La polizia locale non sarà però disposta ad accettare in silenzio una rapina in banca, quindi aspettatevi una resistenza molto accanita dopo il "colpo". Tuttavia, dato che potrete racimolare anche mezzo milione di dollari per volta, è un rischio da correre senza indugi.

La presenza di una banca o di un'altra fonte di "guadagno alternativo" normalmente viene mostrata sulla mappa dal segno del dollaro ($) - quando ne incontrate una, non lasciatevela sfuggire! Infine, vi consigliamo di perquisire i corpi dei nemici alla ricerca di valigette sospette - spesso il loro contenuto vi fornirà un proficuo guadagno extra.

Le nostre fonti hanno individuato delle banche ben rifornite nelle città di Singapore, Roma, New York, Christchurh, Tokio e Bahrain.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAIN PUMP

HEROES' SOFTWARE

Established in 1994

We honor U.S.A. People



Apertura ad Orario Continuato, 7 gg su 7, dalle 09.00 alle 23.00
Domenica compresa

SOFTWARE STORE.....8 Vetrine, 240 mq., 700 metri in linea, di esposizione delle migliori novità Software sul Pianeta.
Importazione Diretta da Londra, New York, Los Angeles, San Diego, San Francisco, Seattle.
Manualeria U.S.A. Ultraspecializzata Completa, Manualeria Italiana Classica Completa.
Dimostrazioni Software in MaxiScreen SHARP / Impianto by CODAM AudioVisivi Bologna.
International Reservations HeadQuarter (Prenotazione Ufficiale di Software e Libri sull'intero Mercato Statunitense), Happy Hours Sale, Huge Clearances (Grandi Liquidazioni di Stagione), Charts Board, Arrivals Board, Job Opportunity Board, Brain Pump Career Bureau.
Internet House, UserGroups Meetings, Adults Only Department, Special Events Room.
Accettazione maggiori Carte di Credito e BancoMat.

SOFTWARE SCHOOL.....Scuola Stabile con Aula Attrezzata, Corsi Completi Diurni e Serali; da Livello 0 Assoluto alla Certificazione, dedicati ai Grandi Sistemi Operativi, ai Grandi Linguaggi di Programmazione, alle Grandi Applicazioni, alle Nuove Grandi Direzioni di Internet: il Web Publishing; Adozione Integrale del mitico Impianto Pedagogico Californiano a Livelli Satellitari, con Programma e Progetto Didattico Depositati, Classe Max 10 Persone, Ingresso a Data Libera attraverso Sistema Satellitare, Istituzione di Borse di Studio, Stages in diretta all'interno di SoftwareHouses e Reparti Informatici delle migliori Aziende della Regione.

SOFTWARE & BOOKS DISTRIBUTION.....Distribuzione Nazionale attraverso Rete di Agenti Diretti per Regione.
Phone, Fax & Shuttle Sale, Nessun Minimo d'Ordine
Internet Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores (Negozianti e Librerie).
Shuttle Refill su Bologna e Provincia

SOFTWARE & BOOKS MAIL SALE..... Vendita per Corrispondenza in tutta Europa.
Evasione Ordini sul materiale a magazzino in 24 ore, a mezzo Posta, Corriere Espresso, Aereo.
International Brain Pump Official Catalog.

BRAIN PUMP OFFICIAL HOME PAGE.....Internet Brain Pump Official Site
International Brain Pump Official Catalog On Line
Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores On Line
Internet Address: http:// www. brainpump. com
E-Mail Address: lucio@brainpump.com

VIA TIMAVO, 7/g - 40131 BOLOGNA ITALY TEL (+39 51) 6145210 FAX (+39 51) 6144140

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'UFO precipitato a ROSWELL. Un pacco. Un serial Killer. Un insabbiamento governativo. Una donna misteriosa. Un uomo scomparso. Un terribile segreto. E tu hai bisogno di raderti. E non potrebbe andare peggio.

THE Pandora DIRECTIVE

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

ACCESS SOFTWARE INCORPORATED

Virgin INTERACTIVE entertainment

CD.Rom

MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: 486/66, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X, SVGA, SOUNDBLASTER O COMPATIBILE.

San Francisco, 2043. Sembrava un incarico qualunque per il detective Ted Murphy; e invece... eccolo catapultato in un thrilling cinematico in 6 CD spettacolare, misterioso coinvolgente. Sei diversi finali, tra gli UFO di ROSWELL, cospirazioni governative, uno scienziato scomparso, pasti ad alto colesterolo e donne misteriose! Con Barry Corbin e Tanya Roberts, Kevin McCarthy. Musica originale del "Bluesman" Richie Havens.

6 CD
£ 139.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Come la SOS MAIL, anche le Gabole questo mese escono in formato ridotto. Beh, saranno anche poche, ma buone!
Se scoprite qualche gabola o trucchetto, spediteli a Gabole SOS, Via Aosta 2, 20155 Milano.



MECHWARRIOR 2 MERCENARIES

PC CD-ROM

La Activision ha compiuto un passo in avanti con il terzo gioco dedicato alla seconda generazione dei clan di *Mechwarrior*. Come i primi due, si tratta però di un simulatore abbastanza complesso, quindi qualche trucchetto non dovrebbe guastare. Tenete premuti i tasti SHIFT, CTRL e ALT, quindi inserite le seguenti gaboline :



LIKETHECOMSTARBABY Completa con successo la missione
WALKTHISWAY I nemici si dirigono verso il vostro mirino!
ITSABOOOMB Distruggete istantaneamente il nemico inquadrato dal mirino
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY Per diventare invulnerabili
ISEENFIREANDISEENRAIN Munizioni senza limite
WEDIDITAGAIN Per vedere la foto dei programmatori di *Mechwarrior 2 - Mercenaries 2* - Poteva mancare?
CRAZYSEXYCOOL Jumpjet infiniti

ULTIMA 6 THE FALSE PROPHET

PC - AMIGA

Un nostro lettore ci ha inviato un trucco vecchio e uno nuovo per il sesto capolavoro della serie *Ultima*. Michele Marcon ha infatti scoperto che per avere qualsiasi oggetto presente nel gioco, dovete parlare con l'immancabile Iolo, digitando le parole

SPAM, SPAM, SPAM, HUMBUG
(premendo ovviamente return dopo ognuna delle quattro parole).

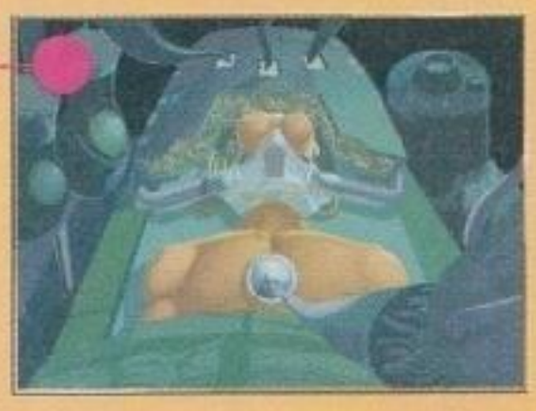
Accederete a un menu speciale che, tra l'altro, vi consente di materializzare qualsiasi oggetto.

Michele ha anche scoperto che se volete aprire una qualsiasi porta chiusa a chiave, lanciate l'incantesimo "Lock magic" sulla porta in questione, poi subito dopo "Unlock magic". In questo modo la porta si aprirà, nonostante non abbiate utilizzato la chiave corrispondente. In teoria, c'è un altro metodo. Prendete un personaggio molto forte, come Geoffrey, un cannone carico, portatelo davanti alla porta che volete aprire e sparategli contro. Efficace, anche se un po' violento, non trovate?



AFTERLIFE

La redazione è divisa ormai tra chi ama *Afterlife* e chi lo reputa un parziale insuccesso, nonostante sia targato LucasArts. Beh, in ogni caso, abbiamo scoperto un paio di trucchetti.
Se avete bisogno di karma-crediti, digitate "$@!" (senza virgolette! - fate attenzione, se avete installato la tastiera italiana potrebbero sorgere dei problemi) per ottenere una decina di milioni di crediti spirituali. Tuttavia, questo trucco può essere utilizzato solo cinque volte. La seconda gabola? Provate a digitare SAMNMAX!



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/

S.O.S. mail

Anche se in forma ridotta, ZETA non manca l'appuntamento della SOS Mail, ovvero le pagine in cui i lettori trovano le risposte ai loro amletici dubbi videoludici. Se avete un problema riguardo una qualsiasi avventura o GdR, scrivete a SOS Mail, via Aosta 2, 20155, Milano.

LANDS OF LORE



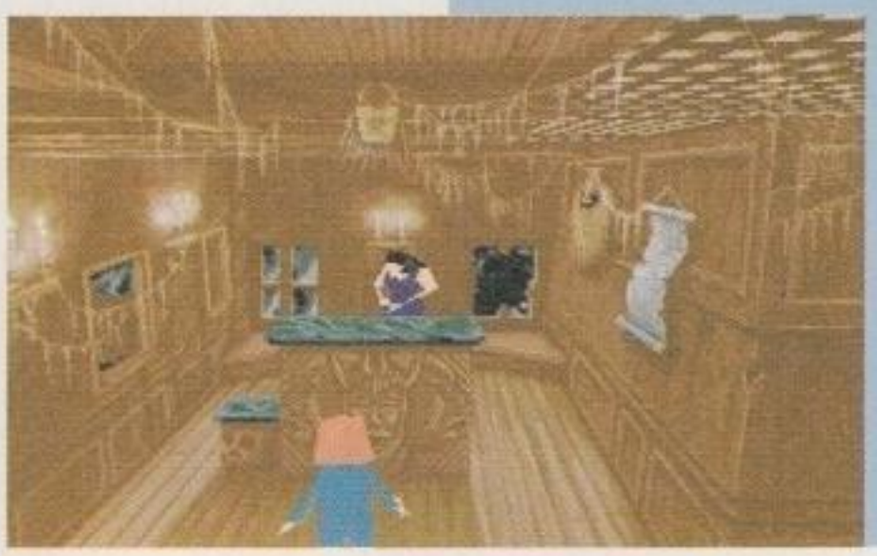
Via E-Mail, un nostro lettore che si fa chiamare Borg (un fan di Star Trek deluso da Next Generation?) ci chiede: "[...] sto giocando a *Lands of Lore* - in attesa del secondo episodio - e sono arrivato nelle paludi del secondo livello. Purtroppo, trovo delle pozze di sabbie mobili dove continuo a cadere, non importa se mi muovo velocemente. Queste pozze mi bloccano l'accesso ad alcuni punti della mappa, e non so cosa fare [...]". Nelle cave precedenti alla sezione dove ti trovi (per intenderci, dove devi uccidere un enorme verme al primo livello, per poi scendere), avresti dovuto trovare lo scroll dell'incantesimo "freeze".
Lanciando questo incantesimo, sarai in grado di congelare le pozze, che a questo punto potrai superare muovendoti velocemente.

ALONE IN THE DARK 2

Diego ha incontrato quello che forse è l'enigma più complesso di *Alone in the Dark 2*: "[...] Ho compiuto un sacco di azioni, ma alla fine non riesco mai a prendere l'amuleto che compare nella stanza di fianco alla camera da letto dove si mette il busto alla regina bianca. Cosa devo fare? [...]". In effetti, si tratta di un "blocco" imposto dai programmatori, in modo che i giocatori non possano raggiungere una parte della casa prima di avere un determinato oggetto e rimanere quindi irrimediabilmente bloccati.

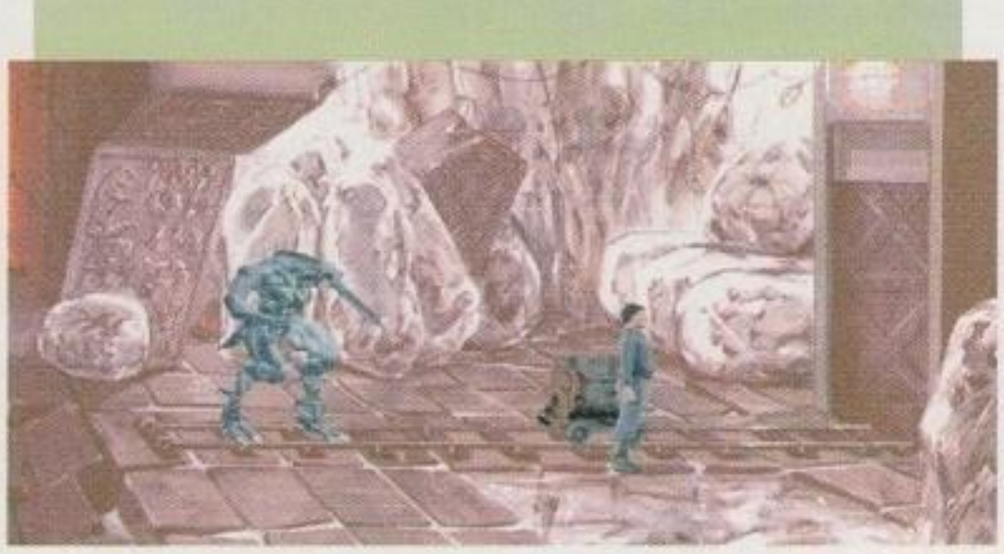


Devi andare in cucina e prendere la bottiglia di vino, utilizzare con essa il veleno, e poi mettere la bottiglia davanti alla porta chiusa al pianterreno (quella di fronte alla statua con il tridente). Dopodiché, entra nella stanza appena "ripulita", inserisci i due gettoni nel juke box (i gettoni li trovate in cantina, inserendo i 5 Cent nella slot machine nella stanza a cui potete accedere girando i cubi bianchi finché non mostrano tutti il quadri). Per terra, troverai un doblone (si vede poco, perché è dello stesso colore delle assi). A questo punto, potrai prendere il tanto desiderato amuleto.



PRISONER OF ICE

Alessio Agneessens (spero di aver scritto il nome correttamente!) ci chiede notizie su uno degli ultimi titoli della Infogrames, *Prisoner of Ice* "[...] Sono bloccato in questo incubo Cthulhuiano, quindi spero che almeno ZETA mi possa aiutare. Sono ancora nel sottomarino, da cui non riesco a uscire. Prendo alcuni oggetti (ramponi, razzo, giubbotto da salvataggio, registratore, ecc.) ma non riesco ad andare avanti perché, a un certo punto, il Prisoner esce fuori dalla cassa e mi uccide. Ho provato e riprovato ma non so più cosa fare [...]". Devi andare nella stanza delle cuccette, esaminare il povero Hamsun, parlare con Wayne e mandarlo nella sala di comando. Utilizza su Hamsun la catenella trovata sotto il letto: il moribondo inizierà a pronunciare frasi sconnesse, che dovrete incidere con il registratore. Torna poi nella sala comando, aspetta che il Prisoner sfondi la porta, quindi utilizza il registratore su te stesso per eliminarlo definitivamente.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LAGO
LOOKING AHEAD

Entra nella cabina di volo virtuale!

Pubblichiamo e distribuiamo prodotti per la simulazione di volo su Personal Computer

I ♥ SOFTWARE ORIGINALE

Altri prodotti LAGO

ratti Commander
Microsoft® Flight Simulator™ 5
gramma di utilità più diffuso tra i
virtuali che ti consente di creare i tuoi
ari, stampare le cartine, pianificare i
collegare due o più PC per ricreare
ro ambiente ATC e... molto di più!
etto e CD-ROM nella stessa
zione, versione in italiano.

ezia & Roma
Microsoft® Flight Simulator™ 5
nostri scenari per FS4 vi avevano
aspettate di vedere i nostri prodotti
grafica per FS5.1!
rivo su CD-ROM entro fine anno).

nery Italy
ATP ed Airline Simulator
enario italiano completo con cartine
vicinamento e mappa d'insieme con
rovie. Solo su dischetto con manuale
iano.

EI MIGLIORI EGOZI O PRESSO:
SOFT MAIL

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293
22100 COMO
Telefono (031) 300.174
Fax (031) 300.214
Negozio a Como in Via Benzi 18
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



Airline Simulator™

Mettiti ai comandi del Jumbo!
- Simulazione del 747-400 con glass cockpit;
- Grafica 640x400 a 256 colori;
- Scenario con oltre 300 aeroporti in Europa oltre a New York e Toronto per effettuare voli transoceanici (compatibile con ATP subLOGIC - rev. E);
- Compatibile con Scenery Italy;
- Manuale interattivo in italiano per imparare ad utilizzare il programma e stampare le cartine di avvicinamento;
- Possibilità di utilizzare gli occhiali 3D (venduti separatamente) per un vero volo virtuale.

Richiede: 80486DX/33, 4Mb RAM, scheda video Super VGA con 512Kb VRAM (supporta i seguenti video chips: Western Digital, Paradise, Tseng Labs ET4000, ATI Mach 32, ATI Mach 64, S3, Cirrus Logic 542x/543x, Trident e qualsiasi compatibile VESA 1.2), MS-DOS 5.0 o seguente e Windows® 3.x o seguente, mouse, qualsiasi stampante compatibile Windows® per stampare le cartine di avvicinamento, le lezioni e la guida di riferimento.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Manuale in italiano.



Flight School™

Il primo corso di volo multimediale interattivo dedicato a tutti gli appassionati del volo — dai principianti ai veterani — che desiderano imparare a pilotare un aeroplano!
Flight School spiega in modo semplice ed immediato tutti i concetti di base relativi al volo.
Il CD-ROM contiene oltre 500Mb di video ed animazioni 3D (realizzati ad hoc) che semplificano l'apprendimento dei concetti più complicati.
Flight School consente il collegamento diretto a Microsoft® Flight Simulator™ (versione 5.0a o successiva) per provare "al volo" le tecniche apprese nel corso.

Richiede: PC multimediale con un microprocessore 486 o superiore, 8Mb RAM, 20Mb disponibili sul disco rigido, scheda video e monitor con risoluzione 640x480 a 32.000 colori, lettore CD-ROM a doppia velocità, MS-DOS 5.0 o seguente e Windows® 3.x o seguente, mouse. Raccomandiamo inoltre Microsoft® Flight Simulator™ 5.1.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Versione completamente in italiano.



WinPlanner Plus™

La soluzione definitiva per la pianificazione di volo.
- Pianificazione dei voli VFR ed IFR sia in modo manuale che completamente automatico;
- Condizioni meteo predefinite o casuali lungo ogni rotta;
- Modifica dei checkpoints;
- Generazione di STAR e SID;
- Importa i dati per la navigazione direttamente dagli scenari;
- Calcola i livelli di volo ed il consumo del carburante;
- Database degli aerei aggiornabile;
- Contiene un libretto di volo elettronico compatibile FAA;
- Converte automaticamente i piani di volo in voli radioassistiti (per FS5 è richiesto Flight Shop™).

Richiede: 80486dx/33, 4Mb di RAM, 6Mb di spazio sul disco rigido, mouse, MS-DOS 5.0 o successivo e Windows® 3.x, uno o più tra i simulatori supportati
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Manuale in italiano.

virtuali

gli specialisti della simulazione

i programmi aggiuntivi per:
nt Simulator/ATP

MILANO
via RASORI 8
Tel.
02 461936

Computer
Giochi e Simulazioni
Joystick
Wargames
CD-Rom

gli accessori più esclusivi per il tuo divertimento:
Joystick/Volanti/Pedaliere
Thrustmaster/CH products/Suncom/Logitech

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

È tempo di Natale, le giornate si accorciano e tutti si ha più voglia di stare in casa. Unico problema si deve trovare una giusta scusa per non aiutare la mamma a fare il presepe e ad addobbare l'albero. Ormai la mamma ha capito che quando vede gli omini marroni che dicono "Yes sir" non stiamo studiando informatica, ma giochiamo a Command & Conquer, quindi se vogliamo rimanere incollati al nostro caro Pentium col benestare del superiore ....

a cura di Luca Bonacina

Chiarissimo Luca,
complimenti per la tua rubrica, forse un po' troppo tecnica, ma abbastanza chiara. Vorrei chiederti della informazioni sugli standard MPEG.
1) Ho letto su un rivista che presto verrà diffuso anche l'MPEG4. Ma non eravamo rimasti all'MPEG2?
2) Quali sono le potenzialità di questo nuovo formato?
3) Saranno necessarie macchine stratosferiche del tipo P7 a 300MHz?
Naturalmente mi attendo una risposta attraverso le pagine di Zeta. Non vorrai deludere un povero lettore di soli 21 anni? Non si scherza con i sentimenti dei giovani! Ciao.

Antonio Carnevale (Aosta)

Avevo appena portato in redazione la TecnoMail di Novembre, quando mi sono trovato tra le mani la tua lettera. Purtroppo ho già parlato lo scorso mese dello standard del Moving (o Motion)Picture Experts Group (MPEG). Per questo le domande che mi fai nella tua lettera che trovano risposta nel numero di Novembre, non le ho pubblicate.
MPEG1 e MPEG2 sono attualmente i due standard diffusi sul mercato per quanto riguarda la riproduzione dei VideoCD (soluzione proposta e spinta da Philips), del DVD e la televisione digitale in alta risoluzione (vedi in Italia Telepiù via satellite).
L'MPEG3 fu originariamente messo allo studio come standard televisivo per l'alta risoluzione (HDTV - High-Definition TeleVision), ma quando fu terminato lo studio dell'MPEG2 ci si accorse che quest'ultimo era già capace di fare tutto quello che avrebbe dovuto saper fare l'MPEG3. Per questo tutti gli studi sull'MPEG3 furono bloccati.
Il discorso è diverso per quello che riguarda l'MPEG4 che è al momento nelle prime fasi di studio. L'MPEG4 permetterà la trasmissione di filmati su linee a basso transfer rate (per esempio un normale modem). Una tale evoluzione permetterà una serie infinita di cose: dalla trasmissione per telefono di film da guardare sul monitor del proprio computer, come una sorta di TV via cavo, alla creazione di database multimediali, di CDROM interattivi con ore di filmati e alla trasmissione via E-Mail di filmati come fossero normali documenti di testo. Tuttavia credo che i tempi che dovremo attendere per questa tecnologia siano molto lunghi.

Caro Luca, innanzitutto complimenti per il tuo angolino, non hai idea di quante volte mi è stato utile leggere le tue pagine per capire cose che non osavo chiedere a nessuno o che nessuno mi sapeva spiegare.
Ma veniamo al dunque: sono in procinto di cambiare il mio vecchio CD-ROM 4x che ormai non mi dà nulla in prestazioni, con un più veloce 8x. Il problema è che è da marzo che vorrei cambiare il drive, e siccome vorrei acquistarne uno che poi per un bel po' di tempo rimanga il "massimo", ho aspettato di vedere cosa succede sul mercato anche in termini di prezzi. Vorrei chiederti:
1) Mi conviene acquistare un 8x o un costoso 10x?
2) È meglio l'interfaccia ATAPI, EIDE o SCSI?
3) Cosa mi sai dire del chiacchierato DVD? È meglio aspettare ancora per comprarlo? Ma poi non costerà tantissimo all'inizio?

Andrea Marinucci (Peschiera del Garda - VR)

Coloro che si interessano alle nuove tecnologie hanno assistito negli anni passati a molte guerre commerciali combattute a colpi di ribasso dei prezzi, di annunci dati con troppo anticipo, di smentite sui tempi di uscita, di problemi di debug e non da ultimo di problemi di compatibilità.
Per essere più precisi, basta considerare la grande battaglia dei microprocessori del 1995 dove Intel ha continuato ad abbassare il prezzo dei Pentium per togliere il mercato ai processori concorrenti di AMD e Cyrix, che stavano per uscire. Oppure ricordiamo la più recente caduta dei prezzi delle RAM dovuta alla grande offerta che ha finalmente "sfamato" il mercato. Tuttavia, i grandi produttori i soldi da qualche parte li devono intascare, e, mentre oggi ci troviamo al centro dell'ennesima rivoluzione che si chiama 3D, di sicuro il prossimo campo di battaglia sarà rappresentato dalle tecnologie ottiche, per essere più brevi il DVD.
Ho atteso fino a dicembre per pubblicare la tua lettera, in quanto era previsto il lancio del DVD a livello mondiale in questo mese, ma, come al solito, qualcosa ha rallentato la sua uscita.
Innanzitutto cos'è il Digital Video (o Versatile) Disc? Il suo aspetto sarà, sia per dimensioni sia per colorazione, identico ai vecchi CD, ma avrà una capacità di immagazzinare dati quasi dieci volte superiore. Il DVD disporrà di un nuovo raggio laser blu più sottile del vecchio laser rosso, che sarà in grado di leggere dati più compressi e soprattutto potrà leggere i dati oltre che sulle due facciate del disco anche su due strati diversi (dual layer) in modo da ottenere su un singolo disco 4 facciate utili per la lettura.
Tuttavia non tutti i DVD saranno uguali, ma si distingueranno in

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

base alla presenza o meno della doppia faccia e del doppio strato. Le combinazioni di queste caratteristiche daranno vita a diverse capacità quantificabili in un minimo di 4,7 Gb (singola faccia, singolo strato), fino ad un massimo di circa 19 Gb (doppia faccia, dual layer). La velocità minima di un DVD sarà di 9x (oltre 1300 Kb/sec).
Le versioni dei diversi DVD avranno pure nomi diversi: DVD Video, DVD Audio e DVD-ROM, a seconda dell'uso per cui verrà utilizzato.
Nel campo del video i nuovi supporti rimpiazzeranno completamente le attuali videocassette VHS, offrendo una risoluzione ben maggiore e codificata in MPEG2, con tre tracce audio per il Dolby AC-3 e almeno 4 tracce per il supporto di lingue diverse, per un totale di 135 minuti puliti di video!
Nel campo audio verranno rimpiazzati i vecchi CD, e sui normali HiFi potranno essere direttamente visualizzati sui display informazioni oltre che sulla traccia, anche sul cantante e il titolo della canzone. Inoltre probabilmente scomparirà la differenza tra i VideoCD e i CD audio, in quanto sullo stesso supporto saranno presenti sia i filmati che la musica.
Infine vi sarà il DVD-ROM che più ci interessa per il suo utilizzo nel campo ludico. Potremo dire addio ai giochi in 9 CD da dover ripetutamente scambiare nel nostro drive, perché i nuovi giochi potranno essere contenuti in un solo supporto con filmati video qualitativamente migliori, e soprattutto misurabili in ore di durata invece dei minuti a cui siamo abituati: il tempo dei veri film interattivi è giunto.
Allo studio c'è naturalmente anche il DVD registrabile, che sarà probabilmente identificato dalla sigla CD-R2, che vedrà la luce sul finire del 1997.
Altre caratteristiche del DVD sono: il pieno supporto del vecchio standard CD e CD-ROM, il prezzo contenuto anche in fase di lancio (200-300 dollari i primi lettori) e un ingombro di spazio nel computer identico ai suoi predecessori.
Ma non è tutto oro quello che luccica: in primo luogo gira una preoccupante voce secondo la quale il DVD non sarà compatibile con i CD-Registrabili di vecchia concezione. Questo potrebbe essere un vero problema per le tonnellate di Gb di dati che privati a aziende hanno salvato sui CD-R e che si vedranno costretti a mantenere nei propri sistemi dei vecchi drive. Altro aspetto è la data di uscita: sarà davvero in questo mese? O ci dobbiamo aspettare la ormai solita raffica di ritardi e smentite? E poi, per quale motivo, un utente, deve comprare un più costoso DVD quando lo dovrà usare per parecchi mesi con i normali CD-ROM, dal momento che software e film su DVD sono tutt'altro che vicini dall'essere presentati sul mercato?
Di sicuro un ritardo c'è già stato: in America l'uscita del DVD era stata annunciata per la scorsa estate, ma le grandi major americane di produzioni cinematografiche, appena si sono accorte che il DVD, essendo un supporto digitale, poteva essere facilmente duplicato più volte senza alcuna perdita di qualità, hanno bloccato tutto obbligando i produttori a inserire nell'hardware un dispositivo anti-copia per combattere la pirateria.
Per rispondere, infine, più direttamente alle tue domande:
1) tra 8x e 10x non vi è una differenza sostanziale, ma al momento in cui scrivo, ho appena visto allo SMAU sia i 12x che i 16x a dei prezzi più che appetibili, ma se hai atteso fino adesso ti converrà investire subito in un bel DVD 9,3x.
2) ATAPI e EIDE identificano praticamente la stessa cosa, ATAPI indica l'interfaccia IDE per i drive CD-ROM che è compatibile con lo standard EIDE. SCSI è un'interfaccia più costosa e più performante che in un sistema da casa è il più delle volte inutile.
3) Ti ho già risposto nell'introduzione.

Egregio dottore, mi permetta di omettere le consuete sviolinate del tipo "non ho mai visto una rivista più bella di ZETA" oppure "rimarrò fedele fino alla morte a ZETA". Sono un fortunato possessore di un Pentium 133 con 16 MB di RAM e CD-ROM 10x. Pur avendolo appena comprato (Giugno 96), continuo a guardarmi intorno per mantenermi aggiornato ed eventualmente espandere il mio sistemino con l'ultimo ritrovato della tecnologia.
Tra le novità sono molto interessato al Pentium Pro (P6 per gli amici - N.d.R.) e ai suoi sviluppi, ma ho letto che il Pentium Pro supporta come sistema operativo solo Windows NT. Me lo puoi confermare? E il suo successore P7, di cui si parlava sempre, che fine ha fatto?

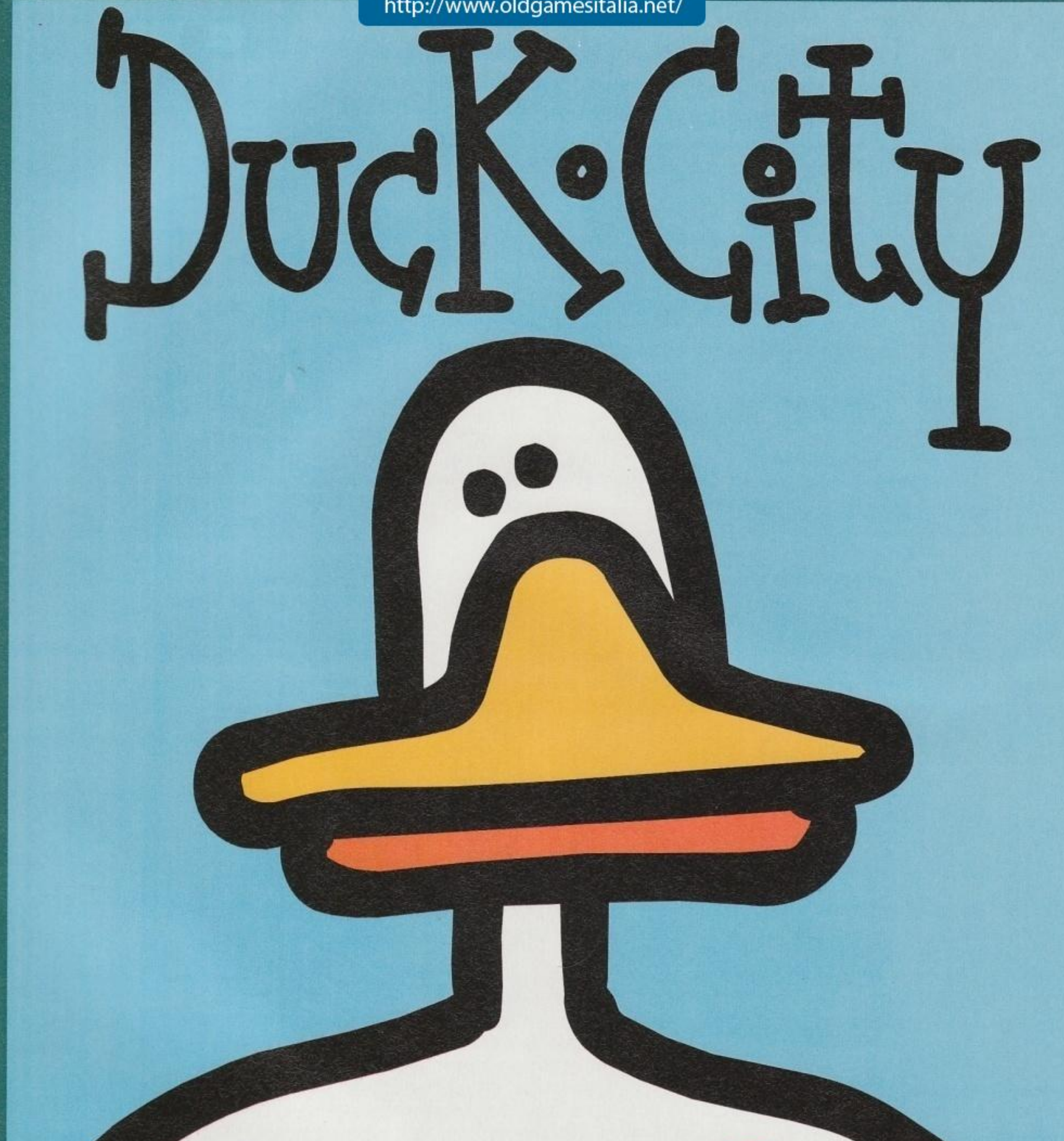
Carlo Ginelli

Purtroppo il fantasmagorico Pentium Pro supporta in maniera ottimale il solo Windows NT come sistema operativo, precludendo la strada alle applicazioni ludiche che funzionano per ora soltanto sotto DOS e Windows 95. In realtà Windows NT riesce a far girare i programmi a 16 bit, ma almeno per quello che riguarda la versione 3.5.1, le prestazioni sono più che deludenti. Con la nuovissima versione 4.0 di NT sembra che le cose siano parecchio migliorate, anche se ci troviamo lontano da una giocabilità accettabile per i giochi "pesanti" (sembra, inoltre, che NT non supporterà le routine Direct 3D). Purtroppo non ho ancora potuto constatare di persona i progressi fatti da Microsoft con questa versione.
Leggendo i comunicati della Microsoft, non mi pare che la strada che si stia percorrendo vada verso una futura implementazione, delle funzioni adatte ai giochi, nel pacchetto Windows NT. Infatti tutti gli sforzi sia di Microsoft sia di Intel vanno nella direzione di un potenziamento del vecchio Pentium (vedi la versione P55C con le funzioni MMX) e di una nuova release di Windows 95 che si chiamerà con ogni probabilità Windows 97.
La nuova release di Windows 95 vedrà un'uscita della versione Beta nel prossimo mese di gennaio, si chiamerà in codice "Memphis" (un adeguato seguito a Chicago e Cairo), e sarà pubblicata, in via definitiva, con ogni probabilità nell'estate prossima.
Riguardo al P7 è molto difficile ottenere notizie a riguardo. Anche esplorando il sito internet della Intel (www.intel.com) non ho trovato notizie particolari, ma ho letto qualche indiscrezione su una rivista d'oltreoceano secondo la quale la prima versione del P7 avrà un clock di 500 MHz e gli scienziati Intel pensano di spingere tale velocità fino a 1400 MHz! Unico problema è il contenimento delle radiazioni generate da una tale frequenza di clock. Nello stesso articolo vi erano allegate anche le ovvie smentite da parte di Intel sulla pericolosità di tali radiazioni...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



BMG INTERACTIVE.

IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.

MAC & PC

BMG

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.22

UNIT OF BMG E

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA

DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!



A DICEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

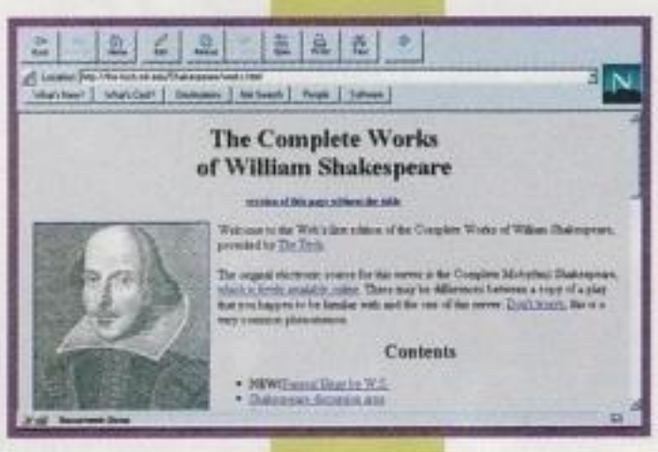


Spulciando la rete alla ricerca di nuovi tesori, abbiamo reperito qualche chicca niente male. Avevate mai pensto di poter acquistare un paio di jeans attraverso Internet? Si può fare, si può fare... Oppure di rischiare di entrare in analisi per aver ammirato dei "capolavori" inquietanti, visualizzati sulle pagine del vostro browser. Questo, e altro ancora, è ordinaria amministrazione sulla Madre di tutte le Reti!

ESSERE O NON ESSERE

http://the-tech.mit.edu/Shakespeare/works.html

Ci sono almeno cinque modi per conoscere uno dei più grandi drammaturghi di tutti i tempi: andare a teatro, leggerne un testo, guardare un film, utilizzare uno di quei CD-ROM interattivi che circolano negli ultimi tempi, o entrare direttamente a casa sua via Internet. Questo sito si distingue in quanto contiene tutta la serie completa di opere (conosciute) del grande bardo e parecchi link a pagine dello stesso contenuto similare. Nonostante sia un personaggio sicuramente più considerato in territori anglofoni che in Italia, Shakespeare e le sue opere possono essere studiate a fondo anche da noi, utilizzando uno dei comodi tool di ricerca, contenuti all'interno, che rendono sicura-



mente meno faticoso (e più divertente) il compito di qualunque studente normale...

LA SINDROME DELLA ICS

http://www.mallorn.com/~m-blase/xpage/

Come abbiamo sempre sostenuto, il più delle volte sono le pagine non ufficiali quelle che più si prestano alla ricerca e alla distribuzione effettiva delle informazioni sulla rete. Vuoi perché alcune informazioni non ufficiali sono delle vere e proprie fughe di notizie, vuoi perché le leggende urbane sono uno dei miti del nostro secolo, queste sono le pagine più ricercate. La pagina non ufficiale degli X-Men non si discosta da que-



sti semplici concetti di base, presentandosi come uno dei centri nevralgici della produzione "comics" degli ultimi tempi. All'interno troviamo una quantità spropositata di informazioni e, soprattutto, di link che faranno felici, ne siamo sicuri, parecchi di voi. Attenzione, perché proprio a causa dell'intenso traffico, molte volte la pagina viene temporaneamente chiusa o spostata...

PARANOIE

http://www.webcom.com/~conspire/

Sono ovunque, ci spiano e ci controllano. Mettono strane sostanze nell'acqua per controllarci meglio e sono sulla terra da più di quarant'anni. Già, stiamo parlando proprio degli esserini verdi (ma chissà poi perché proprio verdi) tanto cari a Fox Moulder; e a prima vista questo sito sembra proprio essere ispirato alla fortunata serie di X-Files, non per l'argomento che tratta, quanto per l'idea di fondo. Non stiamo parlando

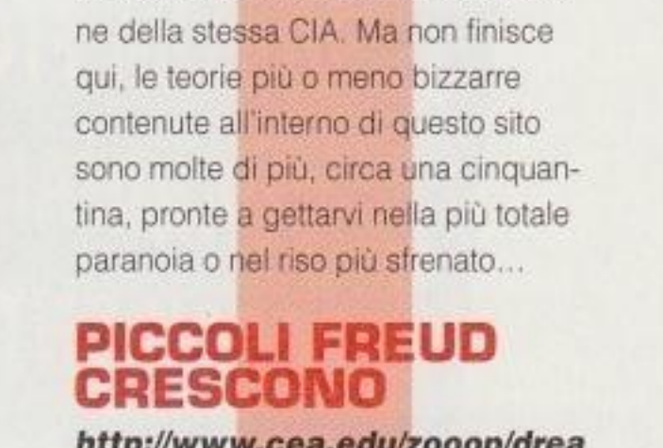


solo di invasioni silenziose ma di tutta una serie di grandi cospirazioni che si sarebbero succedute negli ultimi decenni a scapito nostro. Volete saperne qualcuna? Una specie di salsiccia volante si sarebbe schiantata nel deserto del Nevada con almeno un sopravvissuto e il governo americano avrebbe stretto con questi un patto molto semplice: la loro tecnologia in cambio di cavie umane con cui gli alieni potrebbero continuare i loro esperimenti. Il mondo sarebbe controllato da un insieme di società segrete (gli uomini in nero?) come i Cavalieri di Malta, o la Trilateral Commission, in grado di spiarci e dirigerci silenziosamente. I baroni della droga avrebbero stretto un accordo con la CIA per l'esportazione di materia prima, e con i fondi sarebbe stata finanziata la costruzione della stessa CIA. Ma non finisce qui, le teorie più o meno bizzarre contenute all'interno di questo sito sono molte di più, circa una cinquantina, pronte a gettarvi nella più totale paranoia o nel riso più sfrenato...

PICCOLI FREUD CRESCONO

http://www.cea.edu/zooop/dreams/dreams.html

Anche se a prima vista potrebbe sembrare qualcosa di estremamente naturale, il bisogno di dormire non è ancora stato spiegato a fondo dagli esperti del settore. Allo stesso modo non si è ancora capito quale possa



essere il vero scopo del sogno e se effettivamente se ne possa dare una seria interpretazione. Senza nulla togliere ad astrologi e a psicanalisti, questo sito si propone un obiettivo molto più alla mano e forse anche più

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

utile. Si tratta in pratica di un magazzino di sogni; all'interno sono presenti le descrizioni di sogni di decine di surfisti, dai più palesi ai più surreali, tutti di pubblico dominio. È anche possibile scrivere direttamente via E-mail, scegliendo se rimanere anonimi o meno, e lasciare all'amministratore del sistema il compito di decidere se inserire anche il vostro sogno (magari di questa notte) tra quelli accessibili a tutti.

HORRORI DIGITALI

http://www.vomitus.com/

Non lasciatevi ingannare dal nome. Questo sito non è un incubo virtuale per chi soffre di nausea o semplice-



mente di buon gusto, ma è, in realtà, la più bella raccolta di artwork del grottesco che ci sia mai capitata di vedere navigando in rete. Deliri allucinanti su tela, schizzi (in tutti i sensi...) acidi su sfondi da incubo e visioni al limite della follia, imprigionate in un'immagine degna del più malato degli psicopatici in circolazione. Attenzione: non stiamo parlando della qualità artistica delle immagini ma della loro bellezza soggettiva e dell'enorme impatto visivo che regalano. Un quadro chiamato Bad Kitty che ritrae un bambino deforme che fa a pezzi un gatto non è che un piccolo esempio di quello che si può trovare tra queste pagine, tutte accompagnate da esaurienti spiegazioni dei motivi da parte degli autori, che hanno portato alla nascita del loro capolavoro personale. Ovviamente vietato ai minori di 18 anni, questo sito si afferma tra gli affreschi più belli del nostro tempo.

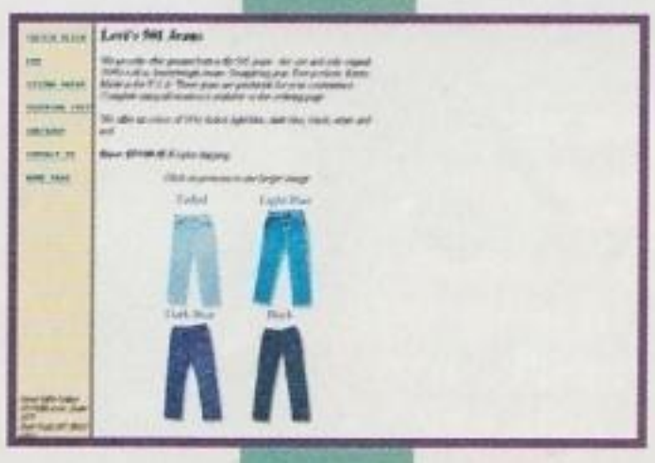
JEANS

http://www.greatgifts.com /jeans/

Continua la nostra ricerca di nel mercato più vasto del mondo. Questa settimana vi proponiamo il sistema più utile e veloce per comprare i jeans più famosi del mondo: i Levis 501. Tramite questo sito sarà possibile acquistare (e non solo virtualmente) i mitici jeans (interessante il fatto di poterne stabilire la lunghezza oltre alla larghezza, in



Italia non è possibile), come nel negozio sotto casa, o semplicemente informarsi sulle novità del momento in casa Levis. Sono presenti i soliti link ad altri siti dello stesso genere, sia come virtual-shop che come siti di interesse generale. tra questi vi consigliamo http://www.eu.levi.com, nel quale potrete trovare, tra le altre cose, anche informazioni sulla nascita e la difficile gestazione di un vecchio pezzo di tenda...



LINK SOFTWARE HOUSE

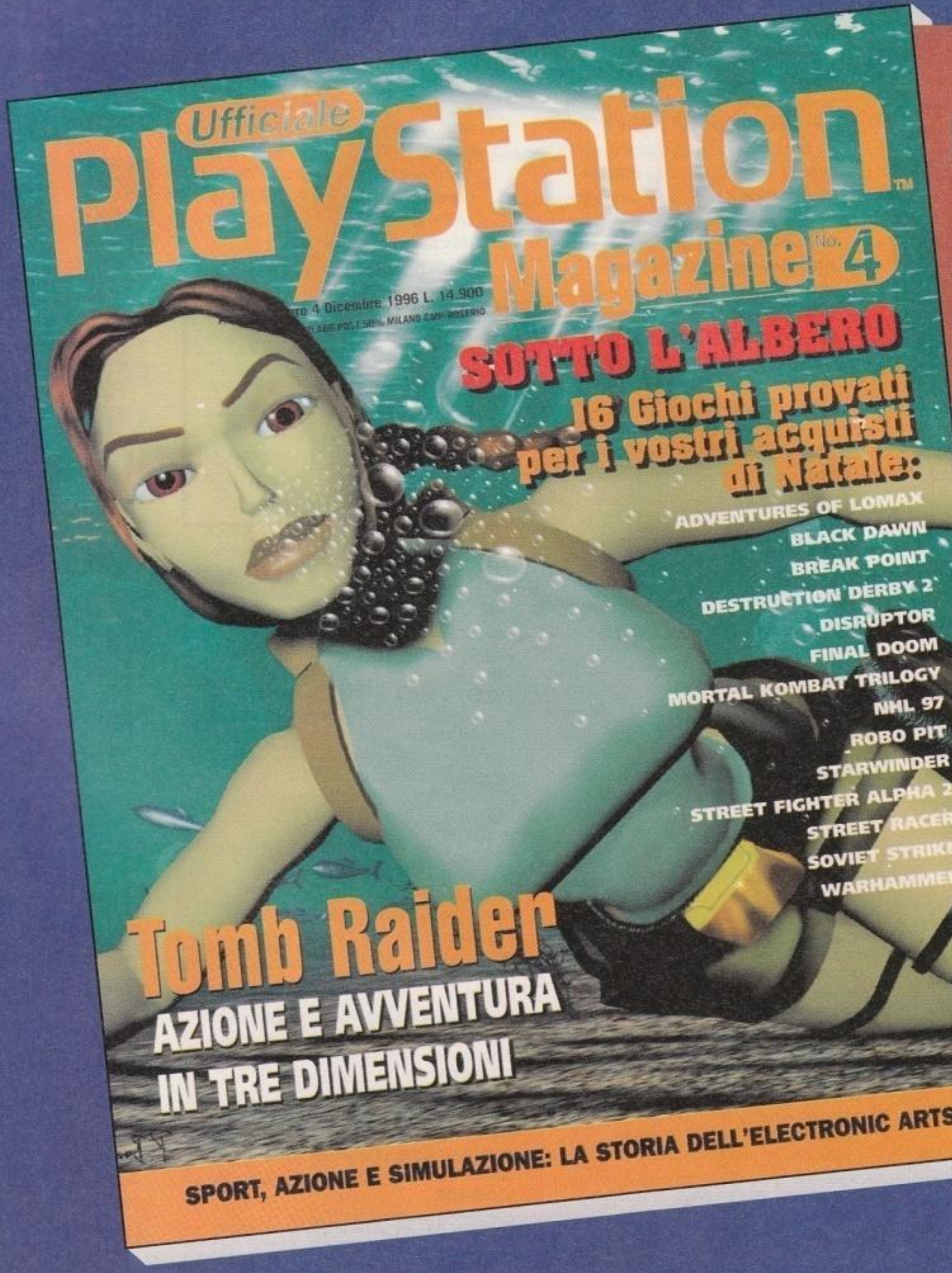
3DO
http://www.3do.com/
7TH LEVEL
http://www.7thlevel.com/
ACCESS SOFTWARE
http://www.accesssoftware.com/
ACCLAIM
http://www.acclaimnation.com
ACCOLADE
http://www.accolade.com
ACTIVISION
http://www.activision.com/
APOGEE/3D REALMS
http://www.apogee1.com
CAPSTONE
http://www..gate.net/~intracor/capstone.html
BETHESDA
http://www.bethsoft.com
BLIZZARD
http://www.blizzard.com
BULLFROG
http://www.ea.com/bullfrog.html
DOMARK
http://www.domark.com/domark
EA
http://www.ea.com/
EPIC
http://www.epicgames.com/
GROLIER INTERACTIVE
http://www.grolier.com
GTE
http://www.im.gte.com/
GT
http://www.gtinteractive.com/
ID SOFTWARE
http://www.idsoftware.com/
INTERACTIVE MAGIC
http://www.imagicgames.com/games.html
INTERPLAY
http://interplay.com
LOOKIN GLASS
http://www.vie.com/lgt
LUCASARTS
http://www.lucasarts.com/menu.html
MAXIS
http://www.maxis.com/maxhome.html
MICROPROSE
http://www.microprose.com/
MICROSOFT
http://www.microsoft.com
MINDSCAPE
http://www.mindscape.com
NEW WORLD COMPUTING
http://www.nwcomputing.com
NOVALOGIC
http://www.novalogic.com
OCEAN
http://odon.com/ocean/
ORIGIN
http://www.ea.com/osi.html
PAPYRUS
http://papy.com
PHILIPS MEDIA
http://spider.media.philips.com/media/MediaHome.html
RAVEN
http://www.ravensoft.com/
READYSOFT
http://www.tcn.net/~readysoft/
ROCKET SCIENCE
http://www.rocketsci.com/
SIERRA
http://www.sierra.com/
SPECTRUM HOLOBYTE
http://www.holobyte.com/
SSI
http://www.ssi.online.com
TAKE 2
http://www.westol.com/~taketwo/take2.html
TEAM17
http://www.team17.com/
TRILOBYTE
http://www.tbyte.com
UBISOFT
http://www.ubisoft.com/
VIRGIN INTERACTIVE
http://www.vie.co.uk/vie/
WARNER
http://www.warneractive.com/
WESTWOOD
http://www.westwood.com/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista ufficiale PlayStatio
ogni mese in edicola con un C
pieno di giochi da provare subit



IN TUTT
LE EDICO
RIVISTA
CD RO
L. 14.90

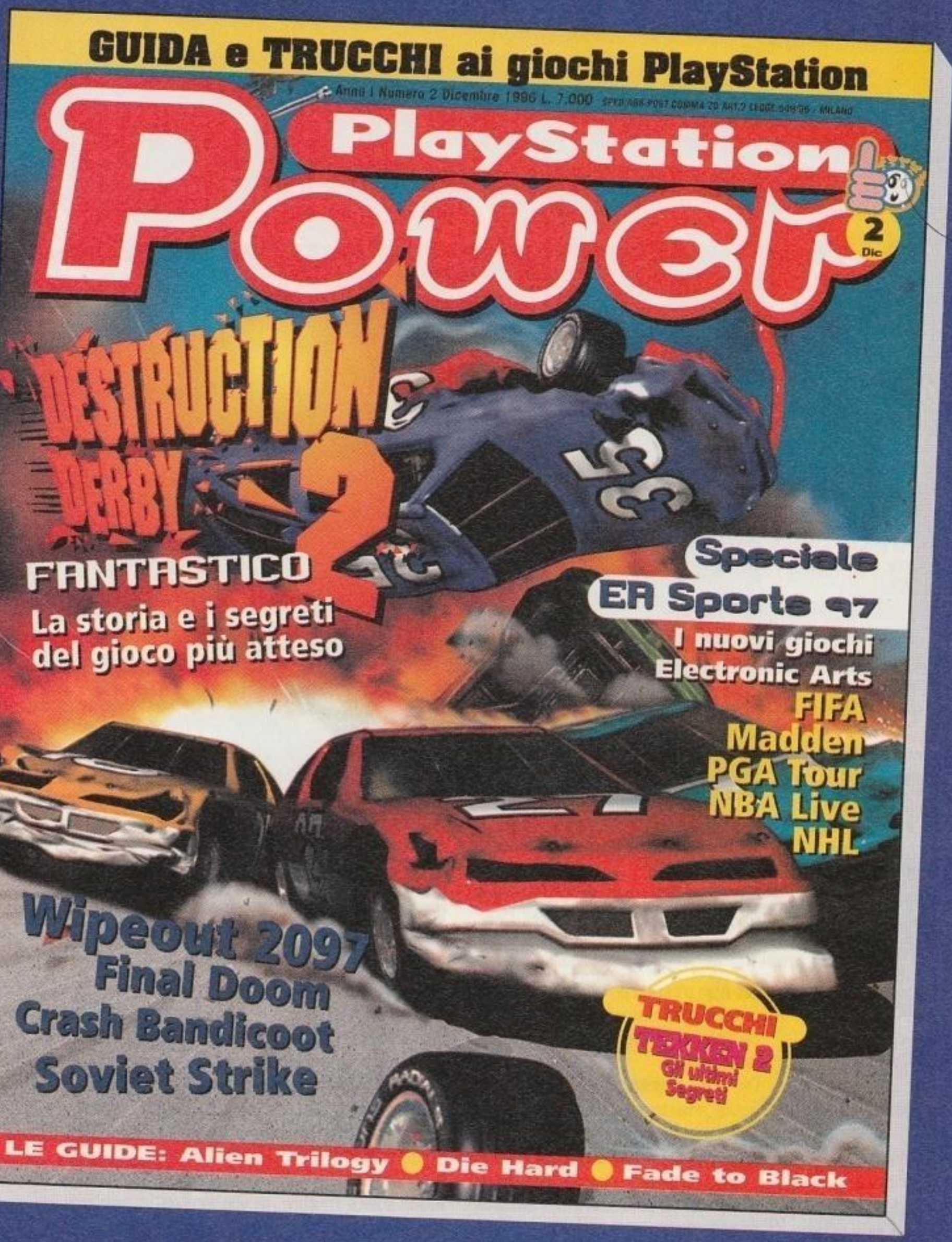


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA



PLAYSTATION LA RIVISTA MENSILE CON TRUCCHI CONSIGLI, MAPPE, RECENSIONI NOTIZIE E ANTEPRIME

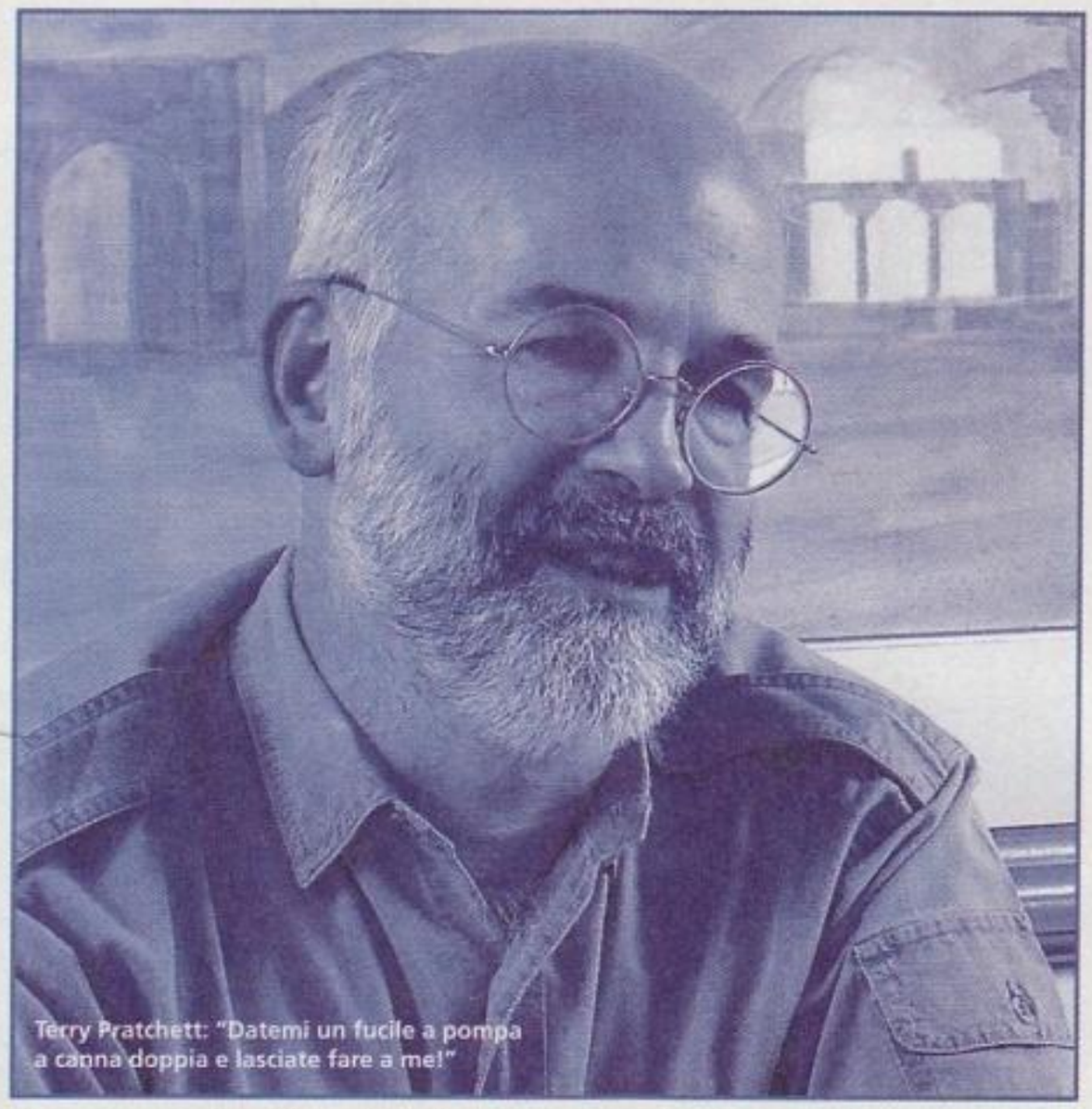
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A colloquio con Terry Pratchett

Quando si parla di nuove tecnologie, gli autori sono tradizionalmente piuttosto conservatori. In questo scenario, il tranquillo entusiasmo informatico di Terry Pratchett sembra quasi partigianeria. Tanto informato sui PC quanto lo è in altri campi, una volta ha addirittura intervistato Bill Gates. Abbiamo parlato con lui di *Discworld 2*, videogiochi, il prezzo del successo e perché noi non riusciamo a ottenerlo.


Terry Pratchett: "Datemi un fucile a pompa a canna doppia e lasciate fare a me!"

Il primo gioco dedicato al Discworld è stato molto apprezzato. Discworld II *è solo 'come prima, più di prima?'*
Beh, fatemi pensare... ci sono *Doom 2*, *Wing Commander 4* e una marea di altri giochi che compongono delle serie. A noi è semplicemente venuto in mente che la gente aveva gradito il primo e farne un altro non sarebbe stato male - inoltre adesso ci sono migliori possibilità per grafica e sonoro.

Potresti darci un'idea di cosa dobbiamo aspettarci?
No. Ma vi posso dire che ci sarà molto sulla Morte.

Che percentuale di Discworld II *è frutto del tuo lavoro?*
Molto meno che nel primo *Discworld*, perché per me era tutto così nuovo e non mi fidavo di nessuno! Più che altro ho soltanto approvato come venivano disegnati i personaggi - sebbene sembri che nessuno sappia più disegnare un orangutan, è un'arte perduta - e ho fatto un po' di lavoro sul copione.

Dev'essere bello avere gente come Eric Idle e Nigel Planer come collaboratori...
Beh, non credo che avremmo fatto il gioco con un altro Rincewind. E Nigel Planer ha fatto un ottimo lavoro con le registrazioni dei libri. Con delle buone voci si fa un buon gioco.

Non trovi un po' surreale questo impero di romanzi, giochi, eccetera, dedicati al Discworld? Oppure ti ci sei abituato?
Oh, sono in grado di controllarmi - potrei smettere se volessi. La parte difficile è mettersi in disparte e piantarla di controllare tutto quello che fanno gli altri. A volte si deve semplicemente lasciare che altra gente faccia il proprio lavoro.



Continui a credere che un romanzo sia interattivo quanto un gioco?
Certo che sì. Tutto quello che metto io in un romanzo sono le 26 lettere dell'alfabeto e un po' di punteggiatura - il lettore aggiunge le immagini, i suoni, gli odori e i sapori. I libri sono *più* interattivi. Certo, in *Quake* puoi correre in giro seguendo un percorso differente e raccogliendo le cose in un ordine diverso, ma hai possibilità di scelta limitate, se vuoi arrivare al livello successivo. I libri sono come la radio - hanno una grafica migliore.

Ma tu giochi con qualche videogioco?
I più recenti sono stati *Quake*, *Duke Nukem* e *WC4*. Non mi piacciono particolarmente i giochi di riflessione. Datemi un fucile a pompa a canna doppia, e lasciate fare a me!

Ti potresti immaginare un giorno in cui i videogiochi rimpiazzeranno i romanzi?
Naturalmente - per gli imbecilli terminali. Ecco, immagina *Orgoglio e Pregiudizio: Il Gioco!* POW! Ka-blaam! Beccati 'stà laserata, Caterina De Burgh! Vinci un nuovo Bennett ogni diecimila punti! Guarda, i giochi sono divertenti, davvero, a volte sono meravigliosi, magari pure educativi... ma hanno dei limiti.

Mi dicono che sei un utente PC, invece del solito scrittore con il Mac.
Quando ho comprato il mio primo PC, i Mac costavano troppo e non avevano una buona scelta di software. Da quel momento in avanti, ho iniziato a credere che i Mac fossero più per la gente che manipola le cose, invece che crearle. Potrei sbagliarmi completamente - di solito è così con i pregiudizi - ma questo è un mio difetto.

Se avessi Bill Gates chiuso in una stanza cosa gli faresti cambiare nei PC?
Vorrei che non ci fosse più la maledetta barriera dei 640k e che i PC fossero molto più espandibili. Una volta *erano* espandibili. Adesso, chiunque abbia un sistema ragionevolmente aggiornato finisce in fretta gli IRQ e gli slot di espansione disponibili. Ah, poi vorrei anche un Windows 95 stabile, una scatola di soldatini, un elicottero che funziona veramente, un cagnolino che si chiama Spot e la pace per tutta la Terra.

Arriverà mai un film sul Discworld?
Mort sembra abbastanza plausibile - mi hanno già dato un bel mucchietto di soldi, e questo è sempre un buon segno. Comunque, ci crederò soltanto il giorno in cui uscirò dalla prima.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

ATLANTIDE

NINTENDO 64 · PlayStation · SEGA SATURN · OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY · PC CD-ROM

PERSONAL COMPUTERS · VASTO ASSORTIMENTO VIDEOGAMES · HARDWARE & MULTIMEDIA · IMPORTAZIONE DIRETTA · PAGAMENTI RATEALI · NOVITA' IN ANTEPRIMA · OLTRE 2000 ARTICOLI A MAGAZZINO

TELEFONO (0362) 23.81.48 - FAX (0362) 32.08.01

VENDITA PER CORRISPONDENZA E PRESSO IL NOSTRO PUNTO VENDITA

SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI N° 43 S.S. VALASSINA USCITA SEREGNO S.SALVATORE

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

PC GAMES - CD

ACQUARIO DI GENOVA	ITA	84000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	68000
AMAZON QUEEN	MIT	68000
ANIMALI DA SCOPRIRE	ITA	118000
ASTERIX LA SFIDA DI CESARE	ITA	98000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	138000
ATLAS	ITA	114000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000
BROKEN SWORD	ITA	94000
CITTA' ANTICHE	ITA	118000
CLOSE COMBAT	ITA	TEL.
COMIX ZONE	ING	68000
COMMAND 2 CONQUER RED ALERT	MIT	78000
CYBERWAR	ING	76000
DRAGOS MADCAP CHASE	ITA	78000
DARK FORCES	ITA	48000
DAY OF THE TENTACLE	ITA	48000
DUKE NUKEM 3D	MIT	68000
ENCICLOPEDIA OMNIA 97 DE AGOSTINI	ITA	TEL.
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 97	ITA	TEL.
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	84000
F1 GRAND PRIX 2	MIT	82000
F15 BACK TO BAGHDAD	MIT	108000
FALCON 30	ING	38000
FEDERICO FELLINI	ITA	84000
FIFA 96	ITA	82000
FIFA 97		TEL.
FLASHBACK	ING	42000
FLIGHT SIMULATOR 95 MICROSOFT	MIT	TEL.
FORREST GUMP MUSIC	ING	92000
FULL THROTTLE	ITA	98000
F-FIGHTER	MIT	64000
FIGHT UNLIMITED	ITA	68000
GENE WARS		TEL.
GUILTY	MIT	64000
HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	88000
HEXEN	MIT	84000
HI-OCTANE	MIT	64000
I FENICI	ITA	58000
I MONDIALI DI CALCIO	ITA	48000
KICK OFF 96	ITA	78000
IL CASTELLO DELLA FANTASIA	ITA	92000
IL MONDO DEL VOLO	ITA	118000
IL MOSTRO D'ARGILLA	ITA	56000
INDY CAR RACING 2	MIT	78000
INSETTI OVUNQUE	ITA	58000
L'EGITTO DEI FARAONI	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	74000
LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	74000
LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	74000
LA PASTA	ITA	78000
LA PIETRA DI NETTUNO	ITA	56000
LE LOUVRE	ITA	134000
LEONARDO DA VINCI	ITA	88000
MAGIC CARPET 2	ITA	68000
MAGIC THE GATHERING		TEL.
MECHWARRIOR 2	ING	52000
MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000
MICRO MACHINES 2	ING	78000
MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000
NBA LIVE 96	ITA	88000
OCEANI	ITA	134000
OLYMPIC GAMES	ITA	92000
PERFECT GOLF	MIT	84000
PHANTASMAGORIA	ITA	TEL.
PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000
PINBALL WORLD CUP	MIT	48000
PLAYER MANAGER 2	ITA	78000
PRO HOCKEY 95	ING	78000
QUAKE	MIT	82000
REBEL ASSAULT 2	ITA	94000
RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
RISE OF THE TRIAD DARK WAR	ING	48000
SCREANER 2	MIT	74000
SIMON THE SORCERER 2	ITA	89000
SPORTS MASTERS	ING	48000
STRIP-POKER PRO	ING	64000
SYNDICATE	ING	54000
SYNDICATE WARS	MIT	96000
TERRANOVA	MIT	68000
THE DIG	ITA	94000
THE LAST DYNASTY	ITA	88000
TIME COMMANDO	ITA	84000
UNDER A KILLING MOON	ING	88000
URBAN RUNNER	ITA	98000
VIRTUAL POOL	ING	88000
VIRTUAL SNOOKER	ING	98000
WARCRAFT 2	MIT	78000
WING COMMANDER III	MIT	74000
WING COMMANDER IV	MIT	108000
WINGS OF GLORY	MIT	78000
WOODRUF	ITA	48000
XWING	ITA	48000

PC GAMES - FLOPPY

CANNON FODDER	MIT	44000
CANNON FODDER 2	MIT	58000
INNOCENT	MIT	68000
LEGEND OF VALOUR	ITA	68000
MICROMACHINES 2	ING	68000
PAGAN ULTIMA VIII	MIT	88000
PRO HOCKEY 95	ING	68000
RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
SAIL SIMULATOR	MIT	88000
SAIL SIMULATOR + CONTR. UNIT	MIT	138000
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	MIT	68000
SIMON THE SORCERER 2	ITA	84000
SPACE QUEST V ROGER WILCO	ING	68000
SPACE SIMULATOR	MIT	84000
SYSTEM SHOCK	MIT	78000
TRODDLERS	ING	44000
WF EUROPEAN RAMPAGE	ING	32000
WING COMMANDER 2	ING	48000
X WING	ING	38000

FLOPPY DISK 3½ HD

£. 580

SPEDIZIONE GRATUITA ACQUISTANDO ANCHE 1 SOLO VIDEOGAME

SOFTWARE AMIGA
HARDWARE PER PC
VENDITA NOTEBOOKS

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI !!!

P133 INTEL - 8 MB RAM - FLOPPY 1,44
HD 1,2 - VGA 1 MB - 256 CACHE - MINI TOWER
CD ROM 4X - S. BLASTER CREATIVE 16 BIT
... A P200 A RICHIESTA

INCREDIBILE!
TUTTO A SOLE
£ 1.880.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON E' STATO POSSIBILE ELENCARE TUTTI I TITOLI
TUTTI I PREZZI IVA COMPR...

MONITOR 14" - N.I.
MPR II - 0,28"

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

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA
HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

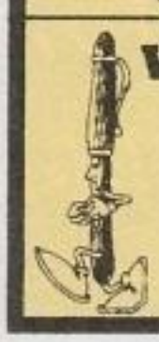
GRANDE OFFERTA !!
2 GIOCHI 10% DI SCONTO
3 GIOCHI 15% DI SCONTO
4 GIOCHI 20% DI SCONTO

visita su internet il nostro grande negozio virtuale !!!

PC & IBM -- CD ROM --ATARI
AMIGA -- SEGA -- NINTENDO
anche per i gloriosi CBM64
C16 -- SINCLAIR -- PRODEST 128

http://www.fileita.it/fp/american/

siamo rivenditori connessioni internet



VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128 - TORINO 011/548920
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233
E-MAIL: american@fileita.it

VIDEOGAME EXPO



2° EDIZIONE

18-19 gennaio 19

orario 10-18,30

Parco Esposizioni Aeroporto Milano Li
NOVEGR

Per informazioni e iscrizioni:
COMIS LOMBARDIA Via Boccaccio, 7 - 20123 Milano
Tel. (02) 46.69.16 (5 linee r.a.)
Fax (02) 466911



A VICENZA C'E' DREAM MASTER

COMPUTER GAMES, GIOCHI DI CARTE, GIOCHI DI RUOLO
WARGAMES, GAMES WORKSHOP POINT
FUMETTERIA, SERVIZIO ABBONAMENTI e ARRETRATI
VIDEOCASSETTE, JAPAN SHOP, POSTER E GADGET

ALCUNE DELLE NOSTRE OFFERTE PER PC:

SCREAMER2 £.70.000
SILENT THUNDER £.59.000
VIRTUA FIGHTER £. 85.000
BRAIN DEAD13 £.85.000
BROKEN SWORD £.79.000
GENE WARS £.95.000
AFTER LIFE £.89.000
QUAKE £.79.000
F1GP2 £. 85.000

SCONTI SU TUTTO IL MATERIALE
PRESENTANDOSI CON QUESTA PUBBLICITA'

DREAM MASTER-C.TRA'S.MARCO38-VICENZA
TEL./FAX.0444-326734-CHIUSO LUNEDI'MATT.

A ME GLI OCCHI !!

COSA NE PENSI SE **MULTIMEDI**
CENTER TI PROPONESSE DI ACQUISTAR
SOFTWARE **ORIGINALE** SU CDROM A....

...PREZZO PIRATA ?!?!?!

...GUARDA ?!?!.

Duke Nukem 3D	£	59.900
EF 2000	£	79.900
Euro 96	£	49.900
GP II	£	59.900
Need for Speed SE	£	49.900
Phantasmagoria	£	79.900
Quake	£	59.900
Rally	£	49.900
Ripper	£	79.900
Screamer 2	£	49.900
The Dig	£	69.900
Time Gate	£	69.900

.....e tanti altri ancora.....
PREZZI I.V.A. COMPRESA

RITIRIAMO IL TUO SOFTWARE SU
CD-ROM USATO
TELEFONACI X INFORMAZIONI AL NUMER
06/765687
FAXACI LA TUA LISTA AI NUMERI
06/79845392 - 765687
INCONTRIAMOCI ALL'INDIRIZZO INTERN
WWW.CDROM.IT



ESPONIAMO ALLA FIERA DI ROMA
" NATALE OGGI "
DAL 6/12 AL 15/12
VI ASPETTA UNA SORPRESA !!!

MULTIMEDIA CENTER ROMA GALLERIA COSMOPOLIS
METRO' NUMIDIO QUADRATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Annunci

Gli annunci devono essere spediti a ZETA-Annunci Via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a ZETA Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO giochi originali completi di loro manuale d'uso e confezione: Savage Warrior (CD); Crusader no Remorse (CD); Bodywork Voyager (CD), Fist Armored (floppy 3 1/2), Evocation 2 (floppy 3 1/2), Flight Simulator 5.0 Microsoft (floppy 3 1/2).Prezzi da concordare.
Vittorio - tel. 06/9994824 dopo le 21.30

Super offerta!! VENDO per PC CDRom John Madden NFL 97 a L. 80.000. Vendo inoltre SNes versione europea (pal) solo console a L. 80.000.
Mauro Anceschi - tel. 0522/981410 sera

VENDO/scambio giochi per PC su floppy e su CDRom.
Silvano - tel. 099/876201

VENDO/scambio per PC CDRom i seguenti giochi: U.S. Navy Fighters, Orion Conspiracy (it.) Rayman e NHL 96. Vendo inoltre molte enciclopedie multimediali a prezzi stracciati e un A1200 più drive esterno e dei giochi originali a L. 280.000.
Gianluca - tel. 0125/57320

VENDO/scambio seguenti giochi originali per PC CDRom: Phantasmagoria (it) L. 65.000, Darkseed 2 L. 60.000 ed altri.
Sergio - tel. 0521/267382 ore serali.

VENDO per PC CDRom: Destruction Derby L. 30.000, Screamer L. 25.000, FX-Fighter L. 40.000, tutti originali. Vendo inoltre Creative SB16 Value L. 130.000, a chi compra quest'ultima regalo joypad a 2 tasti.
Davide - tel. 02/22471426

VENDO processore Pentium 75Mhz L. 80.000, SVGA Diamond Stealth 64 PCI 2Mb Dram L. 80.000, modem Trust est. 14400 bps L. 90.000. Duke Nuke'em 3D, Virtua Fighter PC L. 50.000 cad. Syndicate Wars, Wing Commander 4 L. 60.000 cad.
Maurizio - tel. 0775/200890 - 0347/3500654

VENDO scanner Logitech Pagescan color motorizzato da tavolo a L. 600.000 ideale per foto, archiviare documenti, spedire fax e fare copie. Completo di software e 1 anno di garanzia. Non richiede l'aggiunta di schede, rapida e semplice installazione.
Roberto Bozzi - tel. 0331/389008

VENDO giochi originali per PC a prezzo modico (Grand Prix 2 L. 45.000, Civilization 2 L. 37.000 ed altri). Cerco inoltre vecchi numeri di Zzap! (anni: 87, 88, 89).
Simone - tel. 0522/964527 ore pasti

VENDO i seguenti giochi originali (completi di manuale) per PC: Michael Jordan in Flight (floppy) L. 20.000, Striker95 (Pc CDRom) L. 20.000, Action Soccer (PC CDRom) L. 20.000, Micromachines 2 (PC CDRom) L. 40.000, Cyberia (PC CDRom) L. 50.000, NBA Jam T.E. (PC CDRom) ed altri.
Marco - tel. 06/78345103 ore serali dopo le 20.30

VENDO per PC formato floppy disk: Fifa 96, Duke Nukem 3D, Mortal Kombat 3, Terminator Future Shock, Rayman L. 35.000; Actua Soccer, Destruction Derby, Virtual Snooker, Hexen L. 25.000, Uefa Champion League, Abuse, Pitfall L. 15.000.
Massimiliano - tel. 0865/96342 dalle 14 alle 16

VENDO per PC CDRom i seguenti titoli: U.S. Navy Fighters L. 30.000, EF 2000 L. 60.000, AH-64D Longbow L. 60.000. Vendo per PC floppy disk: F 15 III Strike Eagle L. 20.000, Indycar Racing L. 30.000. I giochi si intendono tutti originali con manuale incluso.
Stefano - tel. 0423/975473

VENDO per PC: Z (it.) L. 60.000, Command & Conquer L. 55.000, Command & Conquer covert Operation L. 30.000, Warcraft II L. 55.000, Warcraft II Beyond the Dark Portal L. 30.000, Star Trek The Next Generation a Final Unity L. 50.000 ed altri.
Simone - tel. 02/9529169 ore 18-21

CERCO

CERCO in CDRom le seguenti avventure con manuale e gioco in italiano: Monkey Island (primo episodio), Shannara, The Dig, Alone in the Dark 3, The Gate. Cerco inoltre questi titoli con manuale in italiano: Command & Conquer, Settlers 2, Steel Panthers, Warcraft II.
Annuncio sempre valido.
Fabrizio - tel. 0362/74077 ore pasti

CERCO manuale istruzioni, possibilmente in italiano di: Centurion, 1942 Air Pacific War o 1942 Air Pacific Gold. In cambio posso offrire gli ultimi aggiornamenti di Microprose GP 2.
Maurizio - tel. 0371/610877 ore pasti serali

Collezionista CERCA giochi originali solo in ottimo stato e completi di manuali, gadget, ecc. per Amiga, C64, PC, Spectrum, console e altri sistemi. Pago L. 5.000 a gioco, anche grandi quantità. Inoltre cerco riviste Zzap! 64 (inglese), K, CU, Sinclair User, C+VG (inglese) e simili, pago L. 1.000 a numero.
C.I. 35103712 - F.P. Pza Bologna - 00162 Roma

CERCO disperatamente soluzione completa di Ultima 7 Parte II The Serpent Isle. Scambio con un gioco su CD. Max serietà.
G. Saettone - via Binel, 3 - 11020 Donnas (Ao)

Ti piacerebbe lavorare con Internet? Se hai un modem e un po' di tempo libero abbiamo un interessante progetto da farti conoscere.
Gianni - tel. 0183/667942

CERCO CDRom con giochi e programmi di vario genere sia per Amiga che PC. Inoltre cerco anche Aminet Set 1, 2 e 3.
Giuseppe Marzo - c/o Fermo Posta - 28052 Cannobio (No)

CERCO disperatamente per PC, due vecchie avventure della Sierra: Conquest of the Longbow (The Legend of Robin Hood), Conquest of Camelot. Sono disposto a pagarle anche a prezzo intero.
Giovanni - tel. 0571/478074

SCAMBIO

SCAMBIO game e utility per PC.
Leonardo - tel. 0885/413906 ore pasti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Luogo comune, mezzo gaudio

È vero che i videogiochi italiani hanno finalmente oltrepassato i limiti delle edicole e delle recensioni campanilistiche sulle riviste nazionali? E se sì, a quale prezzo? Cerchiamo di capire quanto sono italiani i videogiochi italiani degli ultimi tempi.

Talvolta gli antropologi hanno tentato descrizioni comparative del carattere di diversi popoli. Talvolta le descrizioni erano precise, talvolta meno, spesso per niente. La ricusività del popolo italiano all'oggetto computer - a meno che non si tratti di fenomenale status symbol, come conferma il misticismo economico attorno a un semplice accesso Internet, l'ennesimo "di più" che fa la differenza - è stata invece da sempre unilateralmente accettata come dato antropologico praticamente inoppugnabile, di certo con un evidente retrogusto di luogo comune, ma per certi versi giustificabile considerando la storia del nostro paese e dei suoi abitanti. Appare chiaro, visti i recenti movimenti, che qualche concetto vada rivisto. Sarà per un'ansia di secolarizzazione inconscia, ma programmare videogiochi in Italia, oggi, significa poter offrire produzioni di alto livello, talvolta anche superiori a quelle che affollano lo smaliziatissimo e fantomatico mercato mondiale. Mercato che da sempre considera questo paese come falla intappabile di profitti teorici, a causa della pirateria tricolore ben assestata a livelli agghiaccianti. In realtà di buoni giochi fatti in Italia, all'estero se ne erano già visti: è il caso di titoli dimenticati, come *Canton* (un vecchio - e saggio - gioco strategico per Amiga, pubblicato dalla Lago di Como) e il pulitissimo *Bomber Bob*, vero sparatutto minimale e "britpop" che se convertito adeguatamente su Megadrive, avrebbe portato ai realizzatori quanto dovuto. Visti i recenti sviluppi, come l'interessamento della Virgin ai lavori di Milestone e Lightshock, o della Sacis a quelli Dynabyte, programmare giochi in Italia oggi significa dare un'opportunità di lavoro (per una volta, retribuito) alle carriolate di buoni grafici e musicisti per anni relegati nel circuito delle BBS più o meno andergraund, sconfitte solo parzialmente dal pachiderma SLIP/PPP, talmente grande da sconcertare anche dopo anni di netsurfing. Bisogna comunque aggiungere che, se effettivamente ci sono stati dei buoni giochi italiani, ce ne sono stati parecchi di effettivamente improponibili. E più di là non si andava, mai, nonostante tentativi di pacificazione con la stampa europea incarnati da tiepidi successi come *Nippon Safes, inc.* e il suo seguito, *Big Red Adventure* (Dynabyte). Oggi si entra in un negozio di computer e ci si trova davanti, in smagliante confezione cartonata recante logo di multinazionale straniera, giochi nostrani come *Screamer 2* e *Pray for Death*. Il primo, un gioco in grado di essere preferito seduta stante dagli arcader irriducibili a *F1 GP 2* di Crammond (complicato fino dal primo menu e paurosamente inferiore a livello estetico), perfettamente in linea con i gusti e le tendenze attuali, il secondo un eccellente picchia-a-bestia che non naviga troppo lontano dai livelli dell'originale *Killer Instinct*. *Screamer 2* volendo gira a 65000 colori, si può giocare via modem, è stato osannato tecnicamente dalle critiche di questo e di quell'altro mondo. E tanto basta a dire che sarebbe un grandissimo gioco, se non per un particolare macroscopico, o se si preferisce invisibile: è *Sega Rally*. Non, "gli assomiglia": è *Sega Rally*. Così come *Pray for Death* è *Killer Instinct*. Per ora nessuno di questi due giochi ispiratori è disponibile per PC (*Sega Rally* lo sarà a breve e dalle foto sembra peggio del titolo Milestone), e quindi si potrebbe muovere meno acqua. Ma il fatto che nessun titolo italiano attuale sia vagamente riconoscibile come italiano, né al primo né al secondo colpo d'occhio, un pochino sconforta. Non è una questione di contaminazione, che sarebbe peraltro non solo ben accetta, ma accolta ben più che entusiasticamente dal sottoscritto e da ZETA in toto: prendere un po' da *Sega Rally*, un po' da *Indycar* e un po' dai giochi per console non è contaminazione. Non c'è più nessun elemento in grado di differenziare un nostro gioco da uno fatto, che so, in Finlandia. Eppure in letteratura questo succede, nel cinema succede, nella musica spesso capita. Nei giochi no. L'ingrediente mancante è probabilmente quel sanissimo provincialismo degli esordi, ma sarebbe niente se non fosse sostituito dalla mortificazione continua di dover proporre quello che piace al mercato. Alla fine succede che le avventure grafiche vengono troppo retrò, e la stampa si accanisce sul fatto che *Screamer 2* sia in effetti *Sega Rally*, dimenticandosi che è anche un gioco di corse eccezionale. Siamo fortunatamente un popolo sempre più meticcio, sempre meno razza definita, ma questo non significa non dover valorizzare la propria cultura. Nello stesso settore dei videogiochi, i giapponesi non lo fanno (*Super Mario 64* sarà poligonale, ma nessun designer americano l'avrebbe fatto così) e per dire di qualcuno vicino, i francesi nemmeno: *Les Passengers du Vent*, basato su un fumetto di Burgeon, è uno dei più interessanti esempi di gioco riconducibile a una cultura, senza essere per forza invendibile. Se noi abbiamo lasciato programmare un gioco sul nostro Milo Manara ai francesi (*Le Declic - Il Gioco*, uscito anni fa per Amiga) e abbiamo dozzine di scope e scoponi per Windows (anche 95), allora abbiamo anche un piccolo problema creativo. Vediamo di non lasciarlo agli antropologi.

di Tiziano Toniutti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISCWORLD® II

PRESUNTO DISPERSO...!?

Questo è il secondo gioco di DiscWorld. La morte è scomparsa. È necessario un eroe che la riporti indietro. Ma c'è solo Scuotivento, mago incompetente e codardo molto ben addestrato. Non riusciresti mai a rincorrere Scuotivento mentre scappa via. È troppo veloce. La morte stessa ha detto: DIVERTITEVI!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- **486 DX4 100 MHz o superiore**

Consigliati:
- **Pentium 90 Mhz o superiore**
- **16 MB di RAM per Windows 95, o 8 MB di RAM per MS-DOS (versione 6.0 o superiore)**
- **Scheda Grafica SVGA 640x480 a 256 colori o superiore**
- **CD-ROM 2x**
- **Scheda audio SoundBlaster o compatibile, casse acustiche o cuffie**

PSYGNOSIS

1993 THE QUEEN'S AWARD FOR EXPORT ACHIEVEMENT

PERFECT ENTERTAINMENT

PC CD ROM

Windows 95 HOT GAME







SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

DISTRIBUITO DA HALIFAX

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DESTRUCTION DERBY 2

©1996 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED. Windows '95 and Dos.

- GAREGGIA CONTRO AVVERSARI CERCANDO PORTARE A CASA LA P
- POSSIBILITÀ DI DANNEGGIARE FISICA LE MACCHINE DEI TUO AVVERSARI.
- NUOVI PIT-STOP BO RIPARAZIONI-LAMPO.
- 8 PISTE DA AFFRON A TUTTA VELOCITÀ.
- TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO IN DESTRUCTION DERBY E AVETE MAI OSATO CHIEDERE.

REQUISITI DI SIST

Minimi: Pentium

Raccomandati:
- P90 MHz o sup
- 8 Mb di RAM p versione DOS
- 16 Mb di RAM versione Windows
- Tastiera, mouse
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica 1 Mb

PSYGNOSIS

HOT GAME







PC CD ROM

COMPLETAME IN ITALIAN

DISTRIBUITO

HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl - Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/