http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC • MAC • CD-ROM • AMIGA • ALTRI FORMATI

Anno 3 • Numero 3 • MARZO 1997 • L. 6000

Giochi per Computer



IN PISTA DA CAMPIONI CON FORMULA 1 E POD

SID MEIER
IL GURU DELLE SIMULAZIONI RIVELA TUTTI I SUOI SEGRETI

SOLUZIONI E TRUCCHI
der • Larry 7 • Riddle

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
Fax 011/43.45.931

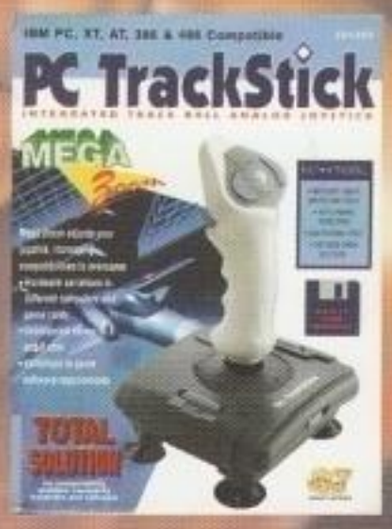
ROSCIO & ASSOCIATI





NOVITA'

- GIUBBOTTO VIRTUALE PER PICCHIADURO
  LIT. 199.000



- PC TRACKSTICK: JOYSTICK / MOUSE
  LIT. 100.000

- CASSE AMPLIFICATE 120 W con WOOFER
  LIT. 169.900

NIRVANA	**Lit. 99.900**
Direttamente nella vostra mente il gioco MADE IN ITALY	
DIE HARD TRILOGY	**Lit. 129.900**
Convertito direttamente dalle console. Un gioco...ESPLOSIVO	
DRAGONHEART	**Lit. 99.900**
Un Drago per amico!	
RED ALERT	**Lit. 79.900**
GENEWARS *OFFERTA DEL MESE!*	**Lit. 85.000**
Dalla BULLFROG il 1° Gioco di strategia IN ITALIANO	
THE FIGHTER VS. XWING	Tel. per prenot.
MONKEY ISLAND 3	Tel. per prenot.
TOMB RIDER	Lit. 99.900
NASCA RANCIN 2	Lit. 99.900
CAMPIONI	Lit. 89.900
MAX	Lit. 99.900
DIABLO	Lit. 99.900
SEGA RALLY	Lit. 89.900
BROKEN SWORD	Lit. 99.900
MASTER OF ORION II	Lit. 89.900
MAGIC THE GARDERING	Tel. per prenot.
WAR WIND	Lit. 99.900
DESCENT 2	Lit. 69.900
PANDORA DIRECTIVE	Lit. 89.900
Z (in italiano)	Lit. 89.800
DAGHERFALL	Lit. 99.900
CYBER MAGE	Lit. 89.900
JEDI KNIGHT	Tel. per prenot.

SONO DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PER PC

Prezzi IVA inclusa - Spese di spedizione escluse

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

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

GABRIEL KNIGHT 2

ATTENTO AL LUPO!

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Un'avventura in stile hollywoodiano da non perdere.

Gabriel, l'investigatore dei fenomeni soprannaturali, vola a Monaco

per scoprire il segreto di una serie di assassinii attribuiti a lupi mannari.

La sua compagna, Grace, nel corso delle ricerche scopre la storia

di sconvolgenti processi contro lupi mannari

avvenuti durante il Medio Evo.







6 CD - Oltre 1.000 scenari -
400 pagine di racconto - 25 attori.
Dal racconto di Jane Jensen

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WIN. 3.1 O SUPERIORE COMPATIBILE WIN '95, DOS 5.0 O SUPERIORE, 486 DX O SUPERIORE, 8 Mb RAM, SVGA A 256 COLORI, MOUSE, SCHEDA AUDIO, CD.Rom 2X.

£ 129.900

SIERRA

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Numero 24
MARZO '97

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

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Maiti

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, Simone Bechini, Tiziano Toniutti, Paolo Cupola, Carlo Barone, Vincenzo Beretta, Massimo Triulzi, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Andrea Maselli, Emanuele Sabetta, Luca Bonacina, 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

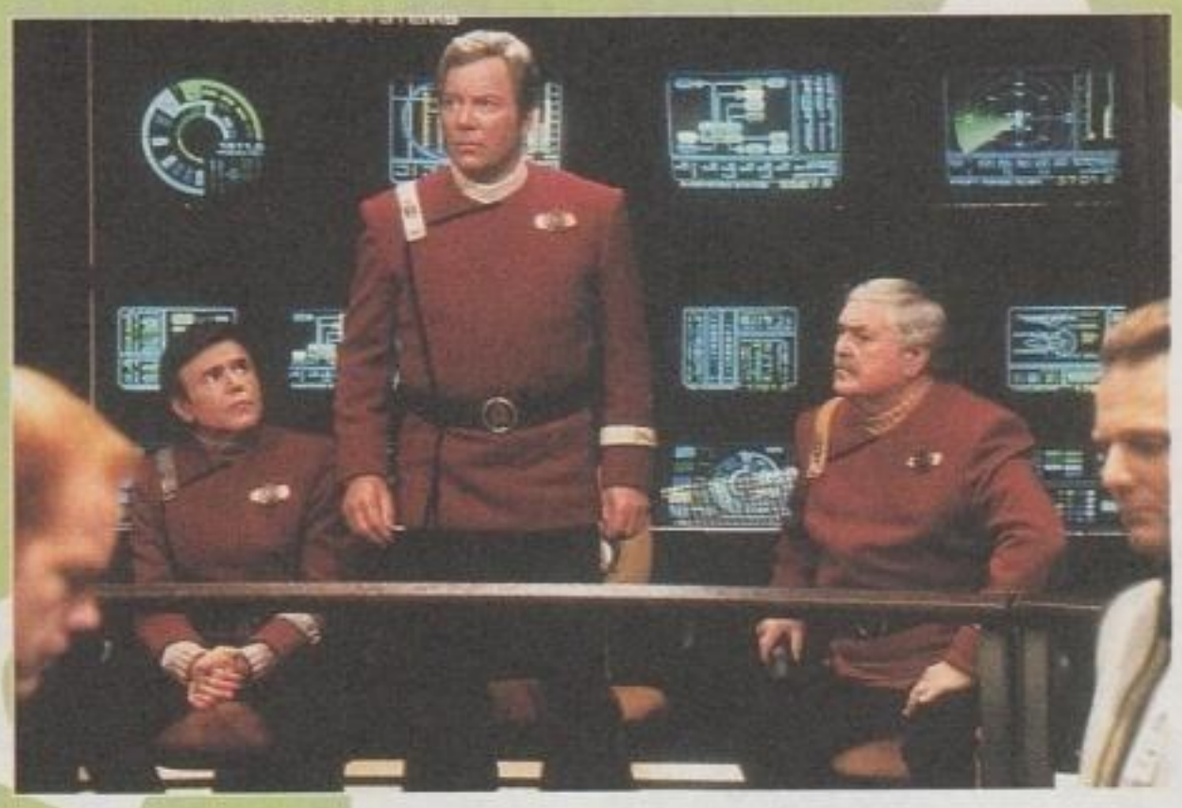
DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *Pc Gamer* e *Pc Review*. Copyright Future Publishing Ltd, Inghilterra 1995/1996. Tutti i diritti riservati. Per contattare Future Publishing in Inghilterra: http://www.futurenet.co.uk/home.html
FOTOLITO
Typing (Milano)

STAMPA
Canale – Torino

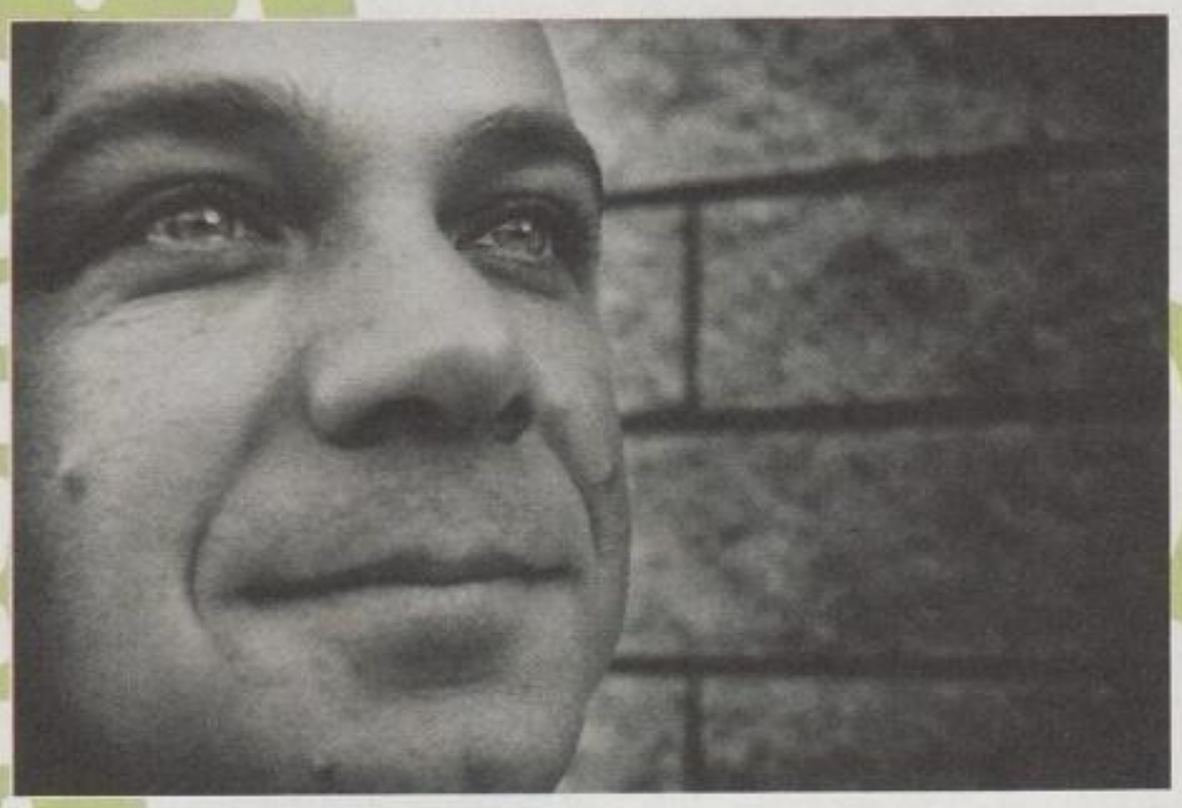
DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092
Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

Le Onde Sonore che hanno espanso la mente dei redattori e grafici sono state prodotte da:
Lorenzo 1997 - L'albero
Artisti Vari - Back in the base
Coldcut & Dj Food Fight
Artisti Vari - The roots of Acid Jazz
Litfiba - Mondi Sommersi
US3 - Broadway & 52nd
Artisti Vari - Barry Lindon (OST)

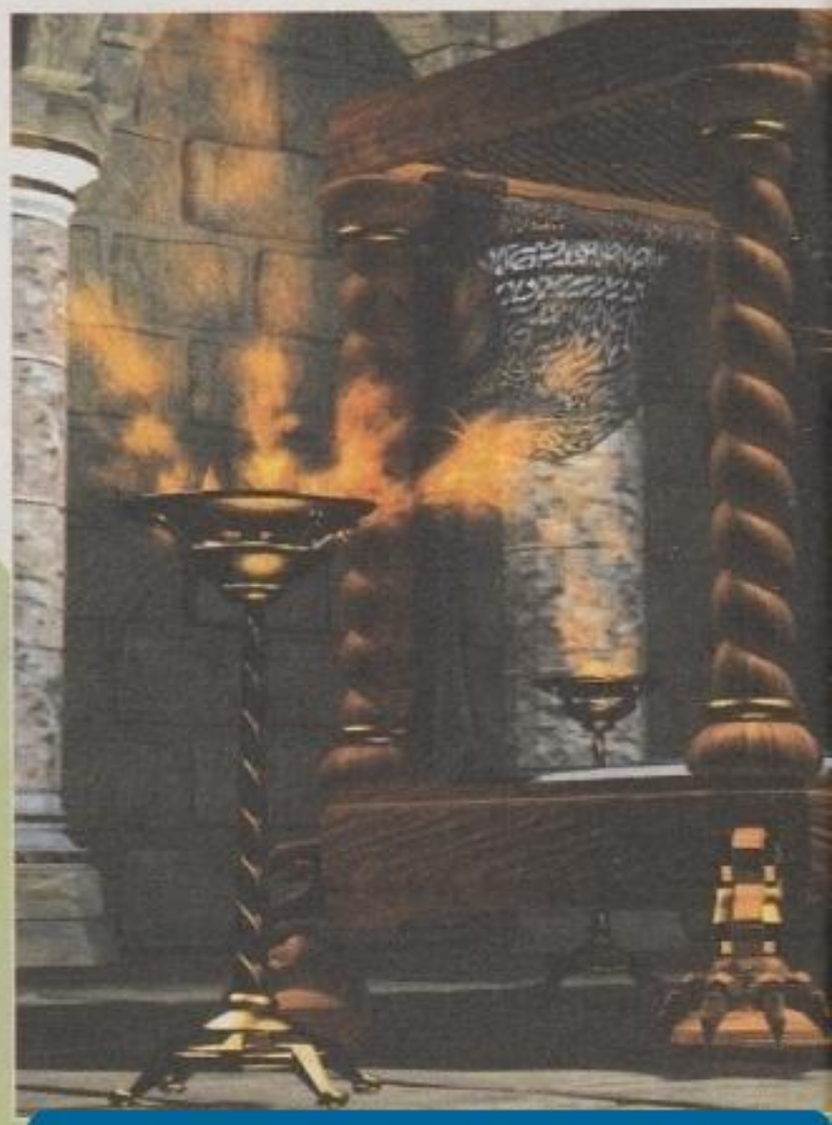
GENERATIONS
22
L'incontro dei due capitani più famosi della storia della fantascienza. Un gioco che unisce diversi generi, per ricreare le atmosfere del film che ha visto la dipartita di James Tiberius Kirk.



UN MAGNATE CIVILIZZATO
30
ZETA incontra Sid Meier, il geniale ideatore di capolavori del calibro di *Civilization* e *Colonization*. Impegnato nella sua nuova avventura con la Firaxis, ci parla degli elementi chiave di un gioco di successo.



ULTIMA 9
36
Lord British termina la terza trilogia delle avventure dell'Avatar, con un mondo interamente poligonale generato in tempo reale. Il Guardian avrà finalmente il fatto suo? Sarà l'ultimo *Ultima*?



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/

F1

44

Direttamente dalla PlayStation arriva una simulazione-arcade di Formula 1, realizzata dalla Psygnosis, che utilizza le schede acceleratrici 3D per offrire un'esperienza visiva senza precedenti. Speriamo che la giocabilità sia all'altezza.



POD

56

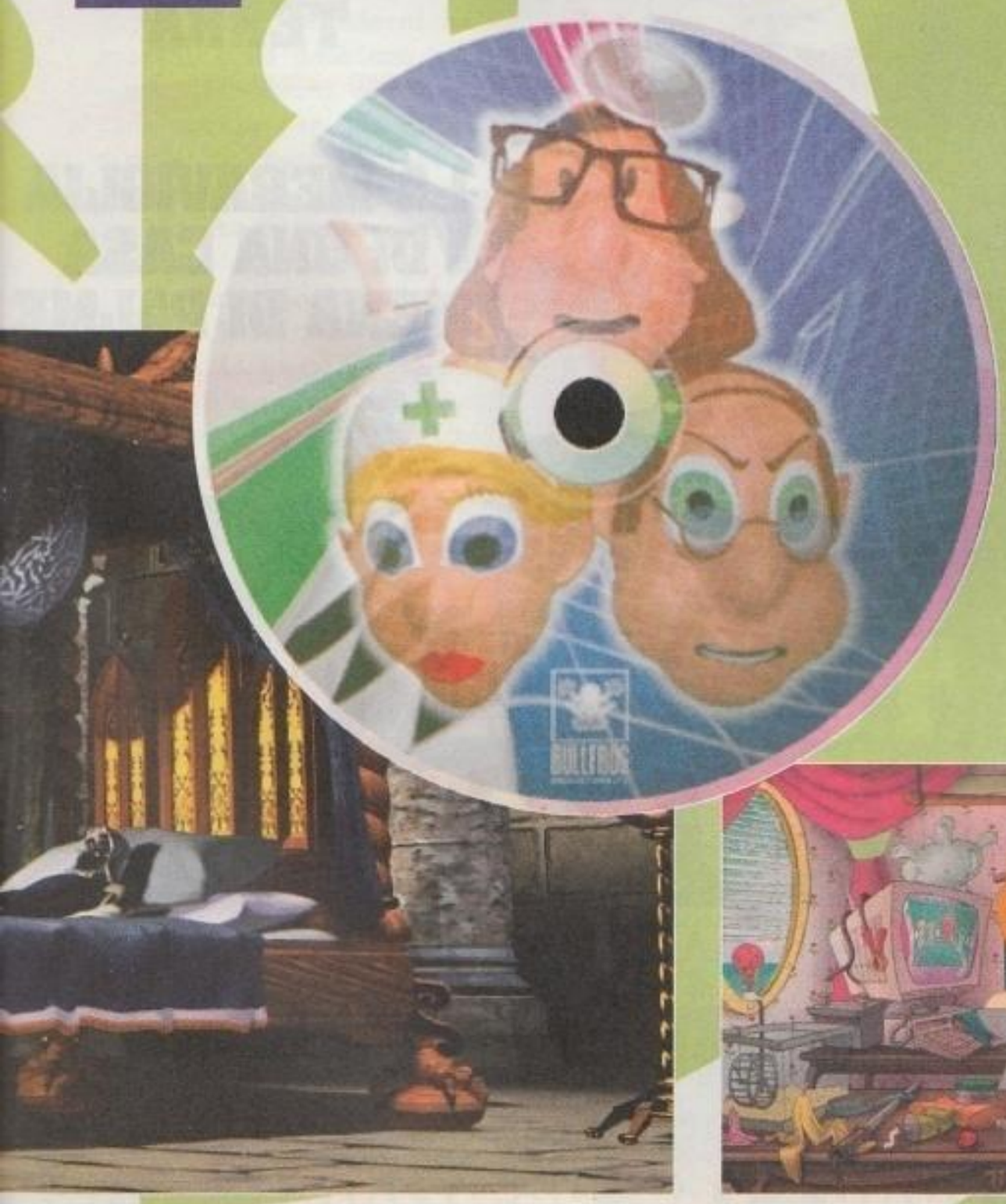
La UBI Soft sale sul carro di MMX e schede acceleratrici 3D con un gioco di corse ambientato nel futuro. Dalla Francia un nuovo capolavoro audiovisivo con opzioni per tutti i gusti.



THEME HOSPITAL

52

La Bullfrog tenta di ripetere lo strepitoso successo del suo simulatore di Luna Park con un titolo dedicato ai problemi della gestione di un ospedale. Il risultato? Spassoso, come era lecito attendersi.



KILL, KRUSH & DESTROY

60

Un clone di *Red Alert* che piace grazie alla grafica eccellente e all'ambientazione post nucleare. Gli sviluppatori della Melbourne House sono riusciti a fare centro.





S.O.S.

84

Proponiamo la soluzione completa de *L'Enigma di Master Lu*, insieme alla prima parte della guida a *Tomb Raider* e alla prima parte della soluzione di *Larry 7*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

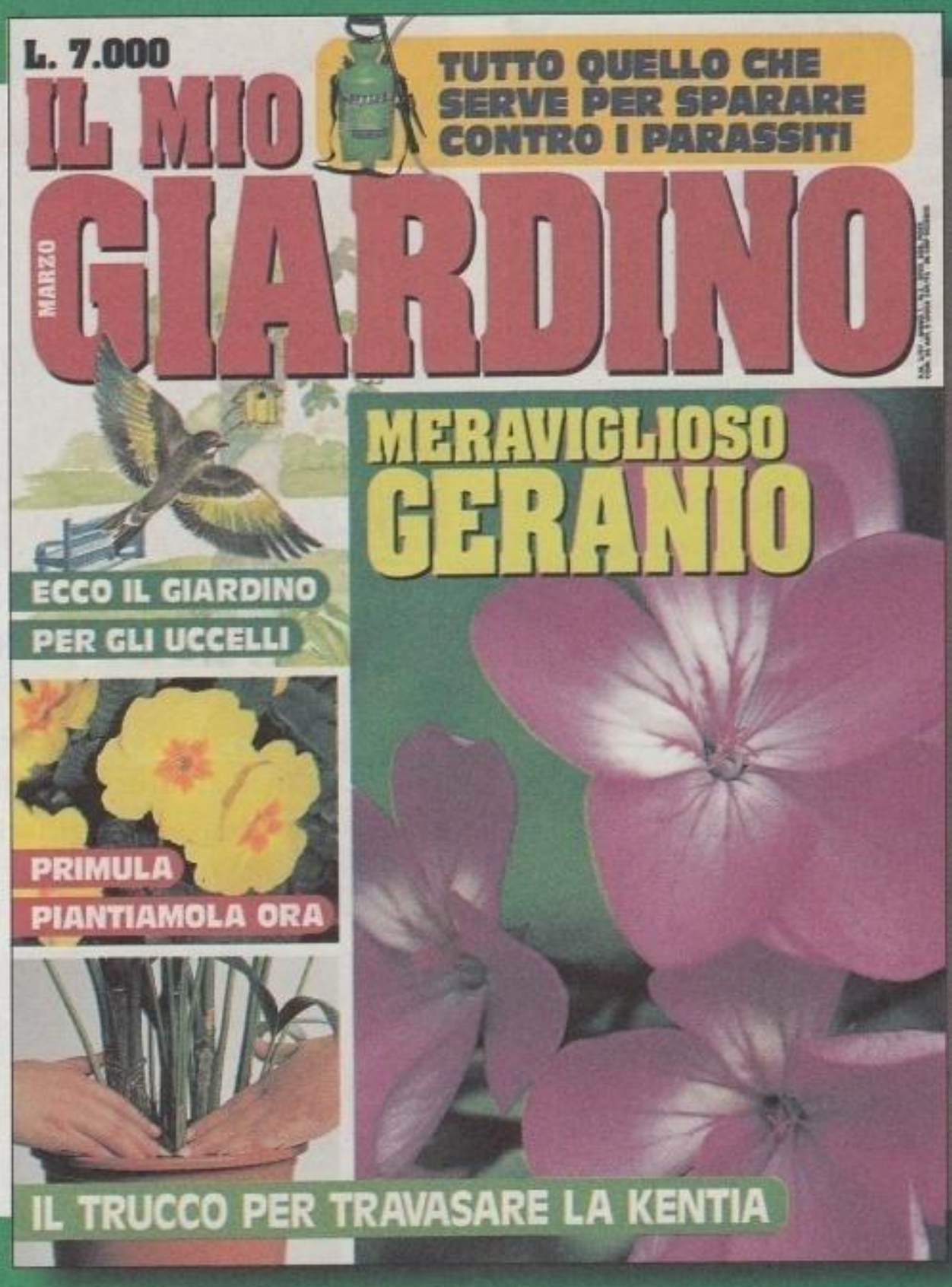
http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

TRUCCHI E SEGRETI PER UNA TERRAZZA PERFETTA

COME RIPRODURRE BENE LE BEGONIE

I LAVORI DEL MESE DI MARZO



ORA E' IL MOMENTO PER PIANTARE LE FRAGOLE

COME COLTIVARE LE PIANTE SENZA TERRA

LA MERAVIGLIA DI UNA CASA PIENA DI PALME

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

...ASTELLO EDITORE - TEL...

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Zmail

Se vi capita di guardare l'orologio e constatare che cammina e segna sempre l'ora giusta, non cedete all'inganno: il tempo è fermo. In questo paese il tempo viene regolato da strutture burocratiche appositamente create perché ne amministrino lo scorrimento, e voi come fieri cittadini siete assolutamente obbligati a godere di questo servizio. Non si spiega l'arrogante insistenza nell'ignorare quello che succede nel resto del mondo da parte di chi deve far andare avanti la società puntando sui ventenni. Viene lecito chiedersi se valga la pena andare avanti, o se dobbiamo andare a vivere in un altro mondo. Affidarci all'incendio purificatore, alla fine totale per poi ricominciare, e tutte quelle storie là. Perché ci si ostina ad andare avanti quando già da anni i Simpson hanno incarnato quello che siamo e quello che diventeremo? Qualcuno sta spremendo cinquanta stati d'amerika dentro una piccola e stretta penisola stivaliforme, col risultato che quello che riesce a entrare è tutto il peggio e il meglio (e ce ne sarebbe) va tutto a mare. Quello che dà la mazzata finale al tutto è la disillusione di salpare verso nuovi lidi, trovare il proprio personale Eden del momento e realizzare dopo (troppo) poco che è pure quello un prodotto confezionato per i tanti che come noi in quel momento ne avevano bisogno. Bisogna solo partire già sapendolo e tutto assume connotati più confortanti.
Siamo tutti un "genere" preciso e riderci dietro è facilissimo perché siamo individuabili. Siamo catalogabili. Tutto è catalogabile e per l'amorediddio, tutto deve continuare ad esserlo. Se vi comprate una scheda 3D siete catalogabili come "malati di computer" anche se vi piace semplicemente gustarvi dei bei poligoni ogni tanto. E catalogarvi serve a far finta di non vedervi e, al massimo, trovare i mezzi per convertirvi a un'etichetta che fa più comodo. Quando va bene: il tentativo di livellare il gusto comune verso lo schifo continua imperterrito e capirete che vedere in televisione un tizio che dice di sovvenzionare la ricerca sul cancro mentre di mestiere costruisce automobili non è incoraggiante. Una buona strategia a questo punto sta nell'evitare di farsi vedere. Defilarsi. Evitare di essere coinvolti, nolenti, nello schifo imperante. Tanto meglio farlo subito, che subire l'indifferenza di ritorno di chi deve ancora decidere come spremere meglio i pollastri. E prima che arrivi il Dopofestival a farvi il processone: Brunovespa, mica Kafka! Tutto per dire che siamo qui con questa rivista che si chiama ZETA per cercare di parlare di quello che c'è di buono oltre al mercato, accanto al mercato, di lato al mercato. E già che ci siamo, diciamo pure che noi siamo qua non perché ci piaccia dare i voti ai giochi. In una valanga di uscite continue in cui quasi dieci giochi su dieci sono divertenti come camminare scalzi su chilometri di escrementi di piccione, figuratevi quanto ci possa piacere dare e sparare giudizi. Piuttosto siamo qua a cercare l'evocazione, qualcosa che apra inaspettatamente una porta delle nostre private percezioni. Siamo qui a cercare stimoli per sfuggire dalla continua celebrazione del passato che ferma il tempo, e non è un paradosso se qualcuno li cerca negli emulatori. Faremmo prima con gli acidi probabilmente, ma abbiamo conosciuto troppi "calati" perenni per un grammo di Peyote in più. E poi in definitiva è il motivo per cui *Tetris* è meglio di *Phantasmagoria*. Il tempo è fermo. Noi con lui. E pare che così debba essere almeno finché tornerà utile per vendere qualcosa.

TIZIANO

Sua Eccellenza Il Barone Tiziano Von Toniutti è disponibile a ogni vostra sollecitazione, basta che sia indirizzata a via Aosta 2, 20155 *Milano se cartacea (affrancata, piccionata, aeroplanata, barchettata),* Apecar@mbox.vol.it *se telematica (ATTENZIONE:* Apecar@mbox.vol.it *è l'indirizzo preferito, ma potete tranquillamente lanciare E-mainli 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 recapitata esclusivamente da stuoli di ancelle velate se in forma araldica o declamata da papiro - mai in quel caso pretendiamo la rima baciata.. Esiste anche una home page da cui scagliare messaggi/lettere,* http://www.geocities.com/soho/8551, *home-zone dell'efferata band dei sottoscritto. Per chi vuole strafare, Pantagruele insegna, i rigatoni al ragù da rotolare giù per piramidi di parmigiano sono sempre accetti e avvisando sua Eccellenza un po' in anticipo sui tempi di scolatura, è possibile che il Barone Reverendissimo venga a consumarli direttamente al vostro desco, portandosi appresso anche un numero di amici e congiunti a sua totale discrezione e arbitrio (Conte Mimì Saldini compreso), magari importunando anche sorelle/amiche/cugine se presenti al convivio e in zone limitrofe. Il Barone si riserva anche il diritto di legarvi mani e piedi al tavolo mentre apprendete digiuni l'arte di sbafare a scrocco.*

ONAN PLAYER GAME

Dunque, il mio nome, un dato superfluo che non interesserebbe nessuno, tanto vale solo accennarlo, Roberto, sussurrato piano e senza accenti. Motivo della lettera, noia. Classico sabato pomeriggio passato in casa a leggere e pensare, sono un animale asociale, e nei miei giorni liberi non ho intenzione di uscire, visto che sono on the road tutti i giorni lavorativi. Mestiere? Tecnico addetto alla riparazione delle macchine da gioco, il che vuol dire tecnico elettronico, falegname, facchino, lavavetri, uomo delle pulizie, riscossione crediti, agente di commercio e parafulmine per le disavventure dei clienti del noleggio. Totale tempo lavorativo, dalle 12 alle 14 ore al giorno. Sono sempre vissuto a pane e videogiochi, crescendo ho arricchito la mia dieta con la musica, la pornografia, l'erotismo, la cinefilia, il sesso, la letteratura, la poesia, il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGENDA PER I NEO-LETTORANTI DI ZETA
(CHE FANNO SEMPRE BENE AL SALDO DELLA REDAZZA)

In questa rubrica vi capiterà di leggere nomi di cosa e persone che potrebbero suonarvi un attimo alieni. Due righe di riferimento non ve le leva nessuno, tanto non vi accorciano di molto la vita.

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 dirimente 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.***

Er Costina Rigida: ***ZETA aveva, fino a cinque pesantissimi numeri numeri fa, una costa rigida da rivista pro e patinata, attualmente data per dispersa nei sobborghi del Tiburtino Terzo (donde l'appellativo articolato). Da poco siamo tornati alle rullantissime spillette roots-punk che stanno seminando sconforto tra i lettori più fighetti e sventrapagine e la gioia tra i lettori che comprano ZETA per nasconderci in mezzo Le Ore Pocket.***

Er Spilletta: ***nemico giurato di Er Costina Rigida.***

Wallflowers: ***gruppo di new-roots americano che ha sollazzato il Toniuttofono durante la proclamazione solenne delle risposte che potete leggere questo mese.***

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

sesso e ovviamente il sesso. Ultimamente ho espanso il mio mondo con Internet e di seguito ristretto il mio fondo monetario. Domanda che sorge spontaneamente, giochi con situazioni sessuali, dove sono? Mi spiego meglio, io adoro vivere nella fantasia, adoro i romanzi di fantascienza, mi piace scrivere racconti e romanzi, e amo i giochi di ruolo e manageriali, quelli che non hanno uno scopo ben definito, metti per esempio *Daggerfall*. Pur con tutti i suoi limiti, i suoi bug e la grafica non proprio incredibile è stupendo, manca solo una cosa, la possibilità di vivere una vita sentimentale. Pensa che figata se potessi decidere di fare la corte a una fanciulla o a un bell'avventuriero (bisogna tenere conto dei gusti di tutti), pensa poter difendere l'onore e la dignità della vittima di uno stupro, o ancora rendersi colpevoli di un gesto così infame. Insomma, allargare gli orizzonti di una vita alternativa fatta di silicio. Parlo di giochi elettronici perché qui dove sono io non è facile trovare giocatori per delle sedute di giochi di ruolo. Ed è per questo che mi sono appassionato ai MUD, splendidi universi testuali fatti di bit e anime umane. Solo testo? Niente grafica? Una oscenità oggi giorno, eppure sono gli unici gratuiti, per non vedersi obbligati a spendere, odio pagare per giocare, è una politica che non sopporto. Ed ecco una prima richiesta di aiuto, esistono dei MUD in italiano?
Io con l'inglese ho qualche piccolo problemino, di dieci parole ne capisco cinque, quindi a volte mi ritrovo a fare delle piccole cappelle, come quella volta che un'avventuriera mi voleva fare un piacere orale, ho risposto che non sapevo dove poteva trovare una taverna per mangiare qualche cosa.
Mi ha salutato con qualche cosa che suonava quasi come "coglione".
Seconda richiesta, non hai qualche indirizzo di MUD fantascientifici? Su internet ce ne sono una marea, ma non posso permettermi di provarli tutti per cercare quelli migliori, insomma di chiedo un consiglio.
Ovviamente quelli gratuiti, visto che sono un po' spilorcio e un po' morto di fame. Noia, ecco il vero problema di oggi. Mi piacciono le interazioni sociali, ma quando sono in giro vedo solo ignoranza e noia.
Come diceva una canzone del Rocky Horror Show (film visto 63 volte), la lussuria dipinge di rosa il mio mondo, altrimenti grigio e perso. È vero che oggi una delle poche belle cose rimaste è il sesso, in tutte le sue forme, la lussuria e la passione, le carezze fisiche e i discorsi. Io adoro la mia ragazza, le sono fedele perché mi soddisfa fisicamente e psicologicamente, eppure adoro perdermi nelle chat a luci rosse, o anche solo quelle a tinte rosa, dove parli di poesia e sentimenti. Ecco cosa manca nei giochi, il lato umano. Distruggere mostri e superare dungeon pericolosi è bello, ma sarebbe stupendo poter offrire una cena a un'avventuriera e scaricare i nervi con un po' di sesso virtuale.
Maniaco assatanato? No, solo deluso da una vita un po' piattina, anche se meravigliosa lo stesso. Ti sto annoiando? Non mi interessa, sono egoista, e oggi ho voglia di parlare a uno sconosciuto che non so neanche se leggerà tutta la lettera e se poi avrà voglia di rispondermi.
Anche questo è un effetto della vita, la voglia di mettersi in contatto con persone sconosciute, di fare nuove amicizie anche solo epistolari.
La vita sta assumendo sempre più le tinte di un videogioco, solo lavoro e problemi, invece di affrontare un drago affronti l'affitto da pagare, invece di un dungeon il labirinto degli uffici municipali, invece delle guardie del re i vigili urbani che armati di penna e bollettario fanno più male.
Poi la sera vai al pub di moda, tanto per sentirti vivo, e lì che fai? Bevi e spari stronzate facendo attenzione a quello che dici, che non ci sia gente che ascolti, il sabato gran lusso, in disco a cercare di cuccare. Ci riesci bravo, che fai? Trombi e poi? Il solito cetriolone di sempre. Altre volte va meglio, vai in quel pub, o in quell'umile bar con le sedie di legno e incontri un'altra mente attiva, parli e ti senti bene, un po' più aperto, un po' più grande. Conosci una creatura meravigliosa che però non te la molla neanche se sei l'unico uomo sulla terra, ci parli e sorpresa, ti senti più soddisfatto che non se avessi ciulato per tre ore di fila. Perché? Perché finalmente la mente ha lavorato, i sentimenti funzionano, c'è coinvolgimento passionale. Perché dico 'ste cose a te? Perché non ho altri a portata di mano, e in fin dei conti intellettualmente mi sei simpatico, sperando magari di iniziare discorsi filosofici e critici. Ma allora a cosa servono i newsgroup? Piano, ho appena cominciato con internet, ho ancora difficoltà a scrivere un indirizzo in maniera corretta, quindi mi serve tempo. Riassumendo il tutto, a parte averti triturato gli zibaldoni con una missiva zeppa di niente ti ho fatto due domande, riconducibili a una sola, notizie, o indirizzi di mud gratuiti magari in italiano. Ora libertà a eventuali risposte al sottoindicato indirizzo, magari più lunga di un indirizzo. Sono un disperso nel mare dell'indifferenza, e a volte anche a me prendono i momenti blu in cui mi commuovo vedendo due fidanzati camminare nella notte immaginando di essere io con lei, ma poi sulla luna il riflesso del mio profilo...ecc..ecc...Grazie a Cyrano. Chiedo di rimanere nell'anonimato della tua posta personale, alla rivista scriverò quando ho cose più sensate o richieste che potrebbero interessare anche altri lettori. Fine di 'sto mattone.

Roberto, Udine

San Giovese proteggimi e aiutami e perdonami. Ho confuso la mia "posta personale" (quale? Io non ho più una vita tutta mia da quando faccio questo sporco lavoro) con la "posta del giornale", aiuto, agliuto, il cervello è andato in pappa. Non sono ancora così arteriosclerotico da confondere le lettere di Game Power con quelle di ZETA ma manca poco, e comunque spero che tu non te ne abbia a male, soprattutto perché la lettera è firmata e, essendo giunta in chiusura di rubrica, non ho neanche il tempo di contattarti per chiederti se posso pubblicarla o meno. Vabbé, ometto il cognome e pace fatta.
Io credo che la tua lettera sia illuminante per tanti versi e mi dispiace non aver molto da rispondere, neanche un buon indirizzo per un MUD in italiano (tutti quelli che ho provato o erano lenti o erano parecchio meno belli di quelli in inglese. Tra questi ultimi ti consiglio Federation, che si trova in un attimo, basta cercare con AltaVista). Ma se è solo metterti in contatto con altre persone e tentare il brivido del bacio interattivo (anche se rischi un'esperienza totalmente omo), abbiamo qui pronta un'idea come al solito stupefacente: non sarà l'apice dell'arrapamento (piuttosto "l'apoteosi della munnezza", citando un Abatantuono d'annata) ma possiamo fissare un appuntamento in IRC per tutti i lettori di ZETA. Allora, facciamo così: ci vediamo giovedì 13 marzo, ore 22.00, sul server ***irc.flashnet.it*** *(dal programma di IRC che avete, basta scrivere /****server irc.flashnet.it*** *e ci sarete, anche presto perché il server è piuttosto veloce), naturalmente canale* ***#ZETA.*** *Potremmo anche decidere di aprire un forum mensile a tema libero e magari darne conto sulla rivista per chi non potesse accedere. Giovedì 13 marzo, alle 22.00 in punto, io e il Conte Minini Saldini saremo là ad aspettarvi con scudi e olio bollente.*

IL PIU' MIGLIORE SONO ME

Dear Toniutti,
Vorrei porvi un interessante quesito, a cui spero che Voi, con la Vostra intelligenza e con la Vostra espertezza, sappiate rispondere. La domanda che ora mi appresto a porVi è la seguente: PER QUALE STRANO MOTIVO ALCUNE RECENSIONI NON SONO FIRMATE?
Insomma anche con questa storia e l'ora di finirla: non ho trovato nessun motivo per cui queste non debbano essere firmate perciò fatelo, insomma bisogna sapere chi ha scritto una recensione, non solo per criticarlo ma anche per poter dire: "Sì, questa sì che è una recensione!" e riferirsi a qualcuno mentre lo dice e non dover innalzare un monumento al Recensore Ignoto, che con tanta devozione servì la patria. Bene, ora abbiamo visto qualche punto debole di ZETA, ma non che non ce ne siano di forti, noto con piacere che tra Gabole, S.O.S e S.O.S Mail il lettore sia piuttosto aiutato, senza contare l'hot line, di cui pero consiglierei di aumentare i giorni e le ore di disponibilità (e magari fare anche un numero verde).
Le recensioni sono ben fatte (usatelo però l'errata corrige, che in alcune si vedono dei piccoli strafalcioni) e critico chi dice che i voti dall'uno al dieci non bastino, sono più che sufficienti e appunto bisogna leggerla una recensione, e non trarre conclusioni dal semplice voto. La grafica

segue a pag.8

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

http://www.oldgamesitalia.net/

È USCITO RALLY CHALLENGE.

FANGO, GHIACCIO E TORNANTI.

CD LINE E' UN MARCHIO REGISTRATO DELLA MEDIUM SPA - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA 1997

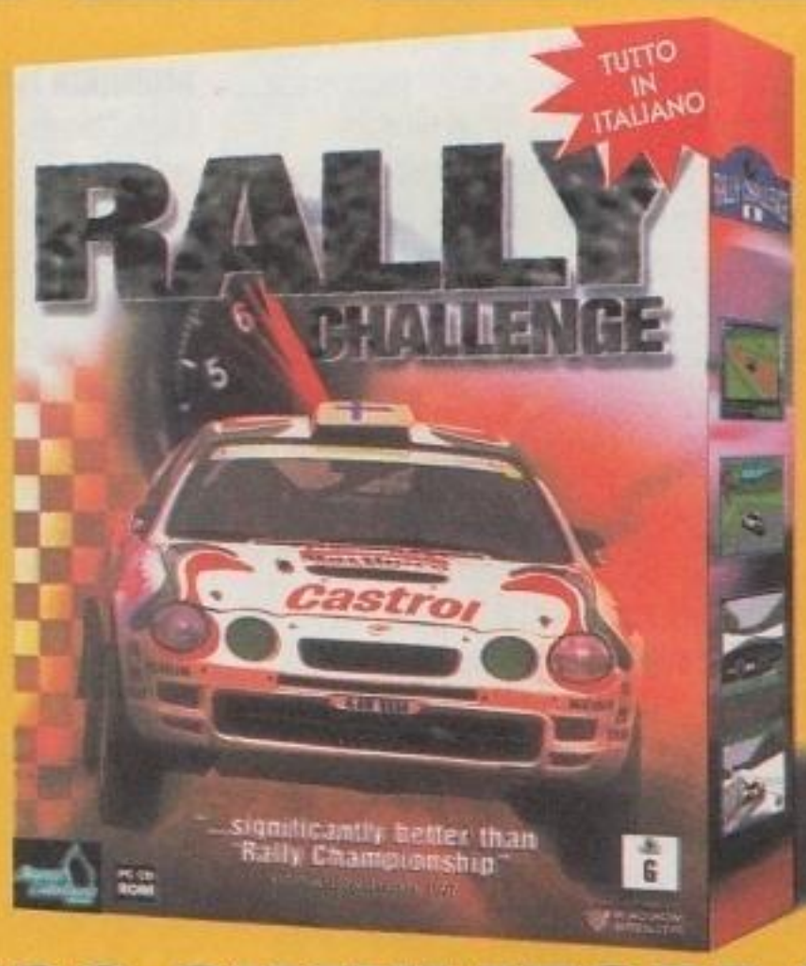
Metti a dura prova la tua capacità di



rallysta. Ascolta i consigli del tuo navigatore, Claudia Peroni, e spingiti a tavoletta sui percorsi dove si svolgono i rally più famosi. Non è una passeggiata: la tua macchina si comporta esattamente come nelle situazioni reali di gara, con tanto di sbandate, testacoda, guasti tecnici e tutti gli altri imprevisti che caratterizzano le corse rally. E c'è di più: il gioco si fa ancora più appassionante per chi volesse misurarsi via rete o via modem con altri piloti. Sei pronto alla sfida?

ROADSHOW INTERACTIVE

SPONSORIZZATO DA:



Nativo per Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PIU' REALISTICO SIMULATORE DI CORSE RALLY.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

è ben curata, si notano solo alcune minuscole imprecisioni (nel numero di novembre il voto di *Swiv 3D* era spostato) e il solo rimprovero da fare qui è di non avere l'indicazione, nelle foto, se si tratti di VGA o SVGA.
Le altre rubriche sono piuttosto belle, in particolare MondoBit, che con la "pubblicità del mese" riesce a stupirmi ogni numero. Infine vi consiglio di creare qualche piccola rubrica sulla programmazione.
Arrivederci a presto,

Tommaso Minnetti

Le recensioni non firmate sono praticamente sparite da un paio di numeri e comunque quelle che hai letto erano tratte dalle pubblicazioni inglesi di cui abbiamo i diritti e grazie alle quali vi spareremo qualche sorpresa da qui a un paio di mesi. Abbiamo omesso le firme perché per voi non avrebbero significato molto, vista la distanza fisica che vi separa da quei giornalisti, e primo perché ci sono delle clausole contrattuali che ci impediscono di farlo (credo, vero Conte?) (yesTiz, è così -The Count). Proprio il Conte in trippa e ossa è il responZabile di MondoBit, anche se gli diamo una mano (morale più che altro) un po' tutti quanti. Le didascalie per segnalare la differenza tra foto in VGA e in SVGA sono state considerate per un po' e poi segate direttamente nelle intenzioni, perché oggettivamente si vede benissimo in che modo grafico è il gioco anche dalle foto più scure. Non c'è neanche molta ragione di farlo per distinguere tra le alte risoluzioni (tipo 640x480 o 800x600), ma sicuramente lo faremo per le varie schede video 3D disponibili, se le differenze risulteranno rimarchevoli. Una rubrica sulla programmasiùn per ora non è mica prevista, probabilmente sarebbe una palla mortale ma terremo conto della tua ideuzza.

CARMACK E SANGUE FREDDO

Egregia redazione di Z, innanzitutto vivi complimenti per la rivista.
Sono Riccardo Meggiato, programmatore professionista di videogiochi: il motivo per cui vi scrivo è porre termine al dibattito che, in maniera piuttosto implicita, sta prendendo piede nel mondo videoludico: in particolare "L'ultima parola" del numero di febbraio, unita alla mail di Pedretti Corrado dello stesso numero mi ha fatto propendere per una considerazione spero definitiva. Per prima cosa vi ricordo che da sempre il PC è stata una piattaforma difficile da programmare a causa di una mancanza di uno standard grafico vero e proprio: questo sino alla nascita del VESA, che però non sfruttava per niente le capacità dei singoli chipset presenti nelle schede, annullando di fatto anche la migliore delle ottimizzazioni. L'avvento delle schede 3d ha dato modo alla Microsoft di proporre un sistema proprietario che imponesse un nuovo standard e contemporaneamente cercasse di sfruttare le singole caratteristiche delle varie schede: basta quindi con la programmazione dei singoli chipset: ora veniva data la possibilità agli sviluppatori di concentrarsi nei veri aspetti del gioco piuttosto che perdere tempo prezioso per creare routine diverse per ogni scheda...e così nacquero le Direct3D. Il bello di questa libreria è la HAL ovvero l'astrazione dell'hardware: il programmatore crea il codice ignorando tranquillamente su che hardware il gioco girerà: saranno poi dei driver appositi ad interfacciarsi automaticamente e si faranno carico di sfruttare le capacità caratteristiche delle schede. La Microsoft ha rilasciato gratuitamente tali librerie (sebbene le abbia pagate a caro prezzo, visto che non sono state sviluppate internamente), decretando di fatto la morte del DOS come piattaforma di gioco: infatti per questo mai troppo rimpianto sistema operativo esistevano già librerie accelerate via hardware, ma il costo proibitivo ne negava l'uso allo sviluppatore medio-piccolo. Tutto ciò sembrava stupendo...fino a quando (ad una prima occhiata a dire la verità) si scoprì che le Direct3D sono decisamente scadenti, e non per nulla progettate per essere accelerate via hardware. Ecco allora che l'attenzione dei programmatori più abili (Carmack fra questi) fu posta sulle OpenGL, librerie presenti sul mercato da anni e che si proponevano l'accelerazione hardware di schede però estremamente specialistiche e costose: effettivamente esse sono notevolmente più semplici e potenti delle Direct3D ma hanno lo svantaggio di sfruttare solamente il chipset 3Dfx (e comunque anche se non lo si possiede, le OpenGL funzionano comunque, solo che non sfruttano altri tipi di accelerazione!): ancora prima della comunicazione di Carmack (il testo integrale è Direct3d vs OpenGl, vero signor Minini Saldini? :)), e sappiamo benissimo che la sua non è una presa di posizione "nel piccolo", la Microsoft si era già affrettata a rilasciare una versione di OpenGL compatibile con Win95, sebbene supporti per adesso solo il 3Dfx. Certo è che appena verrà rilasciato ufficialmente *GLQuake* (è impressionante, posto che vi piaccia Quake!), credo che le OpenGL diventeranno il nuovo standard. Mi lascio andare a previsioni, tanto so che la lettera è troppo lunga per essere pubblicata: Mistyque e 3DBlaster avranno un netto declino nel giro di qualche mese e lasceranno lo spazio a schede che montano il 3Dfx, che per allora (parlo di 4-5 mesi al massimo) avranno gli stessi prezzi delle schede attuali. Non vedo outsider di rilievo (ma attenzione al prossimo chipset della Yamaha): credo che la scelta a quel punto sarà quasi obbligata verso la 3dmonster. Per allora forse le Direct3D saranno solo un ricordo (un incubo direi) e le OpenGL regneranno sovrane: fino a quando Carmack se ne uscirà con le sue API...perché l'ultima vera parola la vuole sempre lei...vero Mr.John?
Ringraziandovi per l'attenzione vi porgo i miei più distinti saluti, scusandomi per la lunghezza (era necessaria, sebbene abbia dovuto essere MOLTO superficiale). Con profonda stima,

Riccardo Meggiato

Tutto ma rimpiangere il DOS no. Non ci strapperemo le vesti se le Direct3D dovessero avere la maggiore sulle OpenGL, ma rimpiangere il DOS proprio no, nonostante Winbomb 95 sia altrettanto curioso per tanti versi. Comunque, grazie per l'intervento puntuale e preciso, stai certo che ci ricorderemo di te e quando verrà a trovarci John Carmack ti faremo telefonare nel cuore della notte proprio mentre sei nel momento più bello della dolce compagnia (fusse che fusse che avessimo trovato l'intreccio tra sesso spinto e videogiochi di qualche lettera fa? ZETA è una fucina di soluzioni) per farti spiegare come programmare quella routine per far girare i poligoni. Ma le OpenGL potrebbero spuntarla, vista l'impuntatura dei programmatori seri, e per una volta Microsoft potrebbe doversi attaccare al tram. Troverà, come al solito, il modo per salire alla fermata dopo, e senza pagare il biglietto con molto style.

ANONIMA FLAGELLANTI

Caro Tiziano,
non capisco se a voi della redazione piace tanto la gogna dato che nella maggior parte delle lettere pubblicate ci sono critiche per la fu (pace all'anima sua...) costina rigida... oppure sono tutte così ??!!
Mi auguro che non sia così , comunque vi esprimo la mia solidarietà.
Vi leggo dai tempi di K e continuo a farlo oggi per un motivo semplicissimo e cioè per risparmiare tante lirette (specie rara) evitando di comperare dei prodotti scadenti. A tale proposito vi devo ringraziare perché, per quanto mi riguarda, non avete mai detto palle per promuovere questo o quel gioco. È evidente quindi che il problema delle spillette non mi tocca nemmeno di striscio. Approfitto per darvi il rituale consiglio: dato che i programmi di divertimento videoludico (si dice così per non dire che uno studente di ingegneria di 25 anni gioca ancora con i videogiochi) sono i più perfidi tritaprocessori e sfasciaRAM, vorrei che dedicaste più spazio al commento sulle risorse hardware necessarie e consigliate per far girare al meglio il gioco (azz) in questione. Bye!

Alx Lora

Sì, siamo dei meravigliosi masochisti e siamo anche contagiosi, vedrai come inizierai a farti del male tu dopo la pubblicazione della tua lette-

segue a pag.10

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Che La Caccia Inizi...
... su Internet... !!!

MERIDIAN 59™



Il primo vero gioco studiato appositamente per INTERNET!

MANUALE IN ITALIANO

Interagite in tempo reale con giocatori di tutto il mondo.
Esplorate nuovi regni, incontrate amici o nemici, combattete mostri,
trovate tesori, conquistate terre, in un'avventura completamente
nuova, nel regno di ... INTERNET!

CD.Rom
MANUALE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
486/66 O SUPERIORE
WINDOWS 95 O WINDOWS 3.1,
8 Mb DI RAM,
9600 BAUD MODEM O PIÙ VELOCE (14.4 O 28.8 RACCOMANDATO)
SLIM/PPP CONNESSIONE INTERNET CON UN VERO INDIRIZZO IP (LO STESSO TIPO UTILIZZATO DA WEB BROWSERS COME NETSCAPE).

£ 99.900

STUDIO 3DO

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.l

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

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

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.8

ra. Fai sparire fruste e corpetti borchiati dai paraggi o i tuoi vicini non dormiranno (fruste e corpetti in giro per casa? Ma che lettori abbiamo?)...mmm, vediamo, cosa posso dirti di confortante...i miglioramenti che chiedi saranno in un certo senso introdotti da qui a breve, anche se in modo meno immediato di quanto potresti pensare. In effetti, le recensioni diventeranno più complete e tutto questo grazie a voi! Suona criptico ma capirete, don't worry.

AREA DI CASA MIA

Caro (???) Tiz, scusa l'appellativo (non ti conosco, quindi non dovrei chiamarti per nome), ma su ZETA tutti scrivono così, quindi, alla Zelig... mi adeguo. Ti scrivo approfittando del dibattito sulla "forma di impaginazione" della Rivista per esprimere una "critica" costruttiva (lo spero). Accantonando il dilemma "costina/spillette" (che è un po' come "Word.doc/ASCII .txt"), vorrei riprendere quello secondo me più serio "PC vs Altri Formati". Mi sono accorto della sua serietà guardando (e leggiucchiando, anche se me ne vergogno) TGM di Gennaio '97, specificamente l'articolo sull'IPISA. A questo punto la mia critica si dovrebbe, come fa, biforcare: "PC vs Altri Formati" 1: "DOS e Win95 vs AmigaOS, MacOS et alia".
Secondo me il lettore di ZETA (cioè IO) non è solo interessato a quale scheda comprare per il suo PC (e per fare una buona scelta sarebbe meglio se si comprasse una rivista specializzata, anche se il consiglio di Z è sempre una c/manna dal cielo) (mi permetto di farti notare che, a oggi, una guida all'acquisto di una scheda 3D mirata ai giochi non è ancora apparsa su nessuna rivista specializzata, NdConte), e alle nuove tecnologie per PC-Intel (Ultra SCSI, USB, schede 3D tipo la 3D Monster, MMX, etc.), ma ANCHE agli sviluppi esterni al PC: hardware (A/Box, BeBox, schede PowerPC per Amiga) e software (nuovi SO, BeOS, etc). Il lettore di ZETA (sempre IO) è insomma interessato a tutte quelle cose che, anche se non fanno parte del mondo del PC-Intel, fanno (o potranno far) parte del mondo del "divertimento interattivo". Con ciò non voglio dire che vi dovete esibire in lunghissimi e noiosissimi articoli: basterebbero piccole "update" che descrivano le caratteristiche tecniche più evidenti e più innovative (magari con riferimenti, anche Internet, per chi ha voglia di approfondire). Già un po' succede con MondoBIT, ma secondo me (lettore di ZETA), non abbastanza.
N.B.#1: ho molto apprezzato l'articolo sugli emulatori.
PC vs Altri Formati 2: "Monoutente vs Multi Utente"
È scritto in copertina: "L'Ultima Parola sul Divertimento Interattivo", quindi non solo giochi "normali" monoutente, ma anche in rete. Avete sì parlato di dei gioconi quali *Ultima Online* e *Diablo*, ma poco avete affrontato quella serie infinita di prodotti della Rete, cioè MUD, MUSH, giochi per e-mail, giochi tipo *SubSpace* e *Meridian59*, servizi tipo The Palace e Alpha World (non sono giochi, ma sempre di divertimento si parla, e sì, sono interattivi...). Per di più molti di questi hanno il pregio di essere GRATUITI (avete letto bene) e di essere MOLTO interattivi. OK, OK, la lettera si fa lunga (cioè mi sono rotto) quindi concludo: allargate gli orizzonti, dateci(MI) più news dal mondo del computer, più informazioni (magari in breve) su ciò che si sta sviluppando oggi (e qui mi riferisco alle altre piattaforme), in modo tale da rendere la rivista più interessante e appetibile (se oggi uno vuole tenersi aggiornato non solo sul mondo del PC, ma anche su quello dei vari Mac/Amiga/etc deve comprarsi 856*10^21 riviste specializzate diverse e iscriversi a 215*10^14 newsletters, ed IO non sono mica il sultano del Brunei, non so voi).
ZETA: se la conosci non la eviti

Alessandro Giorgio Togna

N.B.#2: Per favore, rimettete i "consigli sonori" nell'indice; sì, proprio lì in basso a sinistra, dove sono sempre stati!!!

Anche io ho proposto il reinserimento delle "onde sonore" ma la redazza-che-polemizza è irremovibile: finquando l'IVA sui dischi non calerà a livello di ogni altro bene culturale (e cioè dal 19% al 4%max.) non vi spareremo più consigli subliminali per gli acquisti (non saprei, Rossetti ed io ci siamo commossi a questa richiesta, potremmo tornare sulle nostre decisioni NdConte). Che poi non è verissimo perché qui e là trovate dei riferimenti molto precisi (guardate il boxino verde di fianco alle lettere questo mese: il bello è che cambia ogni mese, proprio come quello rosa, ma non ve ne accorgete perché siete pigri).

A TRENTA GRADI DALLA RETTA VIA

Ehi Apecarro,
comment ça và ? Io sto una favola, dato che sono appena tornato dal settimanone bianco annuale e mi so' divertito 'na cifra. Saltando i complimenti che ormai sono di rigore in ogni missiva che si rispetti, ma anche ripetitivi, passo subito al sodo: i videogames. Da circa 15 anni stanno assillando i teenagers di tutto il mondo, sul loro prezzo, la longevità, la giocabilità, la grafica, il sonoro, ma ultimamente si è aggiunto un nuovo fattore: i requisiti di sistema. Infatti se prima tutto ciò era inesistente ed inconoscibile (da ciò anche incomunicabile), oggi se si vuole comprare un gioco si guardano prime le richieste hardware, e poi si vede se il gioco piace o meno (nella maggior parte dei casi). Ciò non mi sembra giusto, dato che per comprare un gioco X bisogna SOLAMENTE vedere se ci piace o meno, e BASTA. Altro argomento: the multimediality. Come sostiene Silvia (ZETA di febbraio 97) vuol dire molteplici mezzi di comunicazione. Ma un qualcosa (vedi PC) non diviene multimediale, non esiste un kit che possa far diventare quel qualcosa multimediale, visto che esso nasce già "multimediale". Ultimo argomento della mia lettera: nun me piacciono più li giochi d'oggi. Infatti da qualche tempo a questa parte non utilizzo più il mio PC ultrapompato per giocare, ma per studiare, navigare e lanciare messaggi e-mail. Perché tutto ciò? Sto forse diventando apatico? O forse la colpa è delle case produttrici che fanno dei giochi nuovi ma che fanno schifo ? Boh, non so quale sia la risposta, ma tu cosa ne dici ? Ciao e grazie.

Valerio

A parte che i complimenti ce li devi fare sempre e comunque perché sennò se ti va bene rispondiamo con tono acido e se ti va male ti mandiamo gli sgherri sotto casa (gli amici del Conte! Fossi in te farei più complimenti), bisogna dire che la soluzione ai tuoi problemi è una console. Adesso che il Nintendo 64 è disponibile a una cifra abbordabile e i giochi cominciano ad arrivare, puoi scegliere tra tre sollazzanti miss (le altre due sono PlayStation e Saturn, ormai abbordabili a prezzi inferiori a quelli di una scheda 3D) e dimenticarti di tutte le specifiche di sistema per un paio d'anni. Che, se guardi al gioco nudo e crudo, non è affatto una prospettiva Nevsky, anzi secondo me è un buon metodo per non impazzire davanti alle confezioni dei giochi. Un metodo analogo è prendere adesso un P200 con MMX e una scheda grafica che supporti tutte le API della collezione autunno/inverno 98 e buonanotte. L'altra soluzione sta nel rimediare un buon freezer, comprare i tutti i giochi che vuoi adesso e metterli in congelatore. Fra tre anni ti compri un PC nuovo e stai sicuro che i giochi che hai preso gireranno meravigliosamente. Il panorama si restringe a queste tre alternative, e se ti dice veramente bene, fra tre anni potrai comprare un PC senza che nessuno ti dica che stai comprando una cosa "multimediale", che poi è il vero motivo per cui, ebbene sì, stai diventando apatico. Se è multimediale, hai tutto e non vuoi più niente, ergo cala il desiderio. Poi mettici che il 90% dei giochi fa schifo e hai un bel quadro pronto per farci i baffoni col pennarello. Un buon sistema per ritrovare il brio della gioventù come nei favolosi anni '60 (che voi tutti avrete certamente vissuto e per questo battete le mani ogni volta che compare Nilla Pizzi in TV) sta nel far prendere un po' di muffa al comp e fare altre belle cose, tipo tirare le freccette alle suore, o se proprio devi avere il comp come mezzo, togliere le texture ai giochi e finalmente immaginare almeno una parte di quello che altri hanno deciso per te. Ci si vede quando troverete in edicola un numero di ZETA con la copertina diversa da questa, più o meno fra un mesetto. Ciau ciau.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOIR È UN MARCHIO REGISTRATO DI CYBERDREAMS, 1996. CYBERDREAMS È UN MARCHIO REGISTRATO DI CYBERDREAMS, INC. PROGRAMMA E MATERIALI STAMPATI © CYBERDREAMS, INC. MUSICA SU LICENZA DI AUDIO ACTION PER CYBERDREAMS, INC. MADE WITH MACROMEDIA È UN MARCHIO REGISTRATO DI MACROMEDIA, INC. SMACKPWG.EXE È UN COPYRIGHT © 1994-1996 DI INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE. WINDOWS E WINDOWS '95 SONO MARCHI REGISTRATI DI MICROSOFT CORPORATION.

NOIR™

UN THRILLER MISTERIOSO





Era un'afosa notte d'estate nella Città degli Angeli e non si riusciva a trovare Jack Slayton da nessuna parte. Non era da lui scomparire così per diversi giorni senza dire una parola. Forse aveva avuto delle noie con qualche donzella un po' troppo gelosa o, magari, si era trovato dalla parte sbagliata di un revolver... Rimaneva solo da dare un'occhiata ai documenti dei suoi ultimi casi per cercare di scoprire chi mai avrebbe potuto volerlo fuori dal gioco una volta per tutte...

NOIR™ vi riporterà nella Los Angeles degli anni '40, calandovi in un thriller da brivido realizzato INTERAMENTE IN BIANCO E NERO.
Dallo spionaggio bellico agli oscuri bassifondi di Chinatown, dai seducenti eccessi di Hollywood all'ambiente sinistro e fumoso dei nightclubs dei quartieri più malfamati.

Softw@re&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http:// www.deltasrl.it/softw@re&co/

CYBERDREAMS®

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

LETTERA APERTA

Si è riaperta la caccia alle streghe e, ancora una volta, le vittime sono i videogiochi, il rock 'n' roll dei nostri giorni. Leggiamo spesso articoli su quotidiani e settimanali d'attualità in cui il nostro hobby viene trattato con superficialità, ma a volte si passa il segno... È successo a Cesare Fiumi su *Sette*.

Cesare Fiumi
Sette/Corriere della Sera
Milano

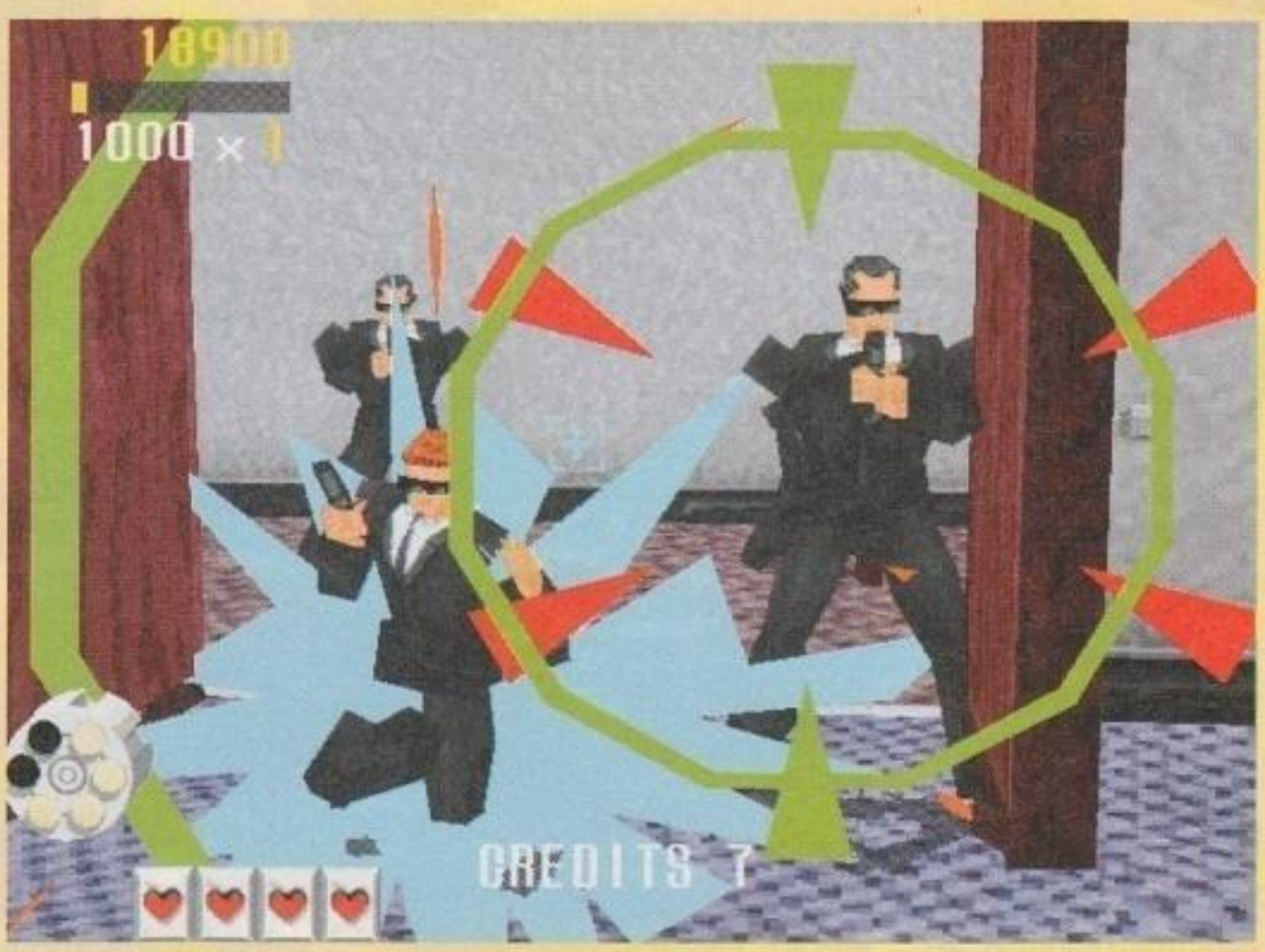
Egregio Sig. Fiumi,
Le scrivo questa lettera dopo aver letto il Suo articolo "Sassi, bugie e videogame", pubblicato sul N. 6 di *Sette* dell'8 febbraio 1997.

Mi occupo da parecchi anni di videogiochi e trovo necessario risponderLe, visto che raramente mi è capitato di imbattermi in una critica dei videogiochi così preconcetta e demagogica.

Essendo anch'io giornalista, mi immagino la scena: quando il direttore di Sette Le ha dato l'incarico di scrivere il pezzo su "quelli di Tortona" Lei deve essersi sfregato le mani dalla gioia. Riconosco il sottile piacere che ha provato nello scrivere quel corrosivo attacco ai videogiochi, anzi al gioco *tout court*: un argomento del genere è manna dal cielo per un giornalista: è la fiera del retorico, la sagra della frase d'effetto, la rassegna dell'enfatico, il luna park dell'autocompiacimento stilistico. È l'equivalente di sparare sulla Croce Rossa: troppo facile.

La mia impressione è che Lei non abbia affatto cercato di capire cosa abbia spinto i "ragazzi" di Tortona a lanciare sassi da quel maledetto cavalcavia, ma sia partito lancia in resta a dimostrare una tesi "a priori".

Cosa, peraltro, che non mi stupisce affatto dopo aver letto tra le pieghe del Suo pezzo la seguente "chicca" che riporto testualmente: «Ed è proprio il filo morale quello che si spezza in certi giochi di ruolo. Si legge a pagina 46 di *Advanced Dungeons & Dragons Guidebook*: "Ricordati che la



bontà non è un valore assoluto: benché esistano cose buone che sono comunemente considerate buone (aiutare i bisognosi, proteggere i più deboli), ci sono notevoli differenze tra quanto è bene e male per una cultura o per un'altra"»

Cos'è che La sconvolge in questa frase? Che qualcuno possa pensarla in modo diverso da Lei? Eppure dovrebbe sapere che quello che, ad esempio, è bene per i musulmani - la poligamia - è male per i cattolici.

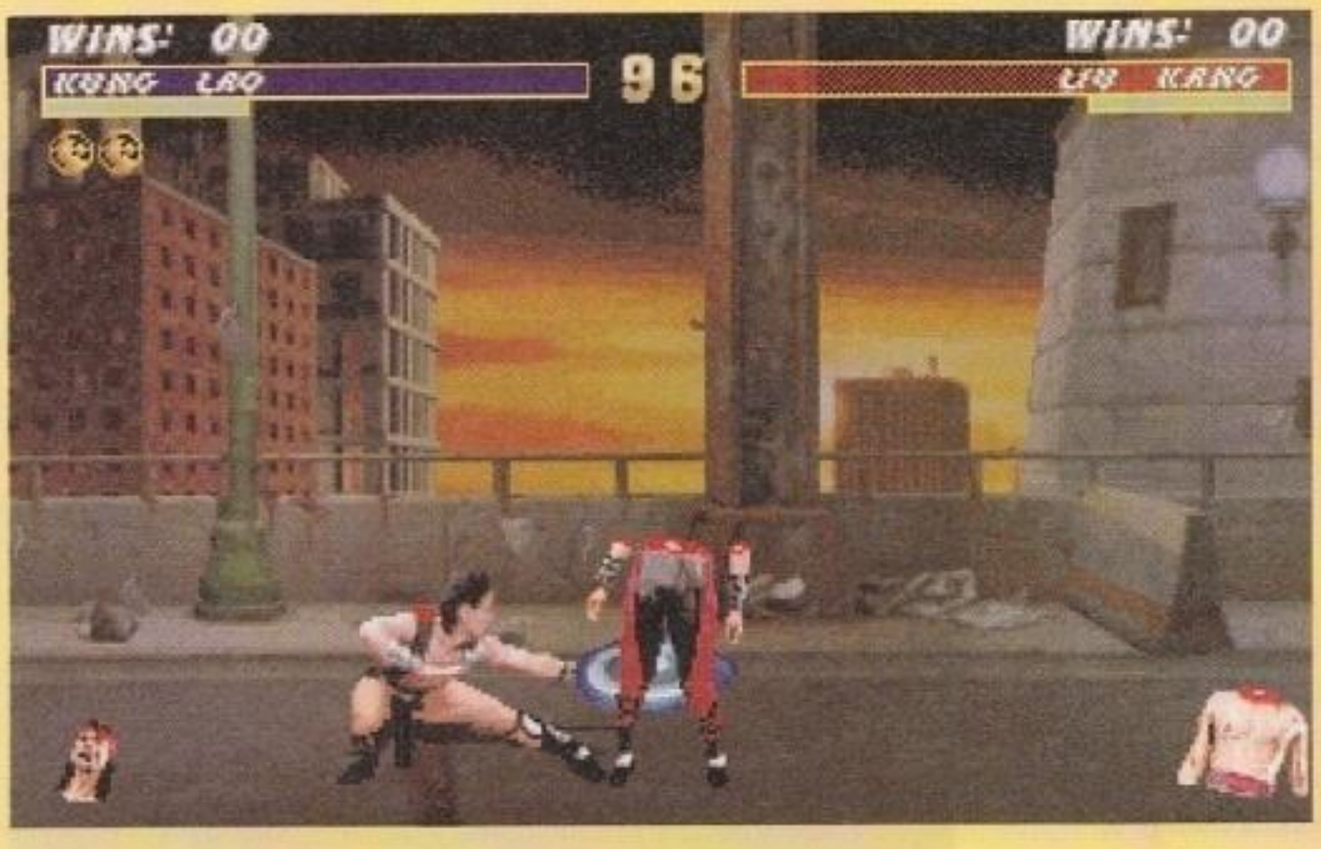
Questa idea di ritenersi sempre e comunque dalla parte del giusto, di credere che quello che è bene per noi debba essere bene per tutti ha già fatto troppi danni. Lei, probabilmente, avrebbe processato Galileo Galilei per eresia. Sterminato gli indiani d'America perché credevano negli spiriti. Condannato a morte Salman Rushdie per aver scritto "I versetti satanici".

Ma torniamo alle "teste vuote di Tortona". La Sua teoria, da Lei così forbitamente espressa, è che sia tutta colpa del "Gioco": che i ragazzi di Tortona abbiano ucciso Maria Letizia Berdini "per un tragico gioco".

Andrea Aloi, ex-direttore di Cuore, sul Guerin Sportivo a proposito dei ragazzi di Tortona, se la prende con «l'indolenza di tanti titolisti che, riferendosi al drappello di giovani compatrioti con telefonino e "madre coraggio" iperprotettiva dediti ad ammazzare tempo e persone sui cavalcavia, hanno parlato di "tragico gioco, di un "assurdo gioco di

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

http://www.oldgamesitalia.net/





«"Gioco"? Una bella fava, *caro Fiumi* (il corsivo è mio, Aloi aveva scritto, "signori miei"), per usare le parole del poeta. Il gioco (sportivo e no) c'entra con la balistica da viadotto come Gigi Sabani e Valerio Merola con la Compagni di Gesù, Nicola Berti con lo stop aereo, Bettino Craxi col 740 (e, aggiungo io, Cesare Fiumi col Premio Pulitzer). Intanto, così mettiamo subito un equivoco da parte, il gioco è, in sé, formativo».

Ho citato Andrea Aloi (ma potrei citare studiosi e ricercatori delle discipline più diverse) perché mi dà anche lo spunto per fare una digressione sugli "indolenti titolisti", i quali non sanno (o fingono di non sapere) distinguere tra un *videogame* e una *slot machine*, come dimostrano i titoli apparsi recentemente su diversi quotidiani italiani (*Corriere* compreso) a proposito di due episodi di cronaca: un giovane che avrebbe ucciso la madre per rubarle i soldi per andare a giocare a *videogame* e un paio di ragazzi che hanno rapinato dei coetanei in Piazza del Duomo a Milano per giocare al *videogame*. Poi uno va a leggere i pezzi e scopre che i cosiddetti *videogame* - che in italiano hanno un nome: si chiamano videogiochi - altro non sono che "slot machine" che coi videogiochi non hanno niente a che vedere. Ma ai giornalisti dei quotidiani questo non sembra interessare: quando parlano di videogiochi restano sempre in superficie senza mai andare a fondo delle cose.

Torniamo ai videogiochi e ai giochi di ruolo (due cose che hanno in comune solo la parola gioco, ma questo - come per "slot machine" e "videogame" - è irrilevante per un caposervizio di *Sette*) e a quella che a Suo parere è la chiave di quello che è successo sul cavalcavia della Cavallosa. Lei era talmente accecato dalla tesi da sostenere che non si è reso conto di aver scritto di suo pugno, nelle prime righe del suo pezzo, *una* delle possibili chiavi che possono spiegare quell'omicidio di gruppo. Si rilegga la dichiarazione di Paolo Crepet, psichiatra dell'adolescenza, da Lei riportata: «Sono videodipendenti e violenti proprio per non crescere. È una sindrome di Peter Pan posticipata.»

Le "teste vuote" di Tortona sono, soprattutto, teste vuote. Soffrono della sindrome di Peter Pan E QUINDI giocano a videogiochi, NON giocano a videogiochi e quindi soffrono della sindrome di Peter Pan. Fermo restando che la causa di quello che è successo non è la sindrome di Peter Pan: Steven Spielberg ha affermato pubblicamente di esserne affetto, ma non per questo va in giro per i cavalcavia di Los Angeles a tirare sassi.

Lei confonde le cause con gli effetti, alla ricerca di un capro espiatorio. Perché davanti a un fenomeno di devianza, per di più giovanile, si tenta sempre di nascondere le proprie responsabilità, cercando di trovare un responsabile al di fuori di noi (nel suo caso i videogiochi)..

Proprio nel giorno in cui scrivo questo pezzo, sui quotidiani si cita una frase del calciatore della Reggiana Filippo Galli che paragona i tifosi che hanno tirato rubinetti e bottiglie in campo durante l'incontro Reggiana-Parma ai "killer del cavalcavia". La colpa in questo caso di chi è, del calcio? A quando, egregio Fiumi, un articolo intitolato "Rubinetti, bugie e pallone"?

O meglio ancora, visto che Lei stesso definisce la banda dei sassi «giovani venuti su a proteine e telefonini», perché non ha intitolato il suo pezzo "Sassi, bugie e cellulari"? Forse perché i telefonini non Le davano lo spunto per scrivere un pezzo così colorito? O forse perché la Telecom è un inserzionista pubblicitario troppo importante da stuzzicare con simili accuse? E, infine, come si spiega che anche nel 1954 si tiravano sassi dai cavalcavia? Allora a chi si diede la colpa visto che i videogiochi non esistevano?

Domande a cui non avrò da Lei risposta poiché per capire le cause che hanno spinto quelle "teste vuote" a commettere un omicidio ci vuole molto di più che un articolo scritto bene.

Riccardo Albini

P.S. La sua tesi che il gioco rimbecillisce non è condivisa neanche dal suo collega Stefano Jesurum. Provi ad andare a pagina 78 dello stesso numero di *Sette*. Troverà il seguente titolo: «Cosa succede se in ufficio si mettono a giocare». Sessanta pagine dopo, il gioco diventa uno strumento positivo in grado di far "imparare a imparare" i top manager italiani. È solo un banale caso di schizofrenia redazionale?







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.

DIABLO



Un tuffo nella fantasy per appassionanti partite multiplayer via Internet. Dai creatori di *Warcraft II*, un gioco di ruolo d'azione con una grafica e un sonoro di prima qualità. Tre classi fra cui scegliere e incantesimi con effetti estremamente coreografici. Semplice ma efficace.

TOMB RAIDER



Se cercate dell'azione, unita a elementi di esplorazione e risoluzione d'enigmi, il nuovo capolavoro della Core Design è il titolo che fa per voi. Con una grafica straordinaria (con patch per Rendition, 3Dfx e Mystique), dei controlli intuitivi e un'eroina all'altezza della situazione, *Tomb Raider* è stata la sorpresa del '96.

HEROES OF M&M 2



Un gioco di strategia, con ambientazione fantasy, adatto sia ai neofiti sia agli esperti. La New World Computing riprende lo schema vincente del primo titolo della serie e lo aggiorna con una grafica piacevole. Un classico esempio di "ancora una partita e poi smetto..."

FLYING CORPS



Il primo simulatore dedicato alla I Guerra Mondiale che possa ambire a strappare la corona del genere al mitico *Red Baron*. Dopo l'ottimo *Dawn Patrol*, gli sviluppatori della Rowan hanno corretto il tiro e hanno fatto centro con un simulatore che unisce grafica sbalorditiva e realismo eccezionale.

SEGA RALLY



Finalmente la Sega ha fatto centro, proponendo una conversione da coin op all'altezza dell'originale. Grafica eccellente e giocabilità da primato hanno come unico inconveniente dei requisiti hardware da nababbi. Imperdibile se lo amavate in sala giochi.

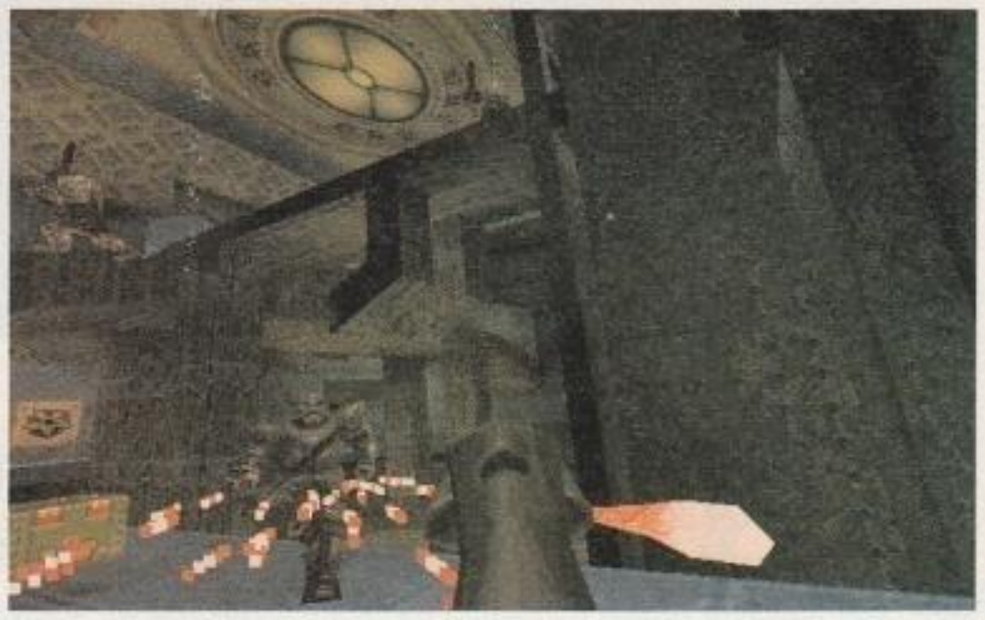
NBA LIVE 97



Se impazzite per le gesta atletiche di Michael Jordan & Co., la Electronic Arts ha pronto per voi questo gioco sportivo, in cui la giocabilità approssimativa del predecessore è stata corretta. Avrete bisogno di una macchina molto potente per godervelo, soprattut-

http://www.oldgamesitalia.net/

QUAKE scosse di assestamento



Quake 2 è ancora lontano, ma all'Activision stanno ultimando un paio di antipasti che hanno tutto l'aspetto di una portata principale. Ci stiamo riferendo a *Scourge of Armagon* e *Dissolution of Eternity* i due nuovissimi add-on per *Quake*, realizzati rispettivamente dalla Hipnotic Interactive e dalla Rogue Software. Il primo è un sensazionale upgrade, interamente dedicato al gioco "in solo", che trasforma letteralmente il capolavoro della id software. Se avete amato le architetture estreme di *Quake*, impazzirete per le ambientazioni interattive (sì, avete capito bene) ideate dalla Hipnotic. E poi nuove armi (che ne dite del martello di Thor e di simpatiche granate con timer?), nuovi power up (compreso l'Horn of Conjuring per evocare mostruosità infernali), nuove armature resistenti alle scariche elettriche, nuovi mostri... Tra questi dobbiamo necessariamente menzionare i Dragoni Volanti e i Gremlin, esseri dotati di un'intelligenza malvagia, in grado di sottrarre le armi alla propria vittima per poi finirla con le medesime... e capaci di riprodursi banchettando con i resti dei cadaveri! La proposta della Rogue Software è invece tutta dedicata agli amanti del multiplayer che in *Dissolution of Eternity* potranno trovare nuove modalità deathmatch, il micidiale "lava nail gun", granate e missili a testata multipla, cinture antigravità, scudi di forza e altre amenità del genere.

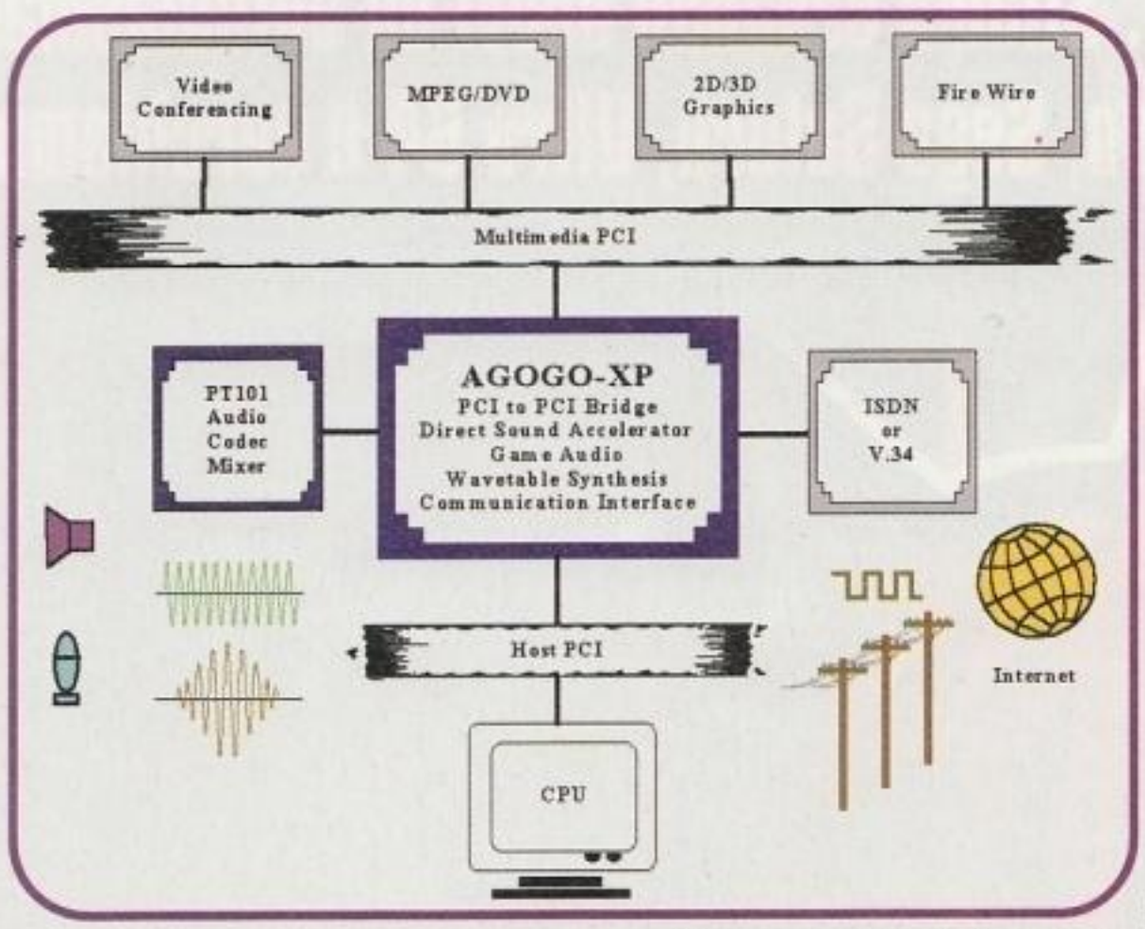


GUERRE STELLARI sale sulla scrivania

Dopo il successo di *Indiana Jones And His Desktop Adventures* la LucasArts tenta il bis, riesumando sulla scrivania di Windows un altro dei suoi capolavori immortali. Se avete visto e giocato la saga di Guerre Stellari in tutte le salse (non perdetevi la trilogia in digitale!), gusterete sicuramente con piacere anche questa versione "espressa" intitolata *Yoda Stories*. La LucasArts propone un modello riveduto e corretto del motore già visto all'opera nell'episodio dedicato a Indy, in grado di costruire avventure ogni volta diverse: il maggior numero di personaggi disponibili e l'impressionante assortimento di armi e oggetti implementato nel gioco garantisce al prodotto una longevità pressoché illimitata. Ogni partita prende l'avvio con l'atterraggio dell'X-Wing di Luke Skywalker nelle paludi di Dagobah, alla ricerca del piccolo e grinzoso cavaliere Jedi. Una volta rintracciato il verde maestro, Luke dovrà portare a termine l'impresa che da questi gli verrà affidata, aiutandosi con uno dei tanti preziosi oggetti che Yoda ama collezionare. Il CD di *Yoda Stories* contiene anche un piccolo cammeo che, per gli amanti di Guerre Stellari, potrebbe valere da solo il prezzo del gioco: si tratta del "making of" dell'edizione originale di Star Wars, nonché della sua recentis-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



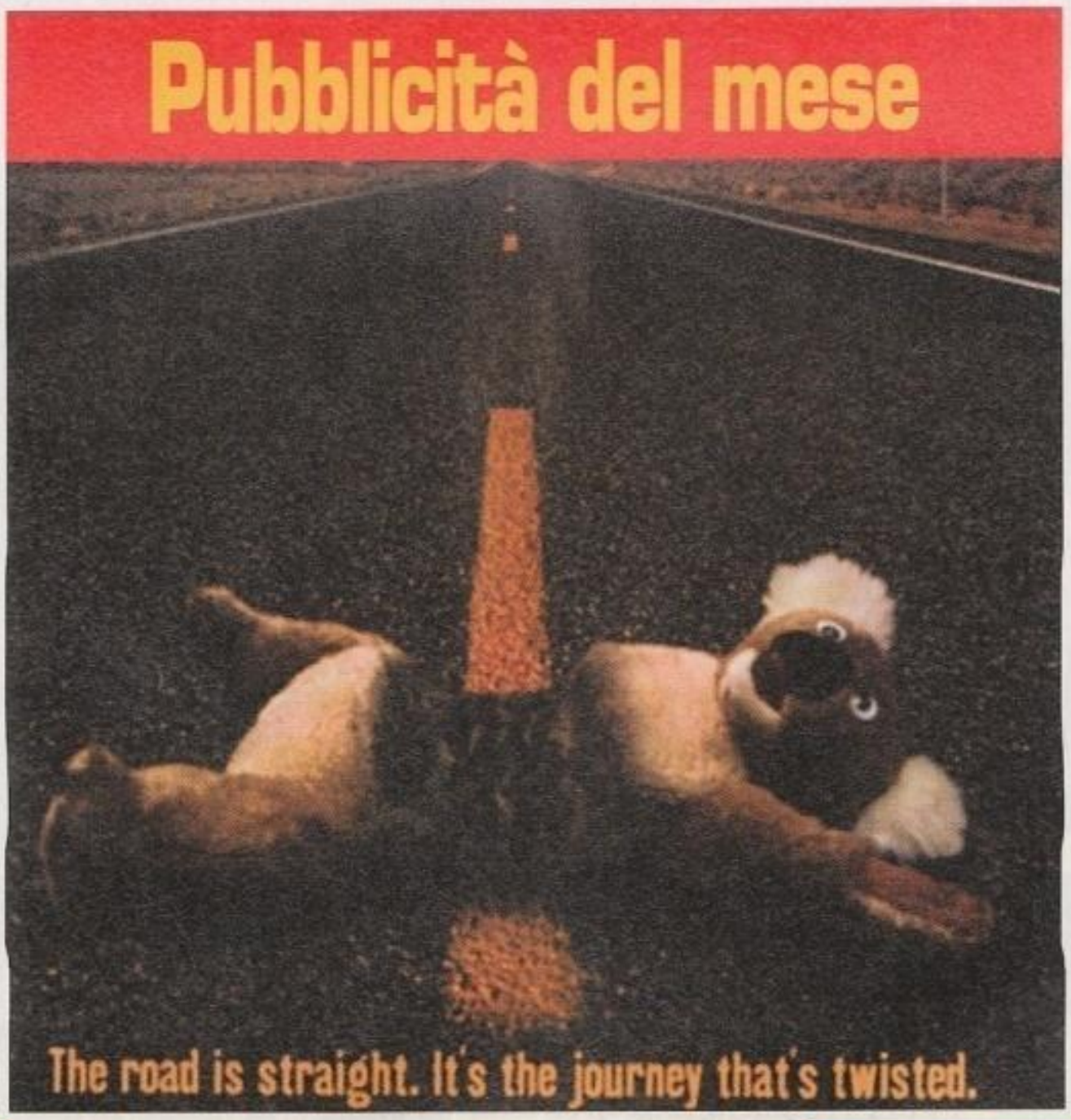
IL SUONO va veloce

Dopo aver accelerato tutto quello che era possibile accelerare sembra proprio che i produttori di hardware dedicato abbiano deciso di imprimere nuove sorprendenti velocità anche al sonoro proveniente dai nostri computer. Niente paura, crome e biscrome manterranno i consueti valori, ma tutto il resto sembrerebbe proprio destinato a cambiare. La pensa così la Platform Technologies' che ha realizzato il rivoluzionario chipset AGOGO-XP basato sul bus PCI.

Questa straordinaria tecnologia consente un notevole risparmio in termini di occupazione della banda passante del bus e della capacità di calcolo del processore centrale, rispetto alle prestazioni offerte dai tradizionali chipset costruiti sullo standard ISA. Concretamente parlando, l'AGOGO-XP è in grado di produrre suono stereo a 16 bit a 44.1 KHz, occupando solo l'1% del bus PCI (già forte di un transfer rate di 133 MB/s) e la medesima percentuale della capacità della CPU. La tecnologia di accelerazione audio della Platform supporta inoltre la sintesi Wavetable a 64 canali e, anziché stoccare i suoni campionati in costosi moduli ROM, utilizza allo stesso modo la RAM del computer, con una grossa economia in termini di costi di produzione. Si tratta dunque di un chipset estremamente versatile che, peraltro, può essere anche aggiunto a una scheda video o a uno dei nuovi acceleratori 3D, minimizzando così l'occupazione degli slot del computer. Ponendosi al top della produzione hardware audio, la Platform Technologies' garantisce naturalmente la più assoluta compatibilità verso il basso con gli standard SoundBlaster. Le prime schede sonore equipaggiate con l'AGOGO sono attese per la fine dell'anno.

dita veloci aereo ABBATTUTO

Ogni buon pilota virtuale sa bene quanto sia importante trovare il tasto giusto al momento giusto. Non c'è nulla di più frustrante di volersi eiettare e azionare invece i postbruciatori! Ecco allora che ci viene in aiuto la QuickShot con il suo Master Pilot, un'utile periferica da affiancare alla tastiera che riproduce un display multifunzione, con tanto di tasti, simile a quelli che si trovano usualmente nei cockpit dei caccia militari. L'installazione è davvero semplice: il dispositivo ha due connettori, uno dei quali va collegato alla tastiera mentre l'altro è da inserirsi nella porta keyboard sul retro del computer. Non è necessario alcun programma di setup né software di configurazione: tutto ciò che serve è una cartuccia ROM, contenuta nella confezione, che va introdotta nella base del Master Pilot. È in questa, infatti, che sono contenute le istruzione atte a rendere compatibile la periferica con 33 differenti simulazioni di volo. Una volta selezionato il programma preferito mediante il display posto sulla parte frontale dell'apparecchio, è sufficiente inserire in un'apposita fessura la mascherina di cartone corrispondente al gioco prescelto, in modo che a fianco di ciascun bottone dell'MP compaia la rispettiva funzione. Coloro che non dispongono di un joystick dotato di "throttle" apprezzeranno anche la levetta posizionata anteriormente, che consente di aumentare o diminuire la velocità del velivolo con il semplice tocco di un dito. La QuickShot renderà disponibili cartucce ROM aggiornate man mano che nuovi simulatori di volo si renderanno disponibili sul mercato.
Per informazioni, RS 051-765563



KOALA LAMPUR

La strada è diritta, è il cammino ad essere contorto. E, a giudicare dalla fantasia malata dei pubblicitari che hanno ideato questa campagna per il nuovo gioco della Broderbund, ci sarebbe da crederlo. Peccato che i koala non saranno proprio entusiasti, in cima ai loro eucalipti...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Siamo una società di sviluppo video giochi in rapida espansione. Lavoriamo con i più avanzati sistemi hardware e software. Stiamo creando nuovi ed entusiasmanti progetti per PC CD-ROM, Sony Playstation, Sega Saturn, Ultra 64 e cerchiamo:

THE DAWN

© 1997 THE DAWN INTERACTIVE

Grafici animatori 3D e character Animators

in grado di creare ottime ambientazioni, modelli e animazioni. Richiesta ottima conoscenza del pacchetto grafico Softimage 3D e buona capacità di illustrazione con pacchetti 2D.

Programmatori in Ambiente a 32bit (Windows 95)

in grado di programmare perfettamente in C/C++ e assembler 80x86.

Programmatori 3D

richiesta buona conoscenza di algebra lineare e problematiche inerenti alla programmazione di applicazioni 3D realtime.

Inviare dettagli personali e materiale dimostrativo a:

THE DAWN INTERACTIVE - Via Pontinia 50 - 04100 LATINA Tel.0773/664877 - Fax 0773/487410

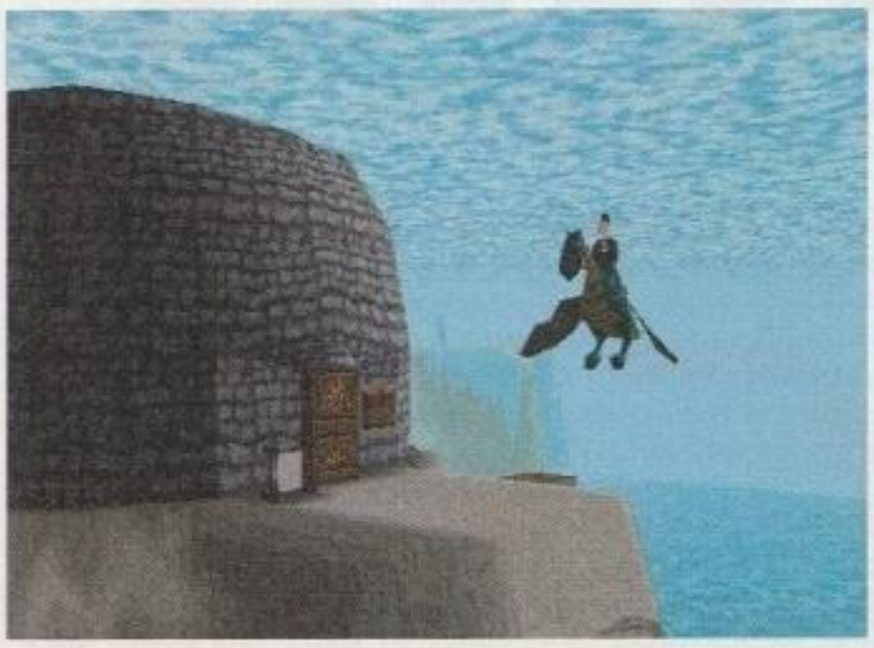
e-mail: info@thedawn.it http://www.thedaw

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

little bigger ADVENTURE



Non c'è pace per il dolce Twinsen, indimenticato protagonista di *Little Big Adventure*, il platform-adventure che ha spopolato tra i videogiocatori di mezza Europa (e di un quarto degli USA) qualche tempo fa. La Adeline ha deciso di gettare Twinsy nuovamente in mezzo ai guai con, appunto, *Twinsen's Odyssey*, il seguito ufficiale di *LBA* che dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi verso l'estate di quest'anno. Il sequel manterrà l'impostazione dell'originale ma la veste grafica promette meraviglie: tutti i personaggi e gli oggetti saranno costituiti da poligoni accuratamente renderizzati, mentre le animazioni saranno realizzate con tecniche analoghe al motion capture. Questa volta il giocatore potrà anche controllare il punto di vista, scegliendo di volta in volta una delle quattro inquadrature disponibili, e sfuggendo così alla trappola degli "angoli ciechi" che funesta inevitabilmente i giochi basati su geometrie anche solo vagamente isometriche.

Gli anni ruggenti della FORMULA 1

Correva l'anno 1967 e con lui Hulme, Brabham, Hill, Gurney e Clark. La scuderia con la S maiuscola era la Brabham-Repco mentre il circuito di riferimento era Nurburgring. Parliamo al passato ma, grazie alla Papyrus, con *Gran Prix Legends* gli anni magici della Formula 1 torneranno a rivivere sui nostri monitor. Dietro questo progetto ci sono la mano e la mente di David Kaemmer, che dopo aver realizzato *IndyCar* e *NASCAR Racing*, ha deciso di simulare l'automobilismo dei bei tempi andati. Nel 1967 - anno di cui Gran Prix Legend rievoca la stagione - le macchine filavano già oltre i 300 chilometri orari, ma alettoni e gonne erano solo un abbozzo, mentre i freni erano affidabili quanto una buccia di banana Difetti non facili da simulare senza intaccare la giocabilità del prodotto. Ecco perché alla Papyrus hanno scelto proprio *GPL* (che non è il gas liquido) per inaugurare la loro nuova tecnologia 3D, che comprende anche un motore grafico in grado di gestire un modello fisico dedicato esclusivamente alle quattro ruote, indipendentemente dallo châssis che dispone di una dinamica propria. Appuntamento sulla griglia di partenza nella seconda metà di quest'anno.





EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

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

COMUNICAZIONE INTERATTIVA: LA PUBBLICITÀ AL TEMPO DI INTERNET
Riccardo Staglianò
Castelvecchi
£ 16.000
ISBN 88-86232-84-5

Se è vero che i destinatari primi di questo saggio sulla "pubblicità ai tempi di Internet" sono proprio coloro che di pubblicità si occupano, non sembra inopportuno che anche noi, utenti finali e bersagli delle strategie commerciali delle aziende, ci smaliziamo un po' cercando di capire cosa si celi in realtà dietro quel piccolo banner che occhieggia in un angolo della nostra pagina web preferita, supplicandoci: "Click here!".
La diffusione di massa degli accessi Internet ha imposto, anche in Italia, il ribaltamento di alcuni postulati della comunicazione che, prima dell'avvento delle tecnologie digitali, sembravano sacri e imperituri. Nell'ambito dei media tradizionali, per esempio, si è sempre accolto il concetto di *broadcasting*, di trasmissione diffusa delle informazioni da un singolo soggetto produttore a molti soggetti fruitori: questo approccio va a braccetto con la concezione passiva (o non-interattiva) della fruizione che ancora oggi è applicata efficacemente nel campo della televisione. Spostando il campo di azione sul terreno dei cosiddetti "new media" interattivi, però, bisogna necessariamente convertirsi alla trasmissione *narrowcasting*, ristretta, che supera il paradigma "one-to-many" per approdare allo "one-to-one", con le tutte le conseguenze che questa nuova rivoluzione copernicana porta con sé.
Per chi si occupa di marketing si dispiegano nuove e preziosissime opportunità, prima fra tutte "la possibilità di rivolgersi a ciascun cliente personalmente, con un'informazione unica per lui": la comunicazione aziendale che prima era stata rigorosamente *push*, ossia volta a "spingere" le informazioni dall'Uno-azienda ai Molti-clienti, può permettersi il lusso di divenire *pull*, ossia "tirata" dal singolo cliente che stabilisce di volta in volta un rapporto diretto, personalizzato e paritario con l'interlocutore istituzionale.
Chi scrive ritiene che, *mutatis mutandis*, le stesse considerazioni svolte con riguardo a Internet siano fin d'oggi applicabili anche ai videogiochi, e che l'introduzione di spazi pubblicitari - nelle modalità e alle condizioni opportune - all'interno di prodotti che sono media interattivi a pieno titolo, possa recare sensibilissimi vantaggi all'industria intera: basti pensare all'iniezione di risorse finanziarie nel processo creativo, produttivo e distributivo e al circolo virtuoso che automaticamente si innescherebbe. Proprio dalle pagine di ZETA e in tempi non troppo sospetti abbiamo avanzato queste tesi e il libro di Staglianò è una perfetta occasione per ritornare sull'argomento: se ci consentisse di pagare meno il prodotto finale, uno spazio pubblicitario interattivo pagato dalla 3Dfx all'interno di *Tomb Raider* sarebbe proprio una bella idea.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERZIONE RICERCA PERSONALE

NEWEL SRL
DISTRIBUZIONE
computers e videogames

Per rafforzare la sua rete vendita la società Newel s.r.l.

CERCA

AGENTI/RAPPRESENTANTI

PROFILO: **25/35 anni,** appassionato di videogames e con buone conoscenze tecniche del prodotto; dotato di senso del servizio, di responsabilità, del commercio, intraprendente e disponibile al lavoro d'équipe con forte spirito di squadra, vitale con spiccate attitudini alla vendita, attento alle esigenze dei clienti, rigoroso e preciso.

MISSIONE: dopo un periodo di formazione presso la sede della società per ampliare le conoscenze tecniche e/o gestionali, avrà il compito di gestire autonomamente un portafoglio clienti; consiglierà il cliente (rivenditore) nella sua scelta del prodotto; in termini di fatturato sarà il vero ed unico responsabile della sua zona regionale, direttamente a contatto con il direttore vendite; in base alle prospettive di sviluppo in Italia della nostra società, le qualità manageriali dei candidati più intraprendenti permetteranno una evoluzione verso la posizione di Responsabile di Regione.

Se questa posizione Vi appassiona, indirizzate una lettera manoscritta più curriculum vitae e foto precisando il mese e la rivista sulla quale è apparsa l'inserzione, a:

Newel s.r.l. - Roberto Dibitonto - rif.1
via Ugo La Malfa, 134 (ex via Po)
20032 Cormano (MI)

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

http://www.oldgamesitalia.net/

BREVI

La pubblicità dei videogiochi sulle riviste inglesi continua a far parlare di sé. Questa volta sotto le scuri dei censori sono finite le immagini utilizzate dalla 3DO per pubblicizzare il suo *Strife*, che ritraevano un cervello e un paio di testicoli (rigorosamente veri) "artisticamente" posizionati sul foglio di un quotidiano macchiato di sangue. E il quadretto era commentato da una frase in stile Artusi: "mescolare gli ingredienti finché non saranno ben amalgamati e sorseggiare durante il gioco"... Ugh!

Interactive Magic e Interactive Creations hanno annunciato di aver riunito le forze per sfornare una serie di prodotti specificamente progettati per essere giocati in tempo reale su Internet. Questi prodotti si baseranno su una tecnologia proprietaria che consentirà l'utilizzo di modem anche a soli 9600 baud.

Non accenna a fermarsi la febbre dei Mech. Per la metà di marzo, a opera della Activision, dovrebbe uscire il *MechWarrior 2 Battle Pack*, un'espansione contenente 88 nuove missioni per *MechWarrior 2*, *Ghost Bear's Legacy* e *Net Mech*, oltre alla MechWarrior Battle Guide. I programmatori del *Battle Pack* hanno anche provveduto a ottimizzare il motore tridimensionale di *MechWarrior 2: Mercenaries*.

Secondo la NTP Interactive Entertainment Software Service - una tra le principali società di ricerche di mercato statunitensi - nel corso del 1996, le vendite di videogiochi per console sul mercato USA avrebbero superato quelle del software ludico per computer. Stando alle rilevazioni NTP, i primi avrebbero fatto registrare un fatturato complessivo di circa 50 milioni di dollari contro i "soli" 40 spesi negli States per acquistare giochi per elaboratori elettronici.

multiplayer in SALDO

MPlayer, il servizio per il gioco on-line via Internet della Mpath, ha ufficialmente comunicato che tutti gli amanti del multiplayer, a partire dal mese di febbraio, potranno usufruire gratuitamente dei suoi servizi. Agli utenti non sarà dunque più richiesta alcuna forma di abbonamento, ma solo la pazienza di leggere i numerosi annunci pubblicitari che faranno bella mostra di sé sul sito Mpath.



Secondo Kristin Asleson, general manager della società, si tratta di una manovra strategica che consentirà un allargamento della quota di mercato e permetterà di fronteggiare la pericolosa concorrenza dei servizi multiplayer offerti gratuitamente da numerose software house, quali Blizzard e Westwood. Tuttavia chi ha soldi da spendere troverà su Mplayer ancora un angolino dedicato a lui. Infatti dal 1° marzo sarà attivato il servizio a pagamento Mplayer Plus, un'area ad "alto valore aggiunto" che - per 30 dollari all'anno (non al mese!) - offrirà all'utenza la possibilità di partecipare a tornei a premi e una serie di modalità di gioco avanzate, tra le quali spicca una versione a 6 giocatori di *Red Alert*. Come ulteriore bonus, coloro che si iscriveranno a Mplayer potranno usufruire di un periodo di prova gratuito dell'area Plus. C'è solo da sperare che l'idea della Mpath avvii un'ondata di analoghe iniziative anche presso la concorrenza e, a dire la verità, c'è da avere ben pochi dubbi in proposito.

WESTWOOD al contrattacco

Se non avete ancora finito di sbaragliare il vostro avversario, americano o russo che sia, affrettatevi e preparatevi al contrattacco. Sì, perché i Westwood Studios hanno appena annunciato l'uscita di *Counterstrike* la prima espansione ufficiale per il pluripremiato *Red Alert*. Si tratta di un ricchissimo add-on che comprenderà non solo 16 nuovi livelli e 100 mappe per il gioco in multiplayer, ma anche una gran quantità di nuove armi e unità militari. Tanto per rovinarvi il sonno di qui alla data di uscita del prodotto, vi anticipiamo che *Counterstrike* includerà Ore Truck in grado di difendersi autonomamente, unità "spetsnaz" russe (i corpi d'elite dell'ex armata rossa), e - udite, udite - carri armati dotati di Tesla Coil! Il CD conterrà anche otto nuovi incalzanti temi musicali, il software necessario per connettersi on-line al sito Westwood e un set completo per personalizzare il desktop di Windows 95: sfondi, icone, filmati, screen saver, e tutto quanto fa spettacolo. La speranza di Brett Sperry, presidente della software house, è ovviamente quella di ripetere il clamoroso successo *di Red Alert* che ha fatto registrare la vendita di 1.5 milioni di pezzi nelle sole prime sei settimane, attestandosi attualmente su un venduto complessivo di 1.8 milioni di unità in tutto il mondo. E le premesse per il bis sembrano esserci proprio tutte.



Ron Gilbert torna in campo

Nessuno giocatore che si rispetti può ignorare il nome di Ron Gilbert. Ideatore di capolavori del calibro di *Maniac Mansion* e dell'amatissima serie di *Monkey Island*, ha posto una pietra miliare nella storia dei videogiochi con la creazione dell'interfaccia denominata Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM). Ebbene, dopo essersi ritirato dal mondo videoludico di serie A nel 1994, fondando e presiedendo la Humongous Entertainment, il papà di Threepwood riprende servizio effettivo in qualità di direttore esecutivo della Cavedog Entertainment, niente meno che la nuovissima software house interna di GT Interactive. Dopo aver stappato l'intera riserva di champagne conservata in ufficio per festeggiare il prestigioso acquisto, quelli della Cavedog hanno ricominciato a lavorare su *Total Annihilation*, uno strategico in tempo reale ideato da Chris Taylor che costituisce la loro prima produzione e che, presumibilmente, vedrà la luce verso la fine di quest'anno. Buon lavoro Ron!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SURFACE TENSION







MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La Grande Guerra per la conquista del Pianeta è incominciata. E ci potrà essere un solo vincitore...

TOTAL CONTROL

VERSIONE IN ITALIANO

FINSON

Distributore esclusivo per l'Italia: **FINSON srl**
Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



generation

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

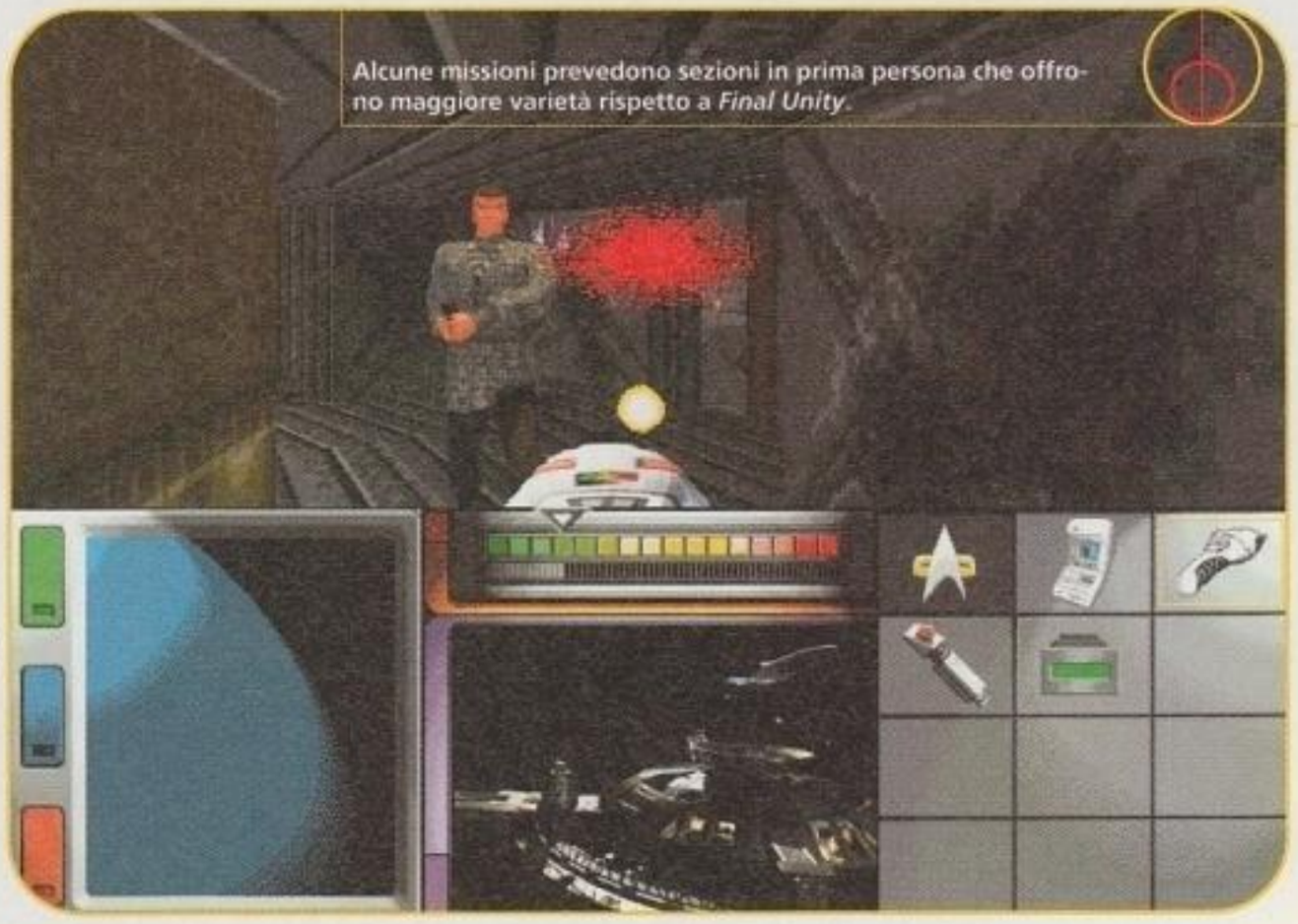
Mentre il pubblico cinematografico torna ad assistere alle avventure dell'Enterprise e del suo equipaggio con la guerra contro i Borg in Star Trek: Primo Contatto (nelle sale cinematografiche italiane dal 14 febbraio), la Spectrum Holobyte continua a lavorare sul suo adattamento per PC del penultimo film, Star Trek: Generazioni. ZETA intervista il produttore Simon Finch.

ALLARME

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Alcune missioni prevedono sezioni in prima persona che offrono maggiore varietà rispetto a *Final Unity*.

Per alcuni, *Star Trek: Generazioni* non ha risposto adeguatamente alla domanda su chi fosse il migliore capitano di tutti i tempi tra Kirk e Picard (mentre chi vi scrive ha già la sua risposta), ma, fortunatamente, l'intero cast del film, incluso William Shatner nel ruolo di Kirk e Patrick Stewart in quello di Picard, si è riunito alla Spectrum Holobyte nei suoi uffici di San Francisco per registrare le voci del gioco che è stato tratto dal film e che è nelle sue ultime fasi di completamento (e che, tra le altre cose, viene tradotto proprio in questi giorni in italiano), fornendo un'opportunità ideale ai due capitani per confrontarsi. Chi potrebbe vincere uno scontro diretto alla pari? "Beh, penso che sarebbe Patrick Stewart", dice Simon Finch, il produttore di Generazioni "dato che è un po' più alto di William Shatner."

Forse, allora, abbiamo risolto questo annoso problema, anche se l'altezza non è certo l'unico dato discriminante in uno scontro epico di tale portata...

Lavorare con il cast di Star Trek ha anche altri vantaggi, non ultimo quello di ripulire la sceneggiatura del gioco con l'aiuto di persone che conoscono molto bene questa saga stellare.

"Patrick Stewart è stato grande... continuava a dirci 'Picard non direbbe mai una cosa simile, piuttosto direbbe questo...' e ci ha permesso di seguire il personaggio in modo coerente con la serie, mentre William Shatner ha riletto ogni singola battuta almeno tre volte, per essere sicuro di avere il tono e l'impostazione giusta per il suo personaggio."

La Spectrum Holobyte è riuscita ad aggiudicarsi tutti i personaggi chiave del film per aggiungere voci realistiche al gioco, inclusi i sei personaggi che compongono il ponte di comando dell'Enterprise D, oltre alla voce del computer dell'astronave (Majel Barrett), a quella di William Shatner, di Soran (Malcolm McDowell) e Guinan (Whoopi Goldberg), e Simon afferma che questo permetterà di creare il gioco di Star Trek più "autentico" di tutti i tempi.

Lungo tutto il gioco i personaggi vi offriranno il loro aiuto e i loro consigli, passando da alcuni vaghi indizi da parte di Geordi fino a consigli più precisi su dove andare o che cosa fare. "È una fortuna che io ami molto Star Trek", dice Simon "altrimenti sarei diventato matto."

Sebbene non sia, probabilmente, il migliore degli otto film dedicati a questa saga televisiva (incluso *Primo Contatto*), con un combattimento protrat-





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Tutti gli attori della serie avranno la loro voce originale.

to forse troppo a lungo tra Kirk, Picard e Soran nel deserto e il malvagio (e totalmente illogico, direbbe Spock) piano di Malcolm McDowell, *Star Trek: Generazioni* ha alcuni punti veramente belli, come gli effetti speciali dell'Enterprise che cade sulla superficie di un pianeta. La storia del gioco segue gli avvenimenti del film, cominciando dal misterioso attacco alla stazione di Amargosa e continuando con una rincorsa a velocità curvatura per tutta la Galassia alla ricerca di Soran (McDowell), nel tentativo di impedire che possa distruggere altri sistemi stellari per modificare il percorso del "Nexus", una stringa di energia che si muove attraverso la Galassia e che Soran vuole a tutti i costi rincontrare. D'altronde, alla Spectrum Holobyte hanno modificato la storia considerevolmente in alcuni punti, inserendo molte nuove locazioni da visitare e personaggi con cui avere a che fare, in modo che il gioco possa durare molto di più rispetto alla semplice visione del film.

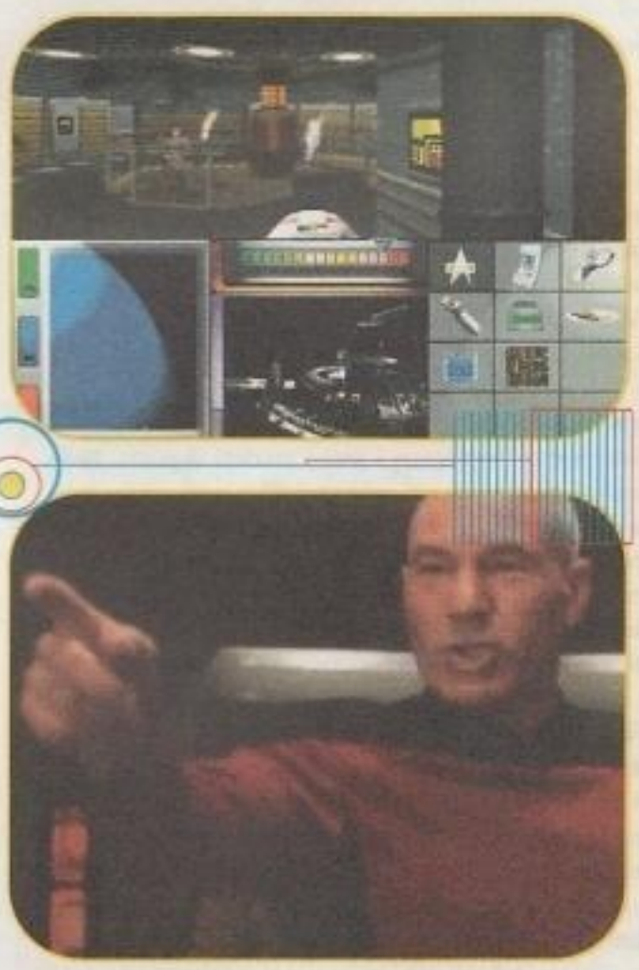
Il gioco è stato diviso in tre "sezioni" differenti. Il cuore di *Generazioni* è la stanza di Cartografia Stellare, in cui dovrete decidere cosa fare grazie a una mappa dei sistemi stellari circostanti. Potrete utilizzare i sensori della nave per esaminare pianeti, stelle e astronavi alla ricerca di Soran, che cercherà di lanciare uno dei suoi missili o di raccogliere i componenti necessari per creare una nuova arma. Potrete anche simulare la distruzione di stelle e pianeti, per osservare l'effetto che questo può avere sul percorso finale del Nexus e quindi cercare di predire la successiva mossa del vostro nemico.

Nel frattempo, Picard e Data continueranno a parlare nello sfondo, talvolta fornendo alcuni consigli molto utili.

Una volta decisa la migliore linea d'azione, potrete passare ad altre due sezioni di gioco: una missione a terra, che vi vedrà scendere sui pianeti in prima persona in un ambiente tridimensionale, o una battaglia spaziale, in cui dovrete distruggere altre astronavi create in 3D con un sistema simile a quello già utilizzato per *Star Trek: A Final Unity*, l'ultimo gioco della saga della Spectrum Holobyte.

Le 16 missioni a terra vi mettono nei panni di uno degli uomini dell'equipaggio (c'è una missione per ogni personaggio, inclusa una, vicina alla fine del gioco, per Kirk) e vi teletrasporteranno su una base, sulla superficie di un pianeta o su una nave nemica, in cui probabilmente dovrete usare le caratteristiche particolari di quel personaggio in modo da raggiungere gli obiettivi di missione. Come il Consigliere Troi, per esempio, verrete inviati in una missione spionistica in una base Romulana, con un trucco tale da farvi sembrare una della loro razza (questo è anche un esempio di un episodio narrativo che non viene contemplato nel film). Come Worf, invece, verrete inviati in una base di Klingon rinnegati. Inoltre, potrete, come Riker, esplorare la stazione di osservazione di Amargosa (un episodio che si vede nel film; pensate che la Spectrum Holobyte è riuscita a ottenere dalla Paramount il progetto originale dei piani della stazione, che comprendevano l'intera base





Nell'immagine qui a sinistra potete osservare la struttura dell'inventario, molto simile a quella del gioco precedente nella serie della Microprose. Qui sopra, invece, ammiriamo il capitano Picard mentre pronuncia uno dei suoi carismatici ordini. Se nella serie televisiva qulcuno gli desse retta...

COME FUNZIONA

La Spectrum Holobyte ha inserito lo spirito di *Generazioni* nel gioco in tre modi differenti, in modo da permettervi di lanciare siluri fotonici e subito dopo strisciare tra i corridoi di una base Romulana, con una breve pausa per studiare una mappa stellare. Ecco come funziona l'interfaccia di gioco.



1. CARTOGRAFIA STELLARE

Questa sezione forma il "centro" del gioco ed è il luogo in cui deciderete, di volta in volta, dove andare per inseguire Soran, scegliendo se ingaggiare altre navi in battaglia o lanciarvi in una missione a terra. È basata su una stanza dell'Enterprise che si vede nel film, nella quale, rimanendo su una piattaforma al centro, si può esaminare a 360° la proiezione virtuale dei sistemi stellari vicini. Cliccando su un pianeta, su una stella o su un'astronave, potrete avere informazioni dettagliate riguardanti l'oggetto in questione, condurre simulazioni, come nel film, o la distruzione di pianeti e stelle per cercare di capire le intenzioni di Soran. Dopo un briefing qui dentro, potrete decidere se è tempo di combattere o di mandare in missione un ufficiale del vostro equipaggio.

2. MISSIONI A TERRA IN 3D

Queste missioni vi vedranno protagonisti come uno dei membri dell'Enterprise, a seconda della situazione, di una sorta di gioco d'azione e di esplorazione in 3D alla *Dark Forces*. Sarete equipaggiati con un comunicatore, per contattare l'Enterprise, un faser per sparare ai nemici, un tricorder per scansionare l'area alla ricerca di forme di vita o altri dati importanti e una mappa che viene inserita al completo, se vi trovate nel territorio della Federazione, o costruita man mano che esplorate, se vi trovate in un territorio sconosciuto. Le visuali a vostra disposizione varieranno dagli interni accurati e complessi delle navi stellari e delle basi fino agli esterni: dovrete esaminare computer e altri oggetti che possono compiere le azioni che vengono sempre portate avanti dai personaggi dei telefilm di Star Trek: aggiustare inibitori di flusso, ricondurre matrici energetiche nei condotti di forza, ecc. ecc. ecc.



3. BATTAGLIE SPAZIALI

Il lato tattico di *Generazioni* vi metterà negli enormi stivaloni di pelle di Worf alla difesa dell'Enterprise contro gli attacchi dei Romulani, dei Klingon, dei Chodak (vi ricordate *A Final Unity*?) e di altri nemici (la MicroProse non ha voluto dire di chi si tratta). Mentre le navi realizzate in 3D sfrecciano nello spazio, dovrete assegnare l'energia tra i vari sistemi della nave e controllare i danni oltre che, naturalmente, rispondere al fuoco dei nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CONOSCI IL TUO EQUIPAGGIO

Star Trek: Generazioni pone una grande enfasi sulle caratteristiche fisiche e psicologiche di ogni singolo personaggio dell'Enterprise, una cosa che dovrete tenere a mente quando li manderete nelle missioni a terra, quindi vi conviene leggere questa "carta d'identità" e conoscere il vostro equipaggio molto bene.

CAPITANO JEAN-LUC PICARD
Ruolo: capitano
Razza: umana
Frase tipica: "Attivazione" e "Alla via così"
Caratteristiche distintive: accento inglese, calvo
Abilità speciali: intelligente

COMANDANTE WILLIAM T. RIKER
Ruolo: primo ufficiale
Razza: umana
Frase tipica: "Non possiamo semplicemente sparargli?"
Caratteristiche distintive: bell'aspetto, muscoloso
Abilità speciali: aggressività eccessiva

TENENTE COMANDANTE DATA
Ruolo: timoniere
Razza: androide
Frase tipica: "Scudi al 54%, Capitano"
Caratteristiche distintive: è un androide (questo è sufficiente)
Abilità speciali: è molto forte

TENENTE COMANDANTE WORF
Ruolo: Ufficiale Tattico e Capo Sicurezza
Razza: Klingon
Frase tipica: "Devo difendere il mio onore"
Caratteristiche distintive: cresta sulla fronte (come tutti i Klingon)
Abilità speciali: molto forte, coraggioso

CONSIGLIERE DEANNA TROI
Ruolo: Consigliere della nave
Razza: ibrido umano-betazoide
Frase tipica: "Sto sentendo... rabbia... e, sì... una terribile solitudine..."
Caratteristiche distintive: carina
Abilità speciali: empatia

GEORDIE LAFORGE
Ruolo: Ufficiale Tecnico
Razza: umana
Frase tipica: "Sto captando tracce di un raggio tachionico"
Caratteristiche distintive: cieco
Abilità speciali: il visore gli permette di vedere e di utilizzare diversi sensori

DOTTOR BEVERLY CRUSHER
Ruolo: Ufficiale Medico
Razza: umana
Frase tipica: nessuna in particolare
Caratteristiche: capelli rossi
Abilità speciali: nessuna in particolare

COMPUTER DELLA NAVE
Ruolo: computer della nave
Razza: computer
Frase tipica: "frattura nell'integrità dello scafo sul ponte 12"
Caratteristiche distintive: un computer
Abilità speciali: fa bene le addizioni

GUINAN
Ruolo: barista
Razza: El-Auriana
Frase tipica: un sorrisetto sornione
Caratteristiche distintive: assomiglia a Whoopi Goldberg, ma con dei cappelli ridicoli
Abilità speciali: "sa" tutto

SORAN
Ruolo: scienziato pazzo
Razza: El-Auriana
Frase tipica: "Ah ah ah ah ah"
Caratteristiche distintive: accento inglese (parente di Picard?)
Abilità speciali: malvagio, molto bravo in scienze e geografia

CAPITANO JAMES TIBERIUS KIRK
Ruolo: in pensione
Razza: umana
Frase tipica: "Scotty, ci tiri su"
Caratteristiche distintive: capitani così non ne fanno più
Abilità speciali: combattere e cantare

anche se ne avevano costruito solo una piccola parte per le riprese. In questo modo hanno potuto ricostruire in 3D tutto l'ambiente in modo molto realistico).

"Potrete risolvere la missione proprio come volete," dice Simon "incluso un approccio semplice alla *Doom*, in cui sparate a tutti con il vostro faser, anche se questo, probabilmente, non vi porterà molto lontano, a lungo andare. Per riuscire ad avere successo dovrete riuscire a pensare proprio come farebbe un ufficiale della Flotta Stellare e utilizzare un approccio più cauto e attento. Le missioni implicano molta esplorazione e la risoluzione di enigmi e rompicapi, e tutta una serie di cose che i personaggi di Star Trek fanno normalmente: ridirigere condotti energetici, invertire la polarità di aggeggi di vario tipo, ecc. Ci sono un sacco di cose di cui dovrete invertire la polarità."

Se esaminate i pannelli di controllo e le varie apparecchiature, vedrete comparire su schermo una versione più dettagliata dell'oggetto che vi interessa in modo che possiate... invertirne la polarità! E, oltre a un faser, avrete anche un tricorder che potrà essere utilizzato per controllare il vostro stato di salute o per scansionare la zona alla ricerca di forme di vita e altri dati importanti. In più, potrete utilizzare una mappa strutturale che è disponibile dall'inizio in alcune aree conosciute come le basi della Flotta Stellare, oppure viene "disegnata" mano a mano che esplorate la zona nei posti come le astronavi o le basi nemiche. Avrete anche un comunicatore che potrete utilizzare per tornare a bordo dell'Enterprise in modo da interrogare gli altri personaggi e vedere se hanno da offrirvi qualche suggerimento.

L'alternativa a una missione a terra è un sano combattimento spaziale, che avrà luogo in 640X480 in grafica 3D, in colori a 16 bit e che vi permetterà di osservare Falchi da Guerra Romulani e Klingon realizzati con estrema cura e attenzione per i dettagli. Gli schermi multipli della sezione di combattimento di *A Final Unity* sono stati combinati in un singolo schermo in modo da non confondervi tra le armi, il controllo, la sezione tecnica e tutto il resto mentre cercate di tenere insieme i sistemi della nave e ridirigere l'energia verso le zone danneggiate.

"Abbiamo cercato di inserire nel gioco lo spirito del combattimento del film *'L'Ira di Khan'*, il secondo della saga di

KIRK PARLA ITALIANO

Abbiamo chiesto a Yuri Abietti, collaboratore della Synthesis srl di Milano, traduttore del gioco *Star Trek: Generazioni* della Spectrum Holobyte, di parlarci del suo lavoro.

ZETA: Come si compie una traduzione di un gioco per computer?
YA: Purtroppo, spesso si tratta di un lavoro di paziente archeologia informatica in cui si cerca di organizzare, a monte, il progetto, in modo che il risultato finale sia fondamentalmente coerente con sé stesso e con eventuali altri progetti della stessa casa che sono stati fatti in passato. In questo caso, per me è stato relativamente facile essendo un amante di Star Trek.
In primo luogo la casa produttrice ci invia i "file sorgente" o i file di testo in cui compaiono le frasi da tradurre. A volte si tratta di file di codice che vengono incorporati direttamente nel programma principale, quindi anche soltanto cercare le frasi che vanno tradotte in italiano diventa un lavoro lungo e paziente. Una volta identificati i file in questione, si traducono cercando, con libri e documentazione, enciclopedie e vocabolari specialistici, di trovare la traduzione più corretta e coerente. In questo caso, la mia appartenenza alla Star Trek Italian Club e la mia passione sono bastate a fornire una traduzione che, spero, sarà coerente con i film e i telefilm della serie.

ZETA: Hai compiuto molti lavori di questo tipo? Come si comporta il mercato dei giochi tradotti in italiano?
YA: Tutte le principali ditte distributrici di videogiochi hanno interesse nel localizzare i propri prodotti di punta. Nella maggior parte dei casi l'operazione è economicamente remunerativa, poiché non tutti sono anglofili e molti amano comprendere appieno quello che accade sullo schermo, soprattutto nel caso di un'avventura, come *Star Trek: Generazioni* o altre che abbiamo tradotto in passato. Purtroppo, in alcuni casi, le spese necessarie per la localizzazione possono superare le aspettative di vendita, non tanto per la traduzione del testo in sé, per quanto possa essere vasto, ma per i giochi che hanno ampie sezioni di "parlato", soprattutto quando le parti da doppiare con attori italiani sono sincronizzate con il movimento delle labbra dei personaggi. In questo caso i costi sono notevoli e talvolta questo scoraggia le case produttrici dal fornire una versione localizzata del prodotto. Tuttavia, soprattutto per quanto riguarda la manualistica e le confezioni (comunque un ottimo aiuto per il giocatore non-anglofilo), la tendenza è al rialzo e il settore delle traduzioni in particolare e dei videogiochi in generale si mantiene in ottima salute, continuando a crescere e a espandersi incurante del periodo di depressione economica che ha colpito quasi tutti gli altri settori, e lo provano gli aumenti di fatturato delle principali ditte distributrici italiane, oltre al fatto che moltissime società non specializzate nel campo dei videogiochi si siano lanciate in prodotti interattivi e CD-ROM, anche in edicola, o nel fatto che molte case produttrici abbiano aperto degli uffici qui in Italia proprio per seguire da vicino l'andamento del mercato, la propria immagine sulle riviste di settore come ZETA e, naturalmente, la localizzazione dei loro prodotti. Un'ultima nota importante per gli amanti di Star Trek che hanno intenzione di comprare e giocare questo gioco: la versione italiana verrà ridoppiata completamente dagli attori originali che hanno prestato la voce ai personaggi come Kirk, Picard, LaForge, Riker, Worf e tutto il resto del cast di *Generazioni*, un'impresa più unica che rara che non mancherà di lanciare il giocatore in un'atmosfera immediatamente riconoscibile e ricreata con cura e impegno da parte di tutti coloro che sono stati coinvolti nel progetto.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Sembreranno anche dei residuati bellici, ma questi signori hanno accompagnato troppe delle nostre notti insonni per non portare loro il massimo rispetto. E questa volta li sentiremo parlare in italiano, una vera meraviglia.







Star Trek, perché contiene probabilmente le migliori battaglie spaziali dell'intera serie." spiega Simon "Quindi le navi sono relativamente lente e poco manovrabili e dovrete concentrarvi per cercare il punto debole del nemico."

Infine, tutto questo viene legato insieme da alcune scene di intermezzo molto ben realizzate, anche se Simon ci tiene a dire che si tratta di semplici passatempo che non durano più di un paio di minuti. Questi filmati mostrano alcuni dei momenti più importanti e illustrano, per esempio, una stella che esplode e l'Enterprise che riesce a scappare per il rotto della cuffia. Alcune sezioni sono addirittura state digitalizzate direttamente dal film, anche se il team ha scoperto di dover creare molte più scene in studio di quanto non si pensasse all'inizio.

"Abbiamo scoperto in più circostanze che le sequenze che ci servivano dal film avevano caratteristiche che mal si accordavano con le nostre esigenze," spiega Simon, "quindi abbiamo dovuto ricrearle da zero." Ma sembra molto soddisfatto del risultato finale: "la qualità video a cui siamo giunti è molto buona, in 640 X 480 in colori a 16 bit con grafica 3D convincente, tanto che in alcuni casi, quando le abbiamo inviate alla Paramount per l'approvazione loro si sono convinti che le avevamo digitalizzate direttamente dal film."

Michael Dorn sta finendo di leggere le battute di Worf sullo sfondo mentre parlo con Simon, che mi descrive il gioco come "ormai quasi pronto"; quindi, aspettatevi una recensione completa del gioco (dai vostri esperti "trekkies" di redazione Yuri Abietti e Massimiliano Rovati) in uno dei prossimi numeri, non appena sarà disponibile in una versione definitiva. Tenete presente che verrà pubblicato in Inghilterra dalla MicroProse, gli autori di *Grand Prix 2* e *Magic: the Gathering*, perciò i ritardi potrebbero essere all'ordine del giorno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

R A

... Ti ha aspettato....







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

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

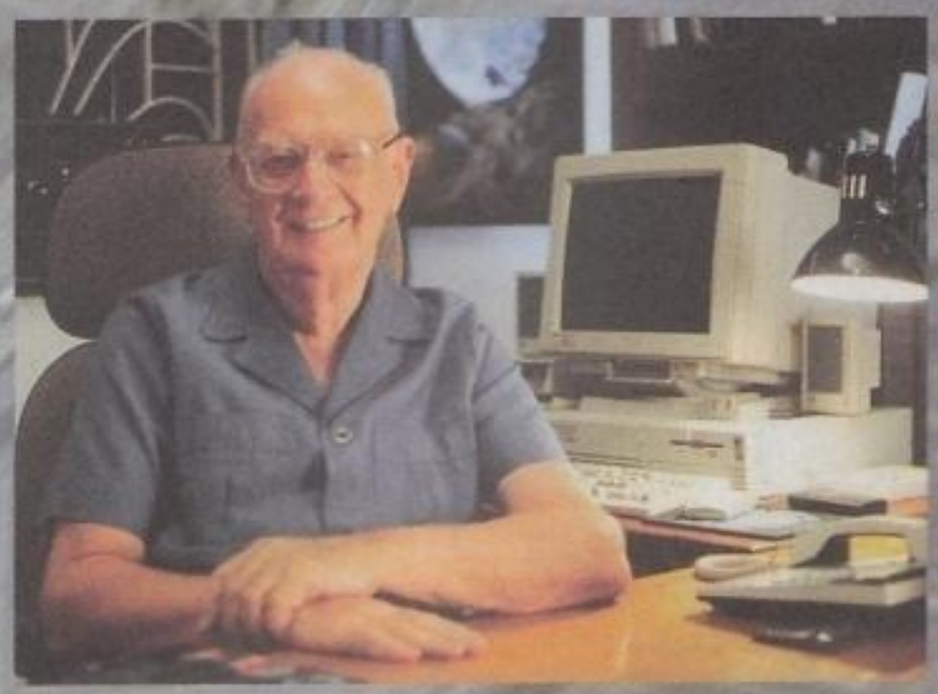
http://www.oldgamesitalia.net/

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 1998

http://www.oldgamesitalia.net/

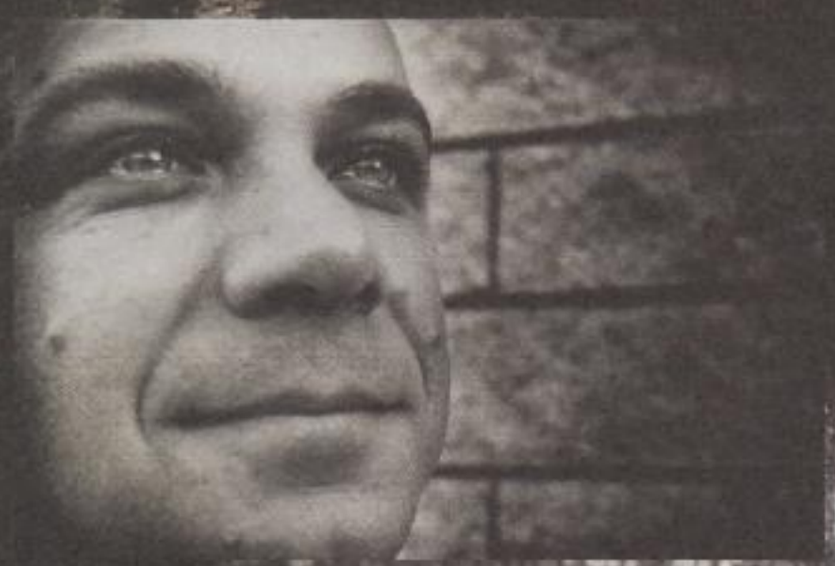
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCH

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il magnate civilizzato

Il cervello da cui sono nati Civilization, Railroad Tycoon e Civilization II è uno dei pochi veri innovatori nel campo. Finalmente potrete conoscere le sue idee a proposito della Vita, dell'Universo e di Action Man.

Ogni tanto compare sui nostri PC un titolo destinato a cambiare le nostre idee sui giochi. *Doom, Command & Conquer* e *Ultima Underworld* sono degli esempi validi in tal senso. Quando vengono pubblicati giochi di questa levatura, in genere succedono due cose: primo, ne vengono vendute una valanga di copie; secondo, chiunque abbia un compilatore C++ a portata di mano ne fa un clone.

Sid Meier è abituato a questi avvenimenti. Le sue creazioni, singolari combinazioni di strategia e simulazione, l'hanno reso ricco e famoso. Nei suoi 15 anni alla MicroProse (della quale è uno dei fondatori) ha creato giochi di ogni tipo, tra i quali il primo simulatore di volo da combattimento - *F15 Strike Eagle*; il primo simulatore di sottomarini da combattimento - *Silent Service*; e il gioco con il manuale più voluminoso che si sia mai visto - *F19 Stealth Fighter*.

Sid Meier, comunque, è conosciuto soprattutto per i suoi giochi di strategia: *Railroad Tycoon, Colonisation, Civilization, Civilization II* e *Magic: The Gathering* hanno venduto (o stanno vendendo) milioni di copie, in tutto il mondo.

Il filo conduttore tra questi titoli è un'enfasi sulle meccaniche di gioco, al di sopra di ogni altro elemento - non è mai una semplice questione di imparare le regole, nei giochi di Sid Meier, così come non lo è negli scacchi.

Qualche tempo fa, Meier ha deciso di lasciare la MicroProse, per fondare una nuova società, chiamata Firaxis Software, assieme a Jeff Briggs e Brian Reynolds (due colleghi della MicroProse), e ora aspetta ansiosamente le sfide che vengono poste dalla creazione di una nuova software house - rimanendo comunque un "creativo".

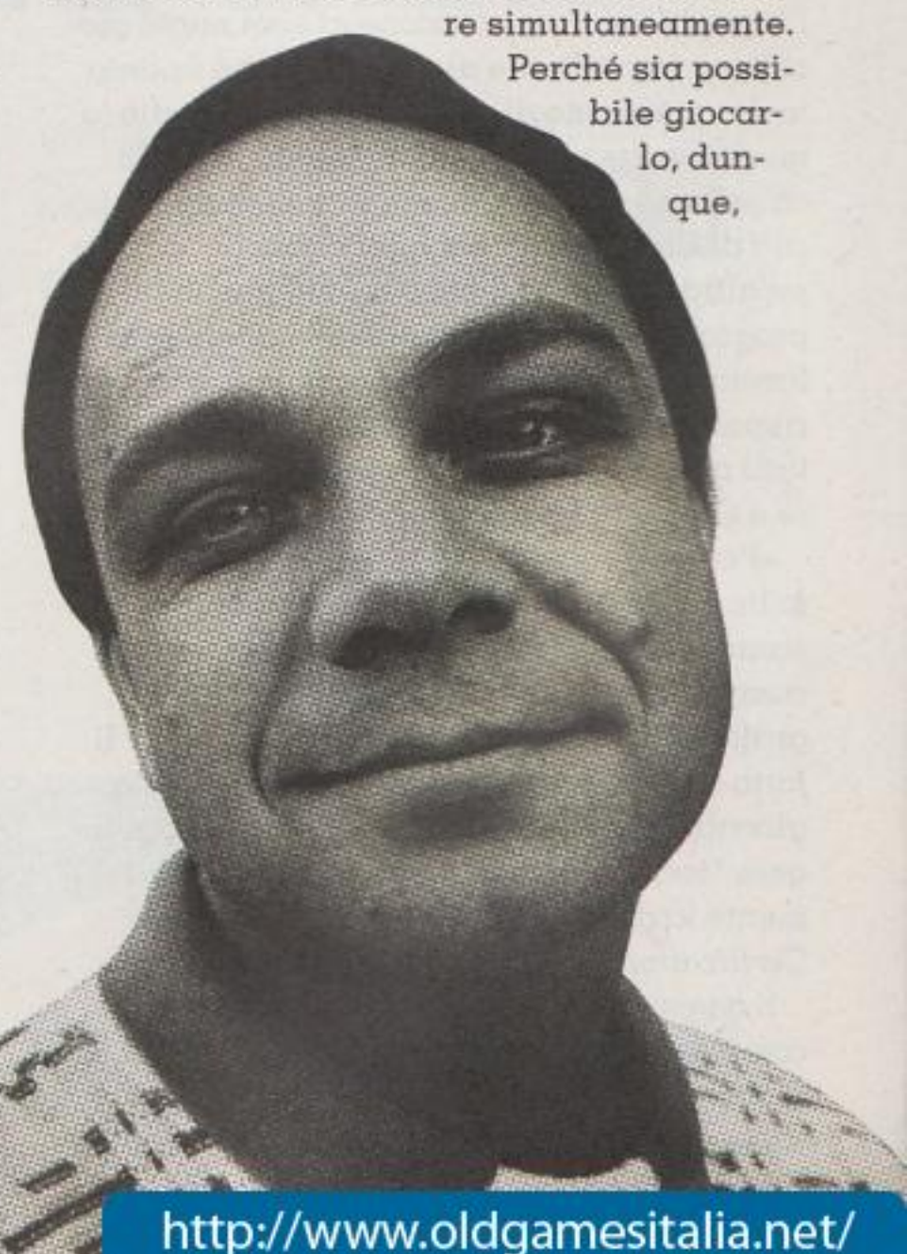
Siamo riusciti a parlare con lui durante l'incontro Develop!, tenutosi a Londra poco dopo l'annuncio della sua decisione riguardo alla MicroProse.

VISIONI DEL FUTURO

La prima cosa che balza agli occhi, incontrando Sid Meier, è la sua timidezza - la penuria di interviste rilasciate dal decano dei programmatori è una testimonianza della sua scelta di lasciare i riflettori a qualcun altro, mentre lui si occupa di programmare. Nonostante questo, ha appena tenuto un discorso, di fronte a un assembramento di programmatori e sviluppatori, delineando le sue idee e prospettive per il futuro.

Secondo il suo discorso, potrebbe esserci in vista una rivoluzione per il mondo dei videogiochi, ma questo non cambierà quel piccolo dettaglio che rende così speciali i giochi per PC - il fatto che il PC reagisca a tutto quello che noi facciamo. Questa interazione è la chiave di volta del suo modo di programmare, ed è un elemento che, a suo avviso, continuerà a esistere finché continueranno a esserci giochi per computer. La chiave per capire questa interazione nei prossimi anni è l'inevitabile crescita di Internet. «In questo momento,» dice Sid, «stiamo ancora muovendo i primi passi. Quando i computer iniziarono a entrare nelle case, l'idea era che 'il computer va bene per tenerci le ricette'. Non siamo ancora riusciti a cogliere la vera essenza, il vero potere di Internet, e io sto cercando di capire come questo mi potrà servire in ciò che faccio meglio, cioè i giochi.»

Come è il caso della maggior parte dei programmatori in questi tempi, Sid sta passando molto tempo vagliando le possibilità che Internet offre in relazione ai giochi per PC. Mentre altri programmatori cercano di forzare la Rete a fare cose al di là delle possibilità attuali, però, l'approccio di Meier è più realistico. *CivNet*, ad esempio, non ha pretese inaccettabili in termini di larghezza di banda, il che assicura la sua giocabilità da parte di tutti quanti o quasi. Quando ci si pensa un attimo, giochi come *Civilization* sembrano particolarmente adatti a un uso in rete, ma anche in questi casi ci sono dei problemi. Sid si preoccupa soprattutto del fatto che si deve ottenere un gioco al quale possa aggiungersi in ogni momento un nuovo giocatore. Indica, ad esempio, il fatto che in *Civilization* i giocatori devono iniziare simultaneamente. Perché sia possibile giocarlo, dunque,



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sarebbe necessaria una "sala d'attesa" in cui i giocatori possano incontrarsi, formare i gruppi e iniziare a giocare contemporaneamente.È interessante notare che Sid non ritiene il mercato ancora maturo, in questo momento: «Oggigiorno, ci sono un sacco di ibridi, ma in futuro, i giochi che ottengono successo in modalità multiplayer verranno progettati come tali sin dall'inizio.» Sfortunatamente, non siamo riusciti a fargli dire se questo sia un obiettivo che intende perseguire in prima persona. Si ha l'impressione che stia aspettando che si calmino un po' le acque, prima di impegnarsi su questo fronte.

L'INGREDIENTE MAGICO

La Firaxis è certamente uno dei nomi di punta del software, attualmente. Si narra che, una volta confermata la voce che Sid Meier stava per lasciare la MicroProse, le dieci aziende di punta nel campo dei videogiochi si siano date battaglia a suon di offerte, pur di aggiudicarsi i diritti dei primi giochi targati Firaxis. La vittoria ha arriso alla EA, che ha prontamente acquistato il dieci per cento delle azioni della neonata software-house. Probabilmente la cosa non è piaciuta molto nelle alte sfere di Virgin, Microsoft, GT e EIDOS...

Sid si dichiara soddisfatto di continuare a sviluppare le "simulazioni divine" che l'hanno reso così famoso; secondo le sue parole «sarebbe folle buttare via tutto quello che abbiamo fatto finora per iniziare da capo.» Offre una giustificazione per questo concetto segnalando il fatto che la sua fama nasce da questa "continuità innovativa", un'idea che potrebbe anche essere sinonimo di "gusto".

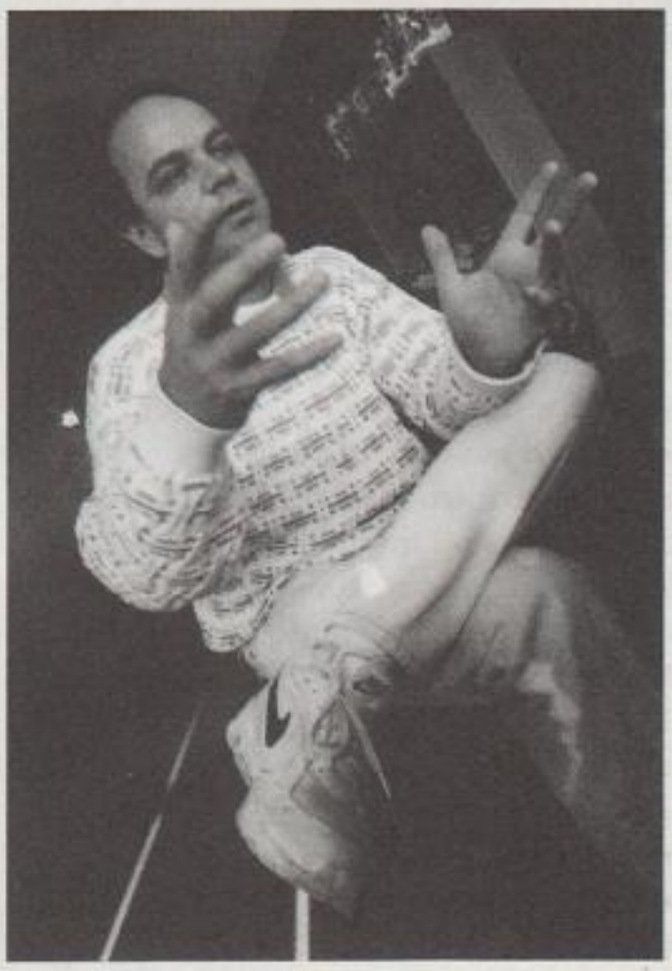
Il suo obiettivo è quello di aggiungere quell'*ingrediente magico* anche ai suoi nuovi giochi - un ingrediente al quale Meier è andato molto più vicino di chiunque altro, in tutte (o quasi) le sue produzioni. In effetti, quando chiediamo a Sid quale sia la sua parte preferita di *Civ*, lui opta per quel senso di "ancora un'altra partita". Ci sono innumerevoli altri programmatori che vorrebbero sapere come faccia per rendere i suoi giochi così, e la risposta sarà probabilmente un trauma per tutti quegli sviluppatori a base di FMV, texture e Gourad-shading:

«Per ogni settimana che passo a lavorare sulla tecnologia, perdo una settimana di meccaniche di gioco, quindi cerco di mettere in campo giusto quel minimo di tecnologia e grafica per rendere il prodotto giocabile.» Il fatto che Sid preferisca preoccuparsi della giocabilità, piuttosto che sforzarsi di aggiungere "tecnologia gratuita", spiega parzialmente la grafica piuttosto primitiva di *Civilization II*, la sua opera più recente.

È questa miscela di inizi semplici e finali complicati che eleva al di sopra della massa i giochi come *Civ 2*. Abbiamo chiesto a Sid se







comparabili agli scacchi: «Mi sembra una cosa che potrebbero dire di *Civilization*, cioè che ci sono un sacco di pezzi semplici; ma le molteplici combinazioni ed interazioni che possono sviluppare sono ciò che li rende un problema così interessante.» Dice di ritenere che il segreto del successo di *Civilization* è che puoi «giocarlo tanto a fondo e tanto a lungo quanto vuoi.»

LE PAROLE DEL MAESTRO

Grazie alla sua lunga e rispettata carriera nell'industria dei videogiochi, Sid Meier è in una posizione quasi unica, che gli permette di commentarne lo stato attuale. Dopotutto, l'ha vista passare dall'essere un mercato settoriale, basato soprattutto su giochi sharewa-re, al titano commerciale odierno.

Sid non appoggia la censura, però quando gli viene chiesto cosa ne pensi dei giochi ultraviolenti in circolazione oggi, dice che quando vede un ragazzino giocare con uno dei suddetti giochi, gli viene da domandarsi che tipo di adulto ne potrà crescere. Però poi aggiunge che da piccolo giocava con "Action Man", eppure non sembrerebbe essere un killer psicopatico.

Ironicamente, Sid si mette sulla difensiva quando gli viene chiesto se abbia intenzione di creare giochi "educazionali". Fa notare che "educazionale" è un'etichetta mortale, per un gioco; meglio dire che "insegna": «Se ci si è divertiti e si ha anche imparato qualcosa, credo che ci si senta di aver speso meglio il proprio tempo."

In qualità di programmatore d'alto rango, ci chiediamo se Sid riceva molta posta dai suoi fan. La risposta è abbastanza prevedibile - sembrerebbe che la maggior parte della posta gli arrivi da gente che vuole entrare nel business senza fare fatica: «si tratta perlopiù di dodicenni che mi chiedono 'come faccio a diventare un grande game designer? Ho una grande idea per un gioco, ho già pronto quasi tutto, tu lo scrivi per me, e vedrai che sarà un successone.» Mentre parla, un sorrisetto gli attraversa il volto - probabilmente riceve questo tipo di lettera a intervalli regolari da una legione di aspiranti programmatori.

Visto che ci sono un sacco di ragazzi che vorrebbero lavorare nell'industria dei giochi, riusciamo a dare qualche suggerimento a questi novelli Meier? Il suo consiglio è semplice e diretto - mettiti sotto e datti da fare: «con un PC e un po' di conoscenze di programmazione, è possibile creare qualcosa che assomigli molto a un gioco. Potrebbe non avere una grande grafica, ma le case saranno in grado di riconoscere il talento, se c'è.»

Soprattutto, Sid si raccomanda di «provare a mettere qualcosa di veramente interessante sullo schermo e far succedere qualcosa, e farlo reagire a quello che fa il giocatore.» Questo semplice approccio alla creatività è la chiave del successo di Sid Meier, e la quin-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È USCITO AR'KRITZ L'INTRUSO.

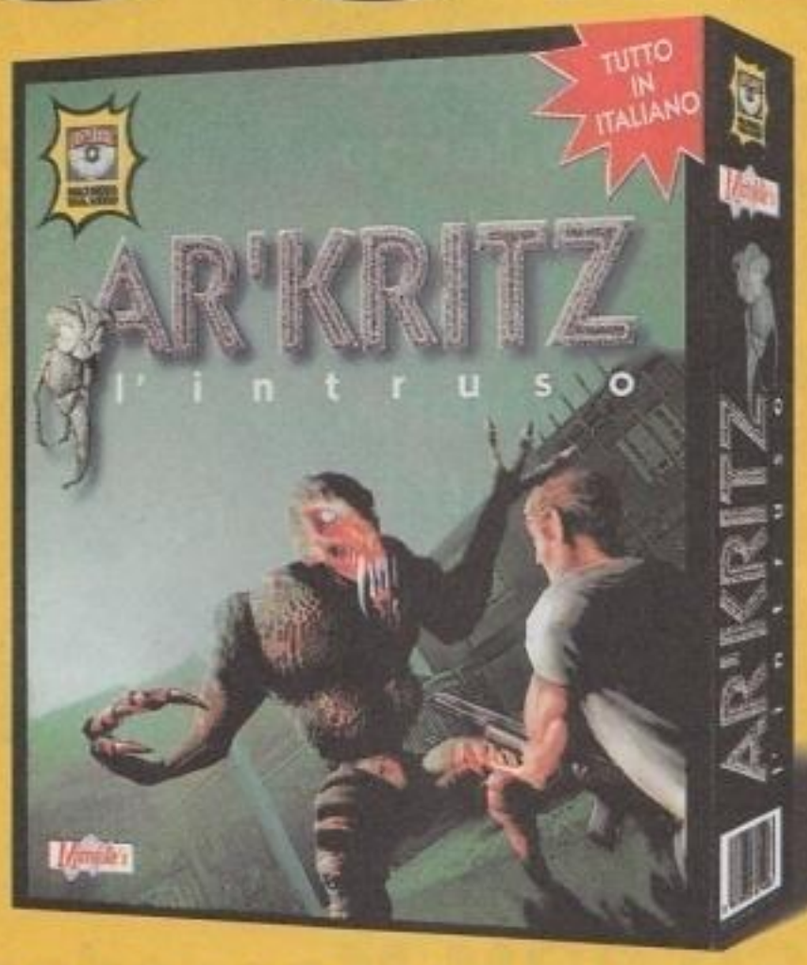
PREVEDI NOTTI INSONNI.

© MEDIUM SPA 1997 - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETÀ DEI RISPETTIVI PROPRIETARI - © MEDIUM SPA

Se stai pensando a un semplice platform, stai pensando male. Spettacolare grafica 3D, animazioni formidabili, più di 200 livelli con incredibile libertà di movimenti, il tutto per una giocabilità straordinaria. Il tuo compito non è dei più semplici: devi salvare la terra dall'invasione di criminali alieni. E, come se tutto ciò non bastasse, c'è Ar'Kritz, un piccolissimo alieno che si trova nel tuo organismo, e ti sta provocando una terrificante mutazione genetica. Buona fortuna, si fa per dire.

VIRTUAL STUDIO

Microfolie's



Compatibile Microsoft Windows Windows 95

CD LINE SOLO CD-ROM

MULTIMEDIA MA VERO.

IL PRIMO PLATFORM 3D CON MINIMO 60 ORE DI GIOCO.

MEDIUM ITALIA SPA (DIV. CD LINE) - VIA TORTONA 15 - MILANO - TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

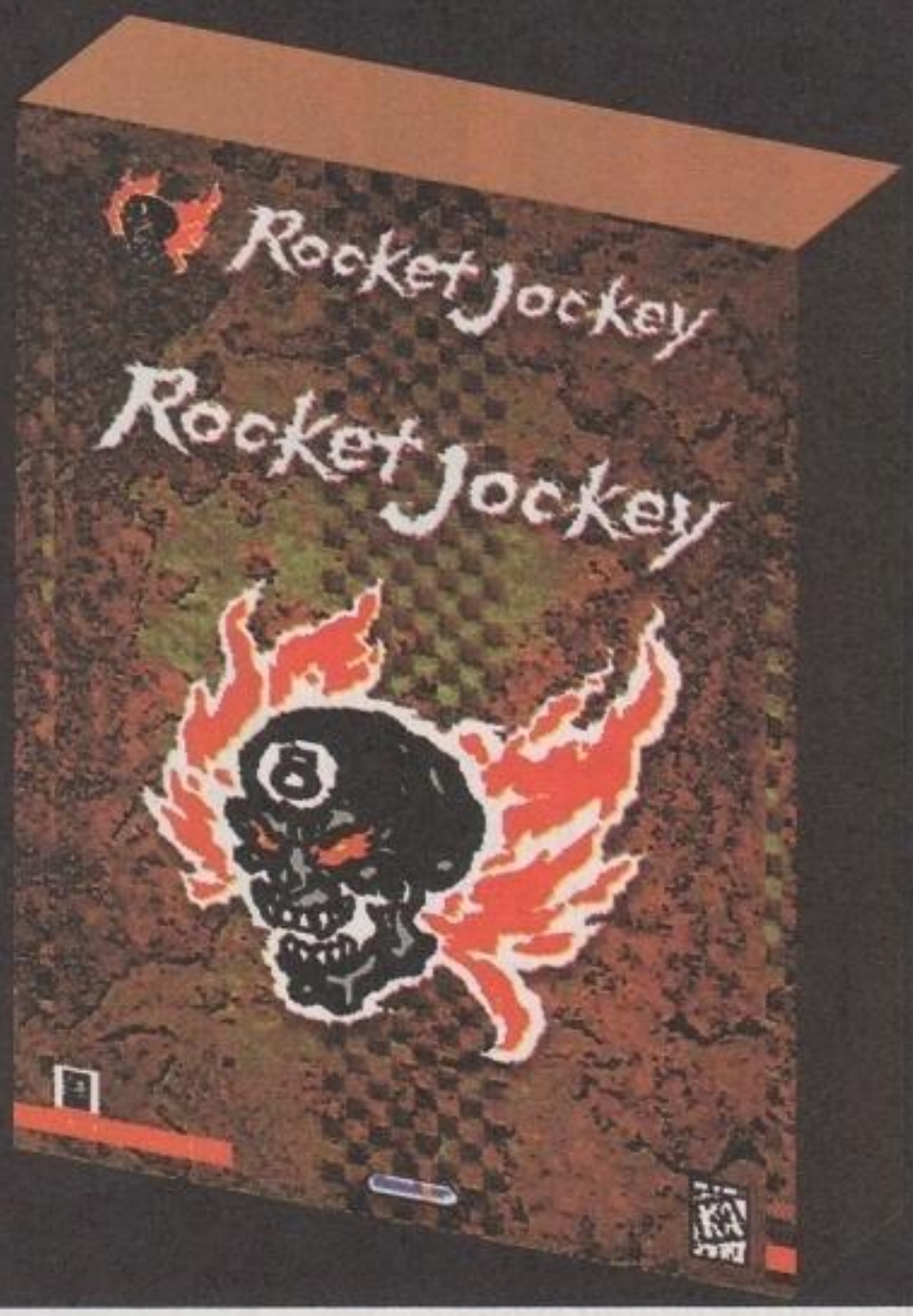
http://www.oldgamesitalia.net/

IT'S NEW

ROCKET JOCKEY
Un gioco ad alto tasso di adrenalina

Una nuova elettrizzante emozione su CD ROM: entra nell'arena da combattimento e trasformati in un moderno gladiatore che, alla guida di potentissime moto spaziali, lotta per sopravvivere. Tre giochi diversi, realizzati in una spettacolare grafica 3D.

L. 99.000



newmedia
MONDADORI
QUI CD-ROM

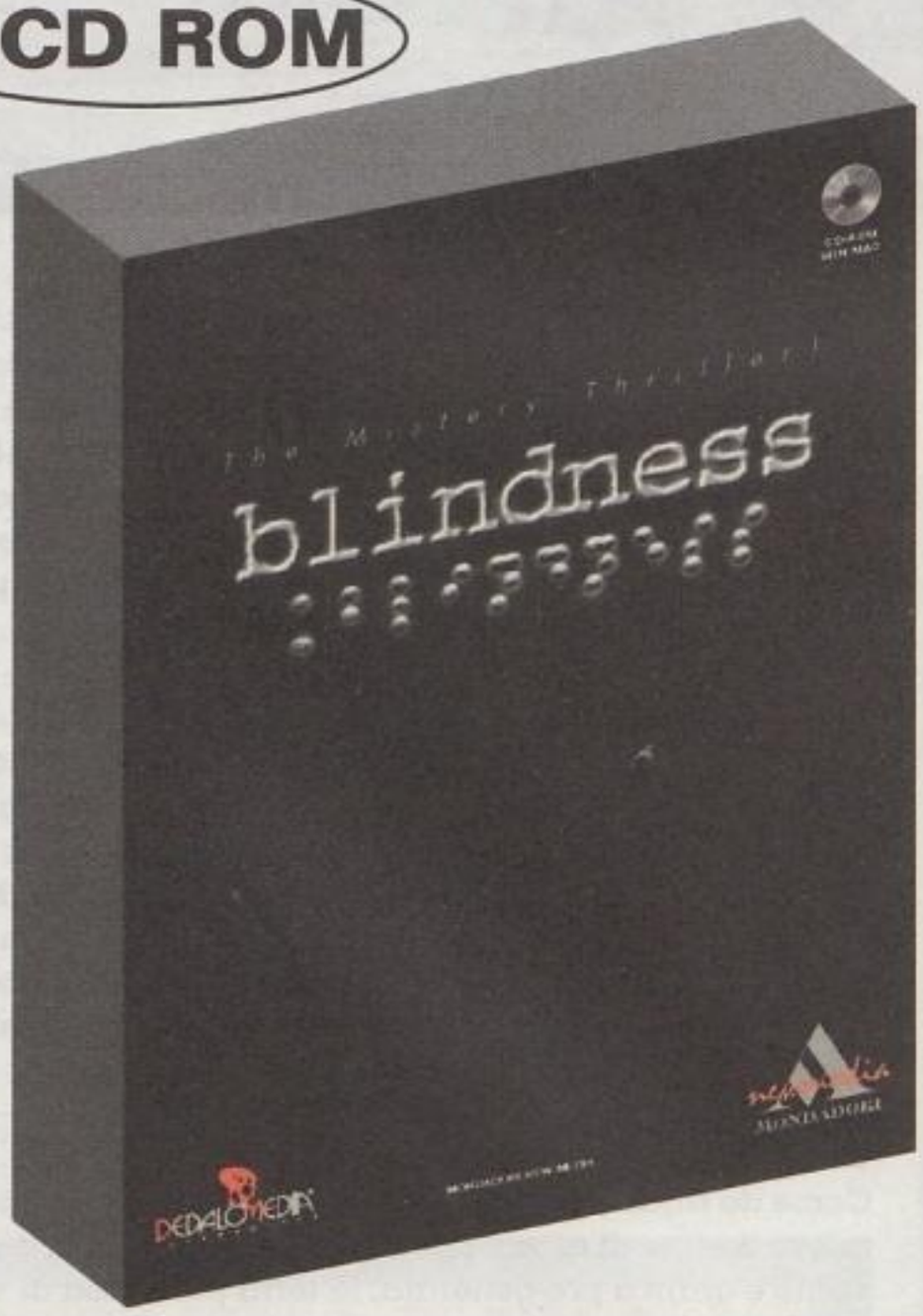
CD ROM Mondadori New Media.
Dove trovi questo marchio.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW MEDIA

3 CD ROM



BLINDNESS
Per giocare con un film-thriller interattivo

Una nuova grande avventura su CD ROM che può essere giocata anche dai non vedenti. Un autentico film, un thriller, un mistero da svelare. Sarà un nuovo tipo di suono (realizzato con un inedito sistema di olofonia interattiva) a guidarvi alla scoperta della verità.
L. 99.000

PORTATI A CASA IL FUTURO

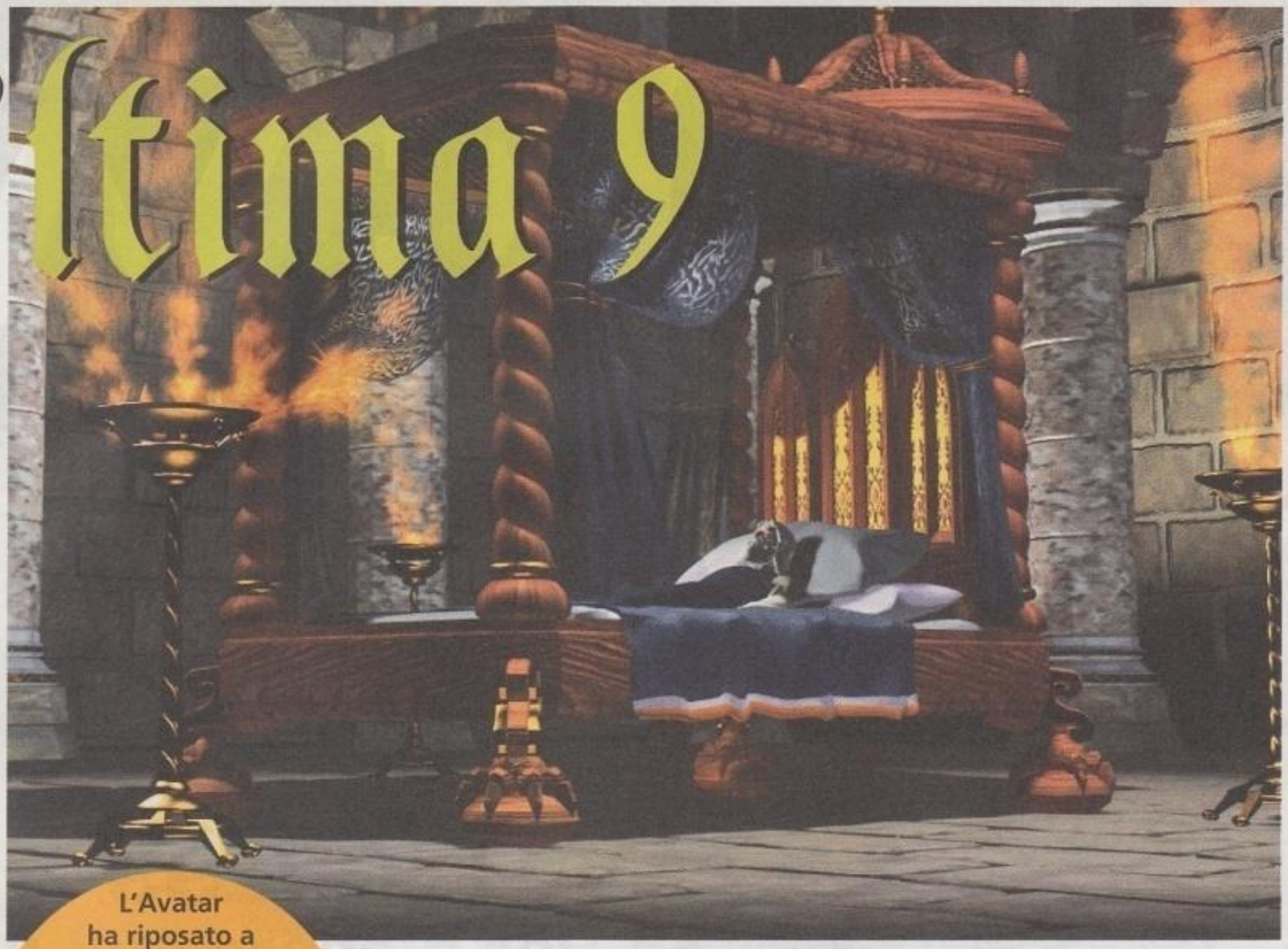
http://www.mondadori.com/newmedia

newmedia MONDADORI

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

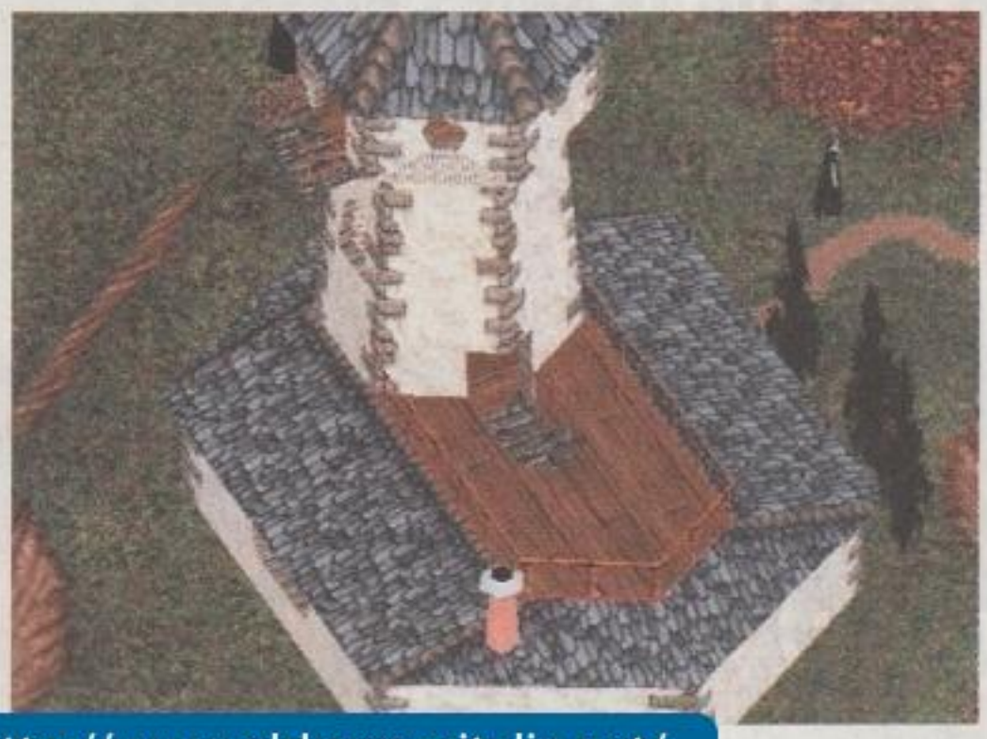
http://www.oldgamesitalia.net/

Ultima 9



L'Avatar ha riposato a lungo... È tempo di risvegliarsi e combattere nuovamente. Magari in un mondo interamente tridimensionale e con una grafica da sogno...

Ultima, la leggendaria serie di RPG su computer, le cui origini risalgono all'alba dell'home computing, sta per ritornare a deliziarci con un nuovo episodio. È piuttosto sconcertante, però, quando si pensa che le persone che avevano quindici anni quando giocavano al primo episodio, adesso sono trentenni, magari con famiglia a carico. I giocatori di RPG non sono tanto succubi delle mode quanto gli altri utenti, è vero, ma questo non è sufficiente a spiegare come mai solo la saga di *Ultima* sia sopravvissuta così a lungo. Dobbiamo infatti tenere a mente anche l'impegno di Origin nel rendere ogni episodio un passo avanti rispetto al precedente, sia da un punto di vista tecnologico sia concettuale.



Anche questa volta il nostro eroe, l'Avatar, dovrà aumentare la sua forza e la sua abilità, per riuscire a debellare, una volta per tutte, il suo arci-nemico, il Guardiano. *Ultima IX* sarà l'ultimo capitolo in questa trilogia di trilogie, dunque Richard Garriot, creatore della saga, vuole farne un capolavoro. Il culmine dell'intera epica ci farà assistere al conflitto finale tra l'Avatar e il Guardiano, chiudendo così l'Era degli Avatar. Ritorneranno, inoltre, personaggi, oggetti e tematiche di tutti gli episodi precedenti.

Per essere certi che la conclusione della storia di Britannia sia quel climax epico che la saga merita, Garriot progetta di creare una sorta di Super *Ultima*, unendo i punti di forza dei primi otto capitoli, e migliorandoli ulteriormente. Di conseguenza, *IX* avrà una trama di maggior impatto di quella di *IV* e *V*, intrighi e misteri ancora più deviati di quelli che avevamo in *VI*, un'interazione ancora più sviluppata di quella del settimo capitolo, e riuscirà a essere ancora più gradevole, graficamente ed esteticamente, di *Ultima VIII*.

UN NUOVO MOTORE DI GIOCO.

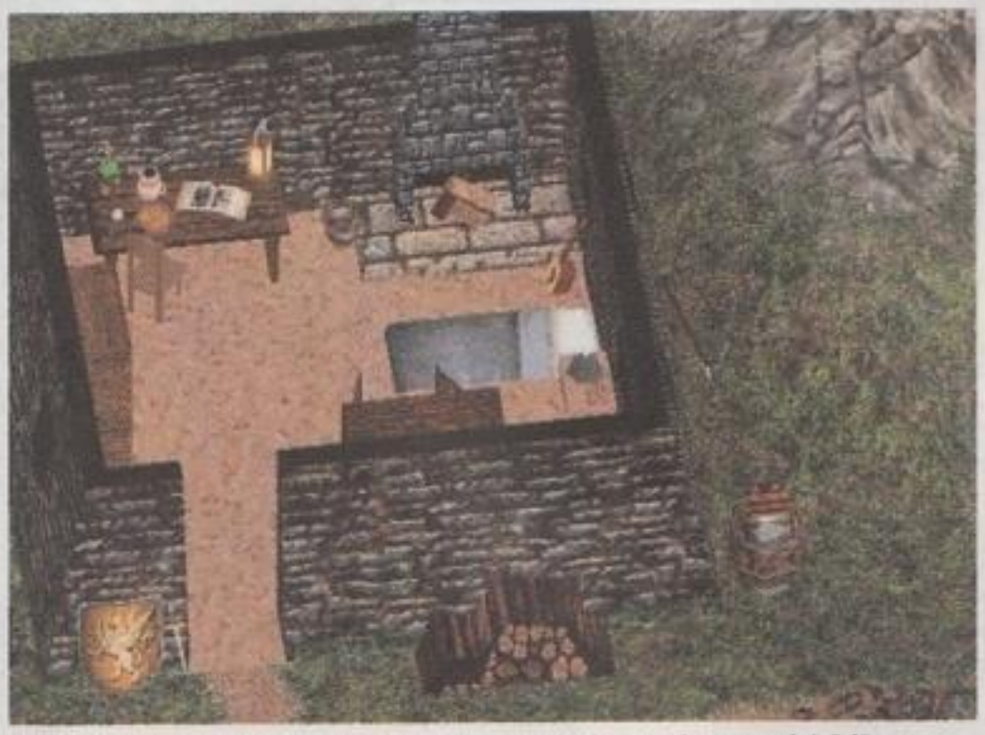
Come da tradizione, un nuovo capitolo porta con sé un nuovo motore di gioco. Laddove *Ultima VIII* utilizzava sprite e grafica pre-generata, la terra promessa di *Ultima IX*, per quanto visivamente somigliante e tuttora in grafica isometrica, sarà completamente in 3D reale. Tutto ciò che vedrete sarà poligonale, il che porterà il gioco a livelli di interattività mai visti finora, e inoltre risolverà il vecchio problema di *Ultima*, cioè il "perdere" l'Avatar dietro ai muri, grazie alla capacità della telecamera virtuale di "zoomare" e di "ruotare". Circolano anche voci incontrollate sulla possibilità che di tanto in tanto venga utilizzata la visuale soggettiva

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

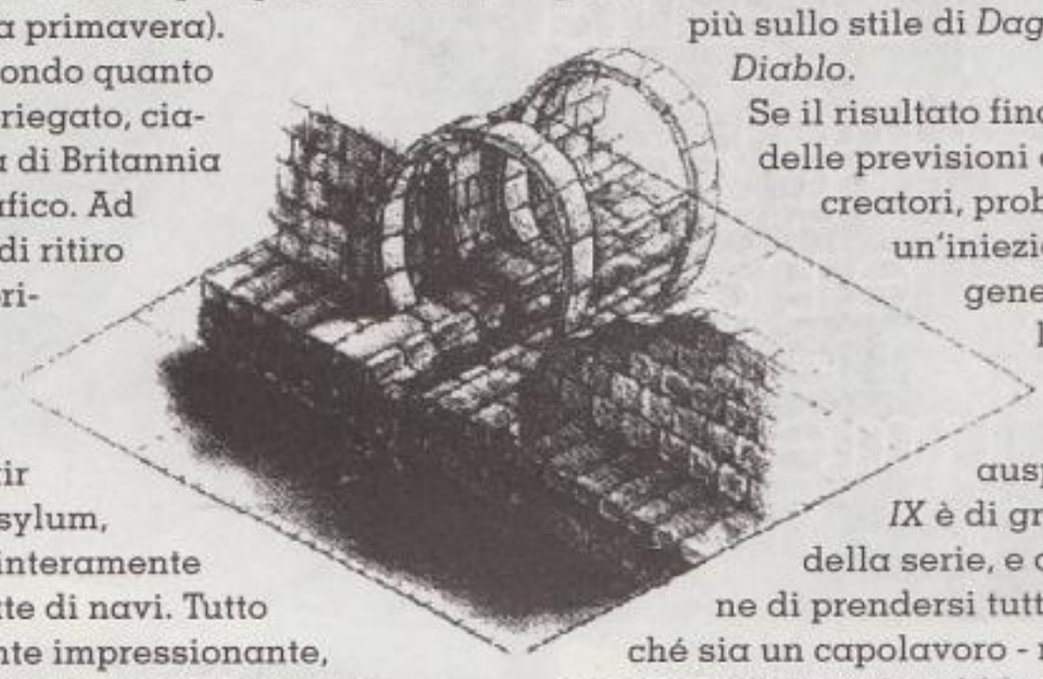




Un mondo interamente poligonale è una rivoluzione nel campo dei GdR, non soltanto per quanto riguarda la serie di *Ultima*. Potremmo essere di fronte all'ambiente più realistico che si sia mai visto in un gioco.

per quanto non vi sia ancora stata una decisione ufficiale in merito (e comunque il lavoro per queste sezioni non inizierebbe prima della primavera).

Allo scopo di creare un mondo quanto più possibile credibile e variegato, ciascuna delle città della terra di Britannia avrà un differente tema grafico. Ad esempio, Cove è una sorta di ritiro silvano per hippy, eco-terroristi che costruiscono le loro case all'interno degli alberi, e che preferirebbero morire piuttosto che sentir parlare di "tangenziale". Asylum, invece, è un covo di pirati, interamente composto da parti riutilizzate di navi. Tutto questo sembra estremamente impressionante, soprattutto se si pensa che il mondo di gioco sarà composto da 256x256 schermate (dungeon esclusi).



Naturalmente, ogni RPG richiede un bestiario ben fornito, per dare soddisfazione al giocatore. Anche qui i progettisti hanno dato il meglio di loro stessi. Ad esempio, nelle nostre peripezie incontreremo delle mastodontiche piante carnivore, i cui semi trasportati dal vento danno vita a Dionee Muscipule dalle proporzioni impressionanti; incontreremo pipistrelli il cui attacco sonar provoca terrore nelle vittime; e a volte gli oggetti nei dungeon si trasformeranno in mostri pronti a divorare il vostro equipaggiamento e le vostre armi.

AVVENTURE PER MENTI SVEGLIE.

Fortunatamente, alla Origin hanno deciso di abbandonare il frenetico combattimento che aveva caratterizzato il quasi-arcade *Ultima VIII* - i nostri polpastrelli ringraziano. Il tradizionale bagaglio di caratteristiche, progresso di abilità, inventari e intricate sotto-trame promettono di rendere *Ultima IX* una vera avventura, più sullo stile di *Daggerfall* che su quello di *Diablo*.

Se il risultato finale si mostrerà all'altezza delle previsioni e delle ambizioni dei suoi creatori, probabilmente assisteremo a un'iniezione di nuova linfa nel genere GdR, assicurando che la leggenda di *Ultima* sia ricordata ancora per un bel pezzo. Per adesso, gli auspici sono favorevoli: *Ultima IX* è di gran lunga il più costoso della serie, e alla Origin hanno intenzione di prendersi tutto il tempo necessario perché sia un capolavoro - non contiamo troppo su agosto come data di pubblicazione, dunque.

PERCHÉ ULTIMA IX FARÀ A FETTINE LA CONCORRENZA

- Sarà il primo RPG ambientato in un mondo 3D reale.
- È una combinazione di intricati enigmi e gioiose mazzate.
- Ogni locazione è contraddistinta da un particolare tema grafico.
- Il motore di *Ultima* è stato completamente riprogrammato.
- Richard Garriot vuole costruirsi un nuovo castello in cui vivere.



L'angolazione variabile (alla *Syndicate Wars*) avrà come risultato un'incredibile facilità di movimento, mentre la qualità del rendering sembra essere veramente buona.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La bella Hyleyn è la protagonista della storia ma per vederla in tutto il suo splendore dovrete installare *Sinkha* sotto Windows '95. In Windows 3.1 le immagini sono infatti a 256 colori.





L'ultima frontiera del fumetto

Il fascino di un buon racconto non è mai stato uguagliato da prodotti apparsi su CD-ROM. Le trame delle avventure sono spesso spoglie e prive di contenuti profondi e le storie di supporto inserite nelle confezioni (regolarmente ignorate dai giocatori) sembrano scritte più per obbligo che per fornire un valido background al gioco.
Sinkha invece si sviluppa in un universo completo e studiato fin nei minimi particolari, scaturito dalla fervida fantasia di Marco Patrito e dei suoi collaboratori (il team si chiama Virtual Views) che hanno realizzato quello che potremo definire un racconto elettronico, un fumetto multimediale in cui la computer grafica gioca un ruolo determinante.
Tutti gli ambienti, i personaggi e le astronavi sono stati infatti realizzati con un moderno software di modellazione e animazione (Strata StudioPro e Strata MediaPaint) su Macintosh che rende le locazioni realistiche e piene di fascino, donando loro un impatto visivo straordinario.
Il testo è molto scarno - qui la filosofia imperante è "un'immagine vale più di mille parole" - ma ai fini della storia si tratta solamente di un piccolo neo. Del resto, *Sinkha* nasce più come fumetto che come racconto vero e proprio (è stato pubblicato in un numero speciale di Heavy Metal a fine 1996) a cui sono state poi aggiunte numerose animazioni e una colonna sonora (composta dai FancyFluid) densa d'atmosfera, per renderlo più appetibile nel formato multimediale.
Non pensate, quindi, di trovarvi davanti a un'avventura o a un videogioco: niente di tutto questo. Il giocatore (in questo caso sarebbe meglio dire lo spettatore) percorre in maniera sequenziale e se vogliamo passiva le varie scene, proprio come se stesse leggendo un fumetto ma questo non significa che non sia divertente. La musica e le animazioni, insieme naturalmente alle immagini spettacolari, rendono l'esperienza molto più completa e catapultano il lettore all'interno della storia grazie alla stimolazione di sfere sensoriali molto più numerose di quelle solitamente attivate da un libro.
Un'esperienza nuova e interessante, quindi, che è piaciuta moltissimo negli Stati Uniti e in Giappone tanto da meritare la medaglia di bronzo come miglior libro elettronico nei New Media Invision Awards e che sta facendo scalpore anche in Italia negli ambienti della computer grafica.

OK, la grafica non è tutto! Ma se invece di un insieme più o meno intelligibile di pixel parlassimo di un racconto illustrato da splendide immagini di computer grafica? Non è affatto vero che un'illustrazione rovina la fantasia e con Sinkha chi ne era fermamente convinto potrebbe anche cambiare idea...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La cura con cui sono state realizzate le astronavi è quasi maniacale e il loro movimento fluido e credibile.

Vedendo queste immagini, viene da chiedersi se Hyleyn non sia in realtà una persona in carne e ossa (tranquilli, è davvero stata realizzata in computer grafica).



Il CD-ROM contiene sia la versione per PC che quella per MAC ed è multilingue (italiano, inglese, tedesco, francese e spagnolo). Uno sforzo non indifferente, quindi, per questa piccola software house di Torino - ogni tanto anche noi italiani facciamo vedere che sappiamo fare qualcosa - che è già proiettata verso altri progetti. Fra poco dovrebbe infatti vedere la luce il loro primo gioco, *Escape from Thalissar*, un'avventura tridimensionale interattiva che mette il giocatore nei panni di un abitante di Ogon (il pianeta in cui è ambientato Sinkha) alla disperata ricerca di un modo per fuggire dalla claustrofobica città di Thalissar. Questo gioco - ancora in fase di progettazione - potrebbe aprire nuove frontiere nel panorama delle avventure interattive. Come ci dice Marco Patrito, «l'idea iniziale era quella di utilizzare QuickTime VR per riuscire a costruire uno spazio tridimensionale molto vicino a quello reale ma ora non siamo così sicuri che sarà la scelta finale, perché la percorribilità degli ambienti non è poi così realistica come ci aspettavamo e ci ha lasciati insoddisfatti».

Come vedete si tratta di una persona molto esigente, sempre alla ricerca di qualcosa di innovativo e attento anche al panorama videoludico attuale. Come ci fa notare Laura Patrito, infatti, "le avventure come *Myst*, ad esempio, utilizzano una grafica splendida e ricca di dettagli ma poi per passare da una locazione all'altra vengono impiegate delle animazioni realizzate con risoluzione minore che creano un certo stridore".

"Anche *Tomb Raider*, pur non essendo un'avventura, non è il massimo. Ma questo perché ci si scontra con i limiti della tecnologia. Si tratta, infatti, di un 3D reale, il personaggio si muove bene ma purtroppo la risoluzione viene penalizzata: diciamolo, la protagonista è brutta..."

Certo non è bella come Hyleyn, ma se l'intenzione dei Virtual Views è quella di produrre un gioco che possa sfruttare al massimo la tecnologia riuscendo a rimanere giocabile, di una cosa potete star certi: sentirete ancora parlare di loro.

Marco Andreoli



Questi sì che sono dei veri paradisi virtuali!

SE non riuscite a trovare Sinkha presso il vostro negozio di videogiochi preferito potete ordinarlo presso:
UpWare by Silene
Telefono: 011/3833083
(anche per grosse quantità)
Indirizzo Internet:
http://www.znort.it/silene/default.htm
Prezzo: 69.000 + IVA

SE invece desiderate ulteriori informazioni e maggiori dettagli sull'universo di Sinkha che sarà utilizzato in altri prodotti di prossima uscita potete visitare il sito Internet:
www.sinkha.com

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate



Da sempre esclusivamente gli originali !

PC CD ROM

Arcade

3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
AMOK Ita	69.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	59.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
BEDLAM Ita	59.900
BIG RED RACING Italiano	39.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
CAPTAIN QUAZAR Win '95	59.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	79.900
CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARKER	49.900
DEADLY TIDE Win'95 Italiano	109.900
DEATH RALLY Ita	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DESCENT	29.900
DESCENT 2	49.900
DIE HARD TRILOGY Win'95	119.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	89.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak Ita	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
EARTHSIEGE 2	74.900
ECCO THE DOLPHIN Win '95	69.900
ERADICATOR Man.Italiano	69.900
EXTREME POWERPACK	99.900
FINAL DOOM	69.900
FISTFIGHT	29.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Italiano	79.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HUNTER HUNTED Win'95 Man.Ital.	99.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
KILLING TIME Win'95	89.900
KRAZY IVAN Americano Win'95	79.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LODE RUNNER Win '95	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	89.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MEGARACE	19.900
MEGARACE 2	79.900
METAL & LACE KNIGHTS OF XENTAR	89.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUTANT PENGUINS	49.900
NECRODOME Win'95	99.900
NIHILIST	69.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
POWER RANGERS ZEO	79.900
PRAY FOR DEATH	59.900
PRIMAL RAGE	39.900
PRINCE OF PERSIA 1 & 2 PC/MAC	49.900
PSYCHO PINBALL	24.900
QUAKE Ita	69.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Aftershock Toolbox+GUIDA	59.900
QUAKE Q2 Ita	39.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95 Ita	89.900
RAYMAN	59.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiani	49.000
RENEGADE Italiano	29.900
REX BLADE	64.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROBOQUEST	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SLAM TILT Win'95 Ita	79.900
SONIC CD Win'95	69.900
SPACE JAM Americano	79.900
SPEED RAGE Ita	39.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
STREET FIGHTER 2	19.900
STREET RACER Ita	89.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D Ita	59.900
T-MEK Ita	79.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
TERMINATOR SKYNET Inglese	59.900
T Italiano	69.900
THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	10.000
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla Ita	85.000
TUNNEL B1 Inglese	69.900
TUNNEL B1 Italiano	89.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XENOPHAGE FULL	49.900
XS Ita	79.900
ZPC Win'95	109.900

Pilotaggio

1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
A-10 CUBA! Win'95 Ita	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
APACHE LONGBOW Italiano	79.900
ATF + NATO FIGHTERS	119.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
BANZAI BUG Win'95	99.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BUSINESS JET	49.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II Ita	79.900
EF2000 EVOLUTION	89.900
EF2000 SUPER Win'95 Inglese	109.900
EF2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900
EF2000 Tactcom Ita	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
F1 MANAGER	79.900
FINAL APPROACH	74.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FLIGHT SCHOOL Ita	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIM. 6.0 + SCENARI W'95 Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	109.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	119.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLYING CORPS Inglese	89.900
FLYING CORPS Italiano	109.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX 2 X Extension for	19.900
GREAT AIRLINES	69.900
HIND Inglese	49.900
HIND Italiano	79.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NASCAR RACING 2 Inglese	79.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital.	89.900
NAVIGATOR 6.0	79.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
POWER F1 Inglese	79.900
POWER F1 Italiano	89.900
PRE-FLIGHT	59.900
RESCUE AIR 911	99.900
SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900
SCREAMER Ita	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SEGA RALLY Win'95 Ita	84.900
SIM COPTER Win'95 Inglese	89.900
SIM COPTER Win'95 Italiano	99.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TOP GUN Manuale Italiano	49.900
TRACK ATTACK	39.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ingl.	89.900
USN FIGHTERS '97 Win'95 Ita	109.900
VIRTUAL SQUADRON	49.900

Avventura

9	94.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	59.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER TRILOGY	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLINDNESS Win '95 Ita	99.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	49.900
BLUE ICE Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	99.900
CHRONOMASTER	29.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
DAGGERFALL	99.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DEATHKEEP	59.900
DETRITUS	29.900
DEUS	84.900
DIABLO Win'95 Inglese	
DIABLO Win'95 Man.I	
DISCWORLD II + I Americano	99.900
DISCWORLD II Italiano	89.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	79.900
DRAGON LORE II	89.900
DRAGONHEART Win'95 Americano	79.900
DRAGONHEART Win'95 Man.Ital.	89.900
DUNGEON MASTER II	29.900
ENTOMORPH	29.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
FABLE Italiano	69.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900
FRANKENSTEIN	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	49.900
GABRIEL KNIGHT 2 Italiano	129.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	79.900
HARDLINE Inglese	69.900
HARDLINE Italiano	99.900
HARVESTER	79.900
HELL Cyberpunk Thriller Ital.	49.900
ICE & FIRE Ita	49.900
INDIANA JONES Atlantis Kit Ita	49.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit Ita	49.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NIRVANA PC/MAC Ita	99.900
NOIR	99.900
NORMALITY Man.Italiano	69.900
OBSIDIAN Win'95	119.900
ORIONBURGER	89.900
PANDORA DIRECTIVE	89.900
PAYUTA Ita	79.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Ingl.	99.900
PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900
POCAHONTAS	116.000
POLICE QUEST SWAT Inglese	49.900
PRISONER OF ICE Inglese	29.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900

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



negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAMA Italiano	119.900
REALMS OF THE HAUNTING Ingl.	89.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	89.900
SACRED GROUND PC/MAC	69.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPQR Inglese	94.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
SPYCRAFT Italiano SWAP	59.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900
STAR TREK Klingon Man.Ital.	39.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS I Micronauti Win '95 Ita	59.900
STELLARIS Sfida a Star City Ita	59.900
STRIFE Ita	79.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
THE 11th HOUR	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE VAMPIRE DIARIES Win'95	64.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIMELAPSE Ancient Civiliz.	119.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900
TOONSTRUCK Man.Italiano	99.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	49.900
TROPHY CASE	49.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
VIRTUAL VALERIE 2 PC/MAC	79.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut Ita	49.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Italiano SWAP	49.900

Sport

ACTUA SOCCER Inglese	59.900
BACKWOODS BILLIARDS PC/MAC	49.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMP.MAN.2 Italy France Germ.	29.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	29.900
COLLEGE SLAM	79.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DECATHLON Win '95 Ita	49.900
EURO '96 Italiano	59.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FIFA SOCCER '96 Ita	49.900
FIFA SOCCER '97 Ita	69.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
HARDBALL 4	29.900
INDYCAR RACING 2 PC/MAC Ita	39.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 A.PALMER Ital.	129.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER Am	109.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
NBA '97 Italiano	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '96 Ita	49.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
PGA TOUR GOLF '96 Wenthworth	99.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97 Ita	79.900
SIM GOLF Win'95	89.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER LEAGUE PRO RUGBY	89.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TROPHY BASS 2	79.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900

Strategie

1944: ACROSS THE RHINE	29.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	99.900
AGE OF RIFLES Americano	79.900
AGE OF SAIL	89.900
AIR POWER Italiano	39.900
ALLIED GENERAL Americano	49.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Inglese	84.900
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
CAESAR II	59.900
CAPITALISM	69.900
CAVEWARS	99.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	99.900
COLONIZATION	24.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CONQUER Commem.Ingl.	79.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations Ita	39.900
COMMAND & C Defcon 3	39.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900
CREATURES Italiano Win'95	79.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEFINITIVE WARGAME II	79.900
DESTINY Win'95	79.900
EMPEROR OF FADING SUNS Win'95	109.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900
GENE WARS Ita	89.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	49.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	79.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	84.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ital.	99.900
M.A.X. Mechanized Assault Ing.	84.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAGIC Battlemage Win'95 Ing.	89.900
MASTER OF ORION 2 Man.Ital.	89.900
OFFENSIVE	69.900
OVER THE REICH PC/MAC	99.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
POWER DOLLS 1.2	69.900
POWER THE GAME	49.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RED ALERT Inglese	79.900
RED ALERT Italiano	79.900
RED ALERT Code Red	19.900
RED ALERT Ready & Alert Ita	29.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SETTLERS 2	69.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	39.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000 PC/MAC	79.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Win'95 Italiano	79.900
SIM LIFE	24.900
SIM PARK	79.900
SPACE BUCKS	59.900
SSI COMPILATION	59.900
STAR GENERAL	89.900
STAR RANGERS	19.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS Campaign Disk	29.900
STEEL PANTHERS II	69.900
STEEL PANTHERS II Campaign	39.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
THIRD REICH Americano	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	114.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	29.900
UFO Enemy Unknown	29.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
WAGES OF WAR Win'95	59.900
WAR WIND Win '95	89.900
WARCRAFT II Italiano	69.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	29.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
X-COM Terror from the Deep Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900

Giochi di società

ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ATMOSFEAR Italiano	69.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
CHESSMASTER 3000	24.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CLUEDO	99.900
EXTREME CHESS X	69.900
FANTACALCIO	69.900
GHEMATRIX Ita	99.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
LOTTOMAGIC Ita	99.900
MONOPOLY	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu Ita	29.900
POWER CHESS Win '95	79.900
TOTIP Ita	69.900
TOTOCALCIO	69.900
TOTOGOAL	69.900
YAHTZEE Ing Fra Deu Ita	49.900

Veri compilation

DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Ft.)	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	124.900
MEGAPACK 5	79.900

Shareware & utility

CIVILIZATION II TOOLKIT	29.900
COMM.& CONQ. ACTION WARE 1	29.900
COMM.& CONQ./WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
DUKE NUKEM 3D Arcade Expl.II	19.900

PC CD ROM

DUKE NUKEM 3D TOOLKIT	29.900
FLIGHT SIM 2000 Win'95	39.900
GAME PATCHES NOV 96	29.900
LINUX 6-CD DEC 96	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX TOOLBOX DEC.96	69.900
MONSTER MEDIA 17	39.900
MYST IMPRESSIONS Screen Saver	49.900
NIGHT OWL 21.0	39.900
QUAKE TOOLKIT	19.900
QUAKE TOOLKIT 2	29.900
RED ALERT TOOLKIT	29.900
SHAREWARE HEAVEN 6	29.900
STAR TREK COLLECTIBLES	79.900
STAR TREK VOYAGER	69.900
TOP SECRET DECODER PC/MAC	49.900
TOY STORY Screen Saver	55.000
WARCRAFT II / C&C Bible	29.900

Floppy

Arcade

DRAGON'S LAIR Dischetti	10.000
MICROMACHINES Ita	14.900
PSYCHO PINBALL	14.900

Simulazioni

FLIGHT SIMULATOR:GRAND CANYON Ita	10.000
FLIGHT SIMULATOR: HAWAII Ita	10.000
HONG KONG	49.900
INDIANAPOLIS 500 Ita	5.000

Utility

CAMPAIGN CARTOGRAPHER	139.900

GRAVIS PC GAME PAD	*49.900*
GRAVIS PC GAME PAD PRO	*64.900*
GRAVIS PC PRO JOYSTICK	*49.900*
MAD CATZ VOLANTE	*149.000*
MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD	*84.900*
MICROSOFT SIDEWINDER 3D PRO	*124.900*
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1	*179.000*
THRUSTMASTER T2	*269.000*
THRUSTMASTER TOP GUN	*79.900*
THRUSTMASTER F16 FLCS	*299.000*

I prezzi comprendono IVA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



MAGIC
The Gathering®

MANUALE IN ITALIANO

Entra nel magico mondo di Shandalar e scopri come combattere i 5 maghi malvagi e le strane creature che lo controllano e lo abitano...
...ben presto Shandalar diventerà il tuo vero mondo!!

CD.Rom
MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM 486/66, WINDOWS '95, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X, SCHEDA GRAFICA VGA, SOUNDBLASTER, MOUSE.

£ 99.900

MICROPROSE

Numero Verde

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZA
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : wv

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

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

...icata 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

AR'KRITZ	MICROFOLIE	73
CAMPIONI	SOFTWARE&CO	80
DIE HARD TRILOGY	ELECTRONIC ARTS	67
F1	PSYGNOSIS	44
GENDER WARS	SALES CURVE	70
KILL, KRUSH & DESTROY	ELECTRONIC ARTS	60
POD	UBI SOFT	56
SPACE JAM	ACCLAIM	74
STAR GENERAL	SSI	64
TIME LAPSE	GTE	77
THEME HOSPITAL	BULLFROG	52

00'35"26

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

http://www.oldgamesitalia.net/

FORMULA 1

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO

Delusi dalla grafica bellissima ma lenta di Grand Prix 2? Leggete questa recensione, perché la Psygnosis ha una bella sorpresa per tutti gli amanti dei giochi di corse...



L'assenza degli specchietti retrovisori è compensata da questa visuale, che mostra per qualche istante il retro della monoposto. Fortunatamente il tasto che la attiva è facilmente raggiungibile.

Non c'è bisogno di ripeterlo, *Grand Prix 2* ha riscosso un grande successo e attorno a quel titolo ancora oggi, a otto mesi dalla sua uscita, c'è grande interesse e attenzione, come testimoniano le numerose iniziative che nascono ogni giorno su Internet. Pur tuttavia, numerosi giocatori che non hanno a disposizione un hardware da sogno si sono sempre lamentati della lentezza del motore grafico del capolavoro di **Geoff Crammond**, auspicando un patch correttivo che però tarda ad arrivare.

Dopo appena mezzo anno dall'uscita di *Grand Prix 2*, però, l'universo dell'hardware per PC è stato rivoluzionato dalla prepotente comparsa sul mercato delle schede acceleratrici 3D, in grado di offrire considerevoli vantaggi grafici anche senza un processore Pentium di fascia alta. E la Psygnosis, con il suo nuovo prodotto, ci mostra tutto il potenziale di questi nuovi dispositivi.

La software house di Liverpool fin dai tempi d'oro dell'Amiga ha sempre dimostrato grande attenzione nella realizzazione della grafica dei suoi prodotti: direi che con questo *Formula 1* ha raggiunto l'apoteosi. In effetti si tratta di una conversione dalla versione **PlayStation**, che già aveva riscosso un notevole successo su quella piattaforma. Sul PC, però, sono state introdotte novità di rilievo soprattutto sotto l'aspetto grafico, completamente stravolto per supportare appieno le nuove potenzialità tridimensionali.

Sul CD di gioco sono infatti presenti due diverse versioni di *Formula 1*, una per DirectX e l'altra - quella oggetto della nostra prova - per Glide, la libreria grafica supportata dalle schede acceleratrici equipaggiate col chipset 3Dfx della Voodoo Graphics. E quest'ultima versione rappresenta un'autentica rivoluzione se non per tutto l'universo dei videogiochi, di sicuro per il pianeta dei giochi di corse.

SOGNO O SON DESTO

Sono sincero, è la domanda che mi sono



Data l'impostazione arcade del gioco i contatti decisamente non mancano. Peccato però che le monoposto anteriore e posteriore.



Nella modalità "ladder" l'avversario diretto viene

GEOFF CRAMMOND

Uno dei sviluppatori più noti ai videogiocatori, autore - tra l'altro - della migliore simulazione di F1 al momento, *Grand Prix 2*. Il buon Geoff, da sempre attento ai prodotti degli avversari (ad esempio del suo antagonista per eccellenza, David Kaemmer della Papyrus), di sicuro apprezzerà la strabiliante grafica di *Formula 1*: resta da vedere se riuscirà a implementarla nel suo prossimo prodotto o in una nuova versione di *GP2*, su cui si mormora da più parti. Pare infatti che la Microsoft sia interessata a un aggiornamento del capolavoro di Crammond che sfrutti le sue librerie grafiche DirectX: continuate a seguirci per saperne di più.

PLAYSTATION

Formula 1 della Psygnosis è stato uno dei maggiori successi per la PlayStation della Sony, di sicuro uno di quei giochi che ha decretato il successo di quella piattaforma. Tuttavia la versione per la console nipponica sfigura al confronto con la conversione per PC. Tanto per darvi un'idea, era limitata ad una grafica in VGA standard, contro la SVGA a 65.000 colori della versione 3Dfx. Davvero un salto di qualità notevole, - dovuto - è giusto dirlo - alla potenza delle schede acceleratrici che montano il chipset della Voodoo Graphics.

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

http://www.oldgamesitalia.net/











spontaneamente posto non appena ho visto girare per la prima volta *Formula 1* sulla macchina utilizzata per la prova, un Pentium 200 con scheda acceleratrice Righteous 3D della Orchid. In effetti, la grafica di questo gioco è quanto di più sconvolgente mi sia capitato di veder girare da diversi anni a questa parte, sicuramente la migliore che abbia mai visto per un gioco di corse, coin-op compresi. Questa potrebbe sembrare un'affermazione azzardata, eppure è la sacrosanta verità, una verità che chiunque vedrà girare *Formula 1* nelle condizioni sopracitate non potrà che confermare: la pista, le macchine, il cielo e perfino il mare hanno un aspetto assolutamente realistico, davvero al limite del fotorealismo. Contribuiscono poi significativamente alla straordinaria qualità dell'immagine numerose chicche grafiche, come le varie animazioni a bordo pista, la correzione delle texture e alcuni effetti speciali di incredibile impatto visivo.



L'aspetto però più sconvolgente, quasi inquietante, è la velocità e la fluidità dell'animazione: un numero sempre elevatissimo di frame al secondo (di sicuro oltre i venti) non accenna a diminuire o rallentare nemmeno nella più critica delle circostanze, con una quantità pazzesca di poligoni sullo schermo, tutti texturizzati, renderizzati e "corretti".

Un capolavoro, quindi? Non è nel nostro stile fare proclami, né dare giudizi affrettati: quindi non lasciamoci trasportare dall'entusiasmo iniziale dovuto all'onirico impatto grafico e addentriamoci subito nell'analisi approfondita di questo nuovo gioco.

QUALITÀ GLOBALE

Ben presto arriva la conferma che, fortunata-



Una visuale suggestiva da un viale alberato. Stiamo utilizzando lo "specchietto retrovisore".



La scia dei pneumatici può essere utilizzata per imparare la traiettoria ideale. Si può disabilitare.



Tra le monoposto, non poteva mancare la Rossa, che propone la coppia di piloti ora della Benetton.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOLANTE

Colgo l'occasione per segnalare l'ottimo servizio offerto dalla ThrustMaster a tutti i possessori dei suoi prodotti: per tutti coloro che hanno un joystick del produttore americano è possibile ricevere a casa, spediti per posta, i pezzi necessari per riparare i cedimenti più frequenti. Per maggiori informazioni, fatevi un giro al sito internet della ThrustMaster (www.thrustmaster.com) o mandate un messaggio, specificando il modello che possedete, la versione e tutto il resto a SERVICE@thrustmaster.com. Dopo un paio di settimane dalla vostra richiesta dovreste ricevere gratuitamente a casa tutto il necessario, come - nel mio caso - le molle per l'acceleratore della pedaliera del Formula T1. Quando si dice avere il piede pesante...

VISUALI

Un'altra peculiarità di *Formula 1* è l'elevato numero di visuali proposte, tutte utilizzabili, esattamente come in *GP2*, sia per giocare sia per personalizzare il replay richiamabile alla fine di ogni gara. Con i tasti PAGE UP e PAGE DOWN si regola l'altezza della visuale in soggettiva, con il tasto END (FINE) si passa dalla vista interna a quella esterna e con DEL (CANC) e INS si passano in rassegna tutte le vetture in ordine di posizione.
Le visuali in soggettiva, quelle comunemente utilizzate per giocare, sono tutte accattivanti, ma di varia efficacia: è quasi impossibile, infatti, guidare all'altezza dell'asfalto, mentre dall'alto dell'ultima visuale si ha un ottimo panorama a discapito però della sensazione di velocità. Si tratta, quindi, di cercare il miglior compromesso tra bellezza ed efficacia: in questa difficile analisi personalmente trovo una valida soluzione nella visuale di base, quella dall'interno dell'abitacolo.
Un'ultima considerazione su di un particolare importante: come compensare l'assenza dello specchietto? Ma con la visuale posteriore, richiamabile per qualche istante con il tasto apposito (varia con la configurazione dei tasti), molto efficace oltre che spettacolare.



mente, la cura maniacale riposta nella realizzazione della grafica non ha avuto pesanti ripercussioni sulla qualità complessiva del prodotto: già dal menu iniziale traspare l'accuratezza di questo gioco. Una bellissima colonna sonora, infatti, ci accompagna nella scelta della modalità di gioco e nell'analisi delle numerosissime opzioni, tra cui spiccano quelle relative al metodo di controllo (tastiera, joystick o **volante**) e al sonoro.

Innanzitutto occorre scegliere il numero di giocatori (uno o due, che si alternano alla guida con un sistema di turni), quindi l'impostazione del gioco: arcade puro, con un tempo limitato per raggiungere il checkpoint successivo, o "grand prix", per affrontare le corse in modo più realistico. Giunge quindi il momento della selezione della modalità di gioco, tra le tre proposte: singola gara, campionato o "ladder"; quest'ultima è una sfida contro un altro pilota su di un circuito scelto dalla CPU, che vede vincitore il concorrente che precede l'altro al traguardo. Nello stesso menu è anche possibile modificare importanti parametri di gioco come gli aiuti alla guida (sterzo, freno e cambio automatico) e il livello di realismo, articolato su molte voci; tra le più significative, segnaliamo l'usura dei pneumatici, il consumo di benzina, l'indistruttibi-



L'impostazione arcade del gioco impedisce di poterlo paragonare a *Grand Prix 2*. Ci chiediamo, però, cosa sarebbe il capolavoro di



Tutti i circuiti sono riprodotti con cura maniacale, supe-

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

http://www.oldgamesitalia.net/

CIRCUITI

Formula 1 mette a disposizione tutti i circuiti della stagione 1995, ben 17 (il massimo storico per il mondiale della massima serie automobilistica). Ciò significa che non solo c'è una pista in più rispetto a *Grand Prix 2* e che alcune piste sono nuove (ad esempio Buenos Aires), ma oltretutto alcune piste propongono le modifiche apportate dopo i tragici incidenti della stagione 1994, che costarono la vita a Senna e Ratzemberger. Imola, in particolare, appare molto diversa rispetto a *GP2*: le mitiche curve del Tamburello e Villeneuve, dopo il rettifilo dei box, sono state sostituite da due varianti sinistra-destra piuttosto lente ma comunque impegnative.

Per quanto concerne la gran parte dei circuiti, comunque, non sono molto diversi da quelli proposti da *GP2*, quindi per la descrizione dei tracciati vi rimando alla guida allegata a ZETA di gennaio. Mi limito qui a dare qualche consiglio generale per affrontare con successo i circuiti di *Formula 1*.

ERBA - Nella modalità arcade l'erba e la sabbia semplicemente rallentano la vettura, ma in quella "grand prix" risulta micidiale: basta che mettiate due ruote sul manto erboso per ritrovarvi immediatamente in testacoda, soprattutto se osate sterzare. In caso di dritto, quindi, cercate di procedere per inerzia accelerando meno possibile ed evitando di sterzare bruscamente. Per nostra fortuna, sono state riprodotte molte vie di fuga della realtà (esempio tipico: quella in fondo al più lungo rettilineo di Spa, utilizzata da Schumacher per resistere in acrobazia a un attacco di Hill).

CORDOLI - I cordoli di Formula 1 generalmente sono bassi e abbordabili, quindi è utile sfruttarli per tagliare le chicane e alcune curve. Occhio, però, a non esagerare finendo sull'erba o sui marciapiedi dei circuiti cittadini, che con la loro scarsa aderenza innescano immediatamente un testacoda.

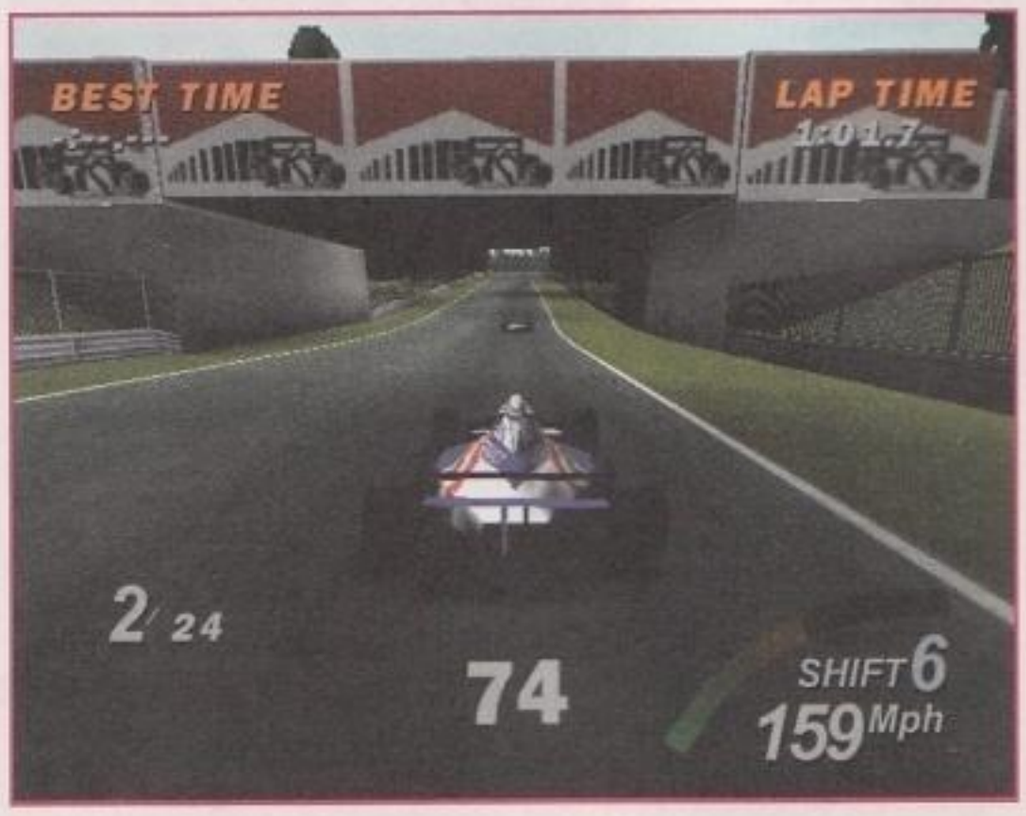
PUNTI DI RIFERIMENTO - Spesso i cartelli di segnalazione delle curve non ci sono o sono insufficienti per essere utilizzati come punto di riferimento nelle staccate. Sfruttate allora gli oggetti a bordo pista (che fortunatamente abbondano) o gli striscioni pubblicitari. Per individuare il punto di inserimento e la traiettoria ideale, ricorrete invece alla scia gommata (groove) fedelmente riprodotta sull'asfalto.

PUNTI DI SORPASSO - Dare un'indicazione di questo tipo in generale non è facile: le staccate in fondo ai rettilinei di solito sono i punti più favorevoli, ma sfruttare la scia del concorrente che precede o accelerare in anticipo in uscita da una curva potrebbe produrre un attacco altrettanto valido. In ogni caso un po' di prudenza non guasta mai: l'impostazione arcade del gioco non significa che sono autorizzati gli autoscontri, soprattutto senza l'indistruttibilità. Ricordate, inoltre, di utilizzare la visuale posteriore per tenere a bada i piloti che precedete.

ASSETTO

D'accordo, *Formula 1* non è una simulazione, ma qualche parametro da regolare c'è anche qui. Entrando ai box, infatti, si accede a un menu dal quale ci si possono sporcare le mani con diversi aggeggi. Innanzitutto vengono indicate le percentuali di usura o danneggiamento degli alettoni (anteriore e posteriore) e delle gomme: non indugiate a cambiare queste ultime non appena sono usurate, se non volete dare inizio ad un bel valzer di testacoda. C'è poi la possibilità di montare le gomme da pioggia, se avete impostato le condizioni meteo come variabili e comincia a piovere. Inoltre, nelle gare più lunghe è consentito rifornire la vettura di benzina, quando necessario (anche questo aspetto può essere disinserito con una apposita opzione). Infine c'è l'unico vero parametro di assetto: la solita, fantomatica downforce: incrementatela per ottenere più aderenza a spese della velocità di punta, o riducetela per l'effetto opposto. Semplice, no?





lità, il tempo atmosferico e la fantomatica downforce. Quest'ultima voce influenza direttamente il modello di guida, poiché condiziona pesantemente l'aderenza della vettura: con un'elevata downforce, a parità di assetto, si possono percorrere le curve molto più velocemente, mentre con un valore più basso occorre essere assai più cauti. Insomma, il gioco è più difficile con meno downforce.



Il modo migliore per familiarizzare con *Formula 1*, vista l'assenza di una modalità di prova, è la corsa singola. Con questa opzione si accede a un menu in cui si possono configurare le opzioni di gioco vere e proprie: livello di difficoltà (che influenza la velocità degli avversari), numero di concorrenti (uno solo o tutti i piloti) e infine il numero di turni in modalità multiplayer. A questo punto siamo quasi pronti per entrare in pista: non resta che scegliere la scuderia e il pilota che ci rappresenterà sullo schermo e il circuito su cui disputeremo la gara. Anche qui la Psygnosis non delude le aspettative: sono disponibili tutti, ma proprio tutti i piloti che hanno preso parte ad almeno una gara nella stagione 1995; inoltre i circuiti sono addirittura 17, tutti riprodotti con una perizia e una cura per i dettagli che sicuramente lascerà di sasso anche Geoff Crammond.

ARCADE O SIMULAZIONE

Giunti finalmente all'agognato asfalto, siamo pronti per familiarizzare con il semplice metodo di controllo e con il modello di guida, che ahimè è altrettanto semplice, a favore di coloro che non sono cresciuti a pane e grasso di motore. In effetti *Formula 1* si dimostra assolutamente giocabile per chiunque fin dal primo giro, senza però per questo risultare un "giochino" con pochissimo spessore. Certo, possiamo dire subito senza paura di sbagliare che (purtroppo, dal mio punto di vista) non si tratta di una simulazione, ma di un arcade comunque piuttosto realistico: per intenderci, appartiene alla categoria degli arcade in cui il tasto del freno si usa, eccome!

Se poi in prova o anche in qualifica è facile distrarsi per ascoltare gli ottimi **effetti sonori** o per ammirare ancora una volta la

EFFETTI SONORI

Il rombo del motore, a mio modo di vedere, è migliorabile, ma si sente - come tutti gli altri effetti sonori, cioè commento digitalizzato (anche in italiano) e incitamento del pubblico - in modo spettacolare. Sono infatti disponibili ben quattro modalità di riproduzione: mono, stereo, Q-sound e Dolby Surround: il Q-sound permette di sentire con un effetto avvolgente che dà l'impressione di percepire alcuni suoni anche alle spalle, ovvero dalla parte opposta alle casse! Il Dolby Surround crea lo stesso effetto, ma si appoggia su due casse supplementari che dovete posizionare alle vostre spalle. Non ci crederete, ma anche queste finezze contribuiscono significativamente a rendere realistica e credibile l'impatto del gioco.



Sembra incredibile, ma pur con questo assurdo dettaglio grafico la fluidità è ineccepibile.



Ai box, tra l'altro, è possibile regolare la downforce della monoposto, per una migliore aderenza.



A parità di hardware di base, si stima che la versione DirectX sia un 25% più lenta di quella per 3Dfx.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PNEUMATICI

Ai più potrebbe sembrare brutale, ma il modello adottato da *Formula 1* per simulare l'usura dei pneumatici è molto più realistico di quanto si creda: infatti, a un certo punto, le gomme perdono quasi completamente efficacia, innescando inesorabili testacoda non appena si prova a forzare. Nella realtà, infatti, i pneumatici non hanno un'usura lineare: dopo i primi giri di rodaggio, sono stabili nel comportamento per poi degenerare improvvisamente dopo un numero di giri che è funzione del tipo di asfalto, delle condizioni meteo e dell'andatura della vettura. A quel punto, non resta che rientrare ai box per un veloce pit-stop.

PILOTI

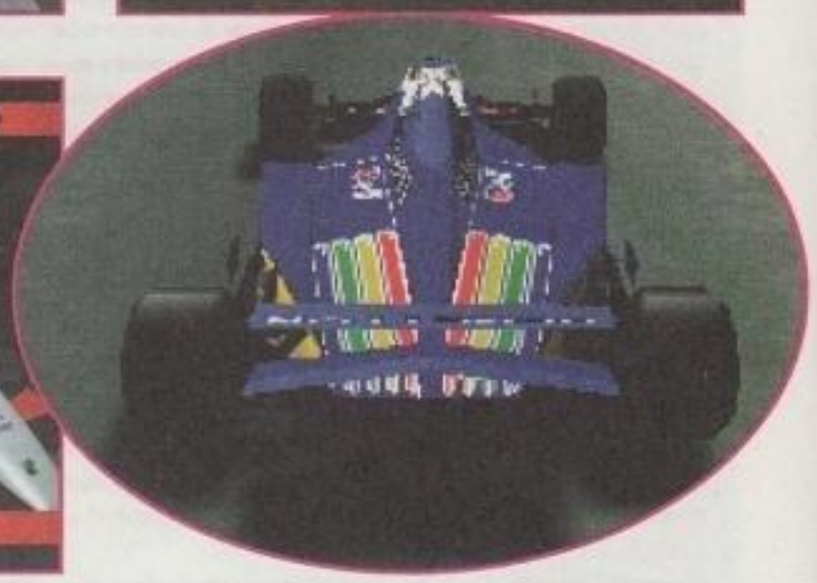
Formula 1 offre un magnifico database che contiene immagini e informazioni su tutti i partecipanti al campionato mondiale di F1 del 1995, vetture e piloti. È curioso notare che alcune scuderie propongono più dei due piloti convenzionali: la McLaren per esempio, oltre ai titolari Hakkinen e Blundell, offre l'inglese Mansell ed il danese Magnussen, che avevano preso parte solo ad alcune gare della stagione con alterne fortune. La Psygnosis ha infatti implementato tutti i piloti che hanno preso il via di almeno un gran premio nel 1995, tra cui appunto l'ormai ritirato campione del mondo inglese.











migliore grafica animata della storia dei videogiochi di corse, lo stesso non può accadere in gara: le competizioni sono infatti assai frenetiche e avvincenti, con venticinque avversari sempre intorno in perpetuo duello che si sfidano, sfiorandosi, a ogni staccata e a ogni curva. Non c'è quindi il tempo né di annoiarsi, né di distrarsi, perché nella sua configurazione più realistica *Formula 1* condona comunque solo un numero limitato di errori: toccare l'erba, per esempio, comporta inevitabilmente un brutto testacoda, e a furia di tamponare gli avversari si rischia di perdere il musetto anteriore. A questo proposito, va fatta una piccola nota di demerito alla Psygnosis per aver limitato la "distruttibilità" delle macchine (quando è attivata, ovviamente) ai due alettoni: avremmo voluto vedere ben più pezzi saltar via dalla vettura nei crash più violenti e spettacolari.

Nei duelli con coltello alla gola, anche con le dovute attenzioni, capita talvolta di sbagliarsi e commettere un errorino, come per l'appunto tamponare il rivale e danneggiare o perdere l'ala anteriore; in altre circostanze succede invece che dopo appena una decina di giri di una gara tutta d'attacco ci si ritrovi a girare sui copertoni dei **pneumatici**: in questo caso, per non compromettere troppo le prestazioni occorre dirigersi senza indugi verso i box (con velocità automaticamente limitata), dove i meccanici sono sempre pronti a sostituire le parti danneggiate o usurate (pneumatici compresi) ed eventualmente a modificare l'assetto.

BANDIERA A SCACCHI

In conclusione, cerchiamo dunque di tirare le somme di questo interessantissimo gioco con qualche indispensabile considerazione. Innanzitutto è facile prevedere che *Formula 1* contribuirà significativamente ad accrescere le polemiche sulle schede 3D e sulle DirectX. Le prime, infatti, sono una realtà entusiasmante del nuovo assetto hardware del mercato dei videogiochi, ma a tutt'oggi sono viste con scetticismo da molti videogiocatori, sia per il loro prezzo (elevato, anche se non stratosferico) sia per il loro utilizzo, limitato ai giochi che le supportano direttamente (in numero comunque crescente e con un sicuro incremento di questo trend nei mesi a venire): *Formula 1*, però, certamente convincerà molti utenti,





La grafica di *Formula 1* versione 3Dfx è assoluta-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







Un'altra visuale che difficilmente può essere adottata per guidare: l'inquadratura esterna, però, ha lo stesso fascino e quasi la stessa qualità delle riprese televisive.

esattamente come ha convinto me, fino a diventare, probabilmente, la killer application per le schede con 3Dfx. Quanto alle DirectX, seconde le stime della Psygnosis la versione per le librerie grafiche di Windows95 dovrebbe risultare un 25/30% più lenta rispetto a quella 3Dfx, e inesorabilmente priva di alcuni effetti speciali correttivi. Per far girare il gioco a dovere sotto Windows95, inoltre, sarà indispensabile un Pentium di fascia alta: con una scheda 3D che aiuta significativamente il processore, invece, un Pentium 200 non è necessario (anche se comunque influisce sulla velocità globale del gioco). Per quanto concerne *Formula 1* in sé, a prescindere dalla piattaforma su cui gira, direi che non ci sono dubbi: si tratta di un prodotto di elevatissima qualità, non solo grafica. È stato realizzato con una cura e un'attenzione davvero maniacale, come testimoniano i numerosi tocchi di classe che sono stati implementati; è molto giocabile, fin dal principio, e con tutti i suoi circuiti e le diverse modalità di gioco assicura una longevità elevata. Ma soprattutto, è avvincente: grazie alla licenza ufficiale FIA, alle visuali in stile camera car e al realismo della grafica sembra davvero di interagire con un televisore che trasmette un vero gran premio di F1, e questa è probabilmente la qualità migliore del gioco, quella decisiva per l'attribuzione del voto.



Infine, una nota conclusiva: *Formula 1*, l'abbiamo detto, non è una simulazione. Ma dimostra chiaramente che almeno con una scheda 3D si può alleviare notevolmente il carico di lavoro del processore, lasciandogli più spazio per il calcolo puro. E allora, chissà che qualcuno, in Inghilterra o altrove, non ne approfitti per regalarci presto, speriamo molto presto, il simulatore di guida definitivo. Gli strumenti ci sono: adesso manca solo - è proprio il caso di dirlo - il deus ex machina, per rendere ancor più realistico il sogno regalatoci da *Formula 1* della Psygnosis.

Simone "Speedy" Bechini
Simone.Bechini@bbs.infosquare.it

SISTEMA
Win 95 CD-ROM
GENERE
Corse
SOFTWARE HOUSE
Psygnosis
SVILUPPATORE
Bizzarre Creations
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02/413031
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
I requisiti minimi di sistema parlano di un Pentium 90 con 45 MB su hard disk e 16 MB di RAM per 3Dfx e un P120 per D3D. Sono richieste anche le DirectX versione 3.0, ed eventualmente le Glide (v. 2.03 h3) per le schede 3Dfx.

SISTEMA CONSIGLIATO
Non possiamo che consigliare la macchina utilizzata per la prova, un Pentium di fascia alta (200 normale) con 32 MB di RAM e scheda acceleratrice Righteous 3D della Orchid (ma la Diamond Monster dovrebbe andare altrettanto bene). In queste condizioni, con un bell'impianto sonoro (magari il supportato Dolby Surround) e un volante (basta che supporti Direct Play) potrete provare l'emozione videoludica più entusiasmante della vostra vita. Un po' meno per il vostro portafogli...



Quando si passa accanto alle tribune, si sente il pubblico incitare i propri beniamini. Inoltre in ogni pista variano le bandiere presenti sugli spalti.



Le due Williams in una visuale esterna altamente spettacolare. Hill dovrà darsi da fare se vorrà tenere a bada il suo intraprendente compagno di squadra.

ZETA VERDETTO

In versione 3Dfx, un'esperienza unica, che vi fa entrare nel magico mondo della F1 dalla porta principale. Non si tratta di una simulazione, ma di un arcade molto ben realizzato. In versione DirectX perde un po' sul piano grafico, ma resta un prodotto consigliato.

9

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista di computer che ti fa capire tutto.

Dalla prima all'ultima parola

L. 8.000

IL MIO MARZO COMPUTER

FATELO DA VOI
INSTALLARE LA SCHEDA FAX MODEM



MENSILE - ANNO 2 N.3 (14) - MARZO 1997 - SPED. ABB.POST.COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

SCOPRI CON NOI IL PC PIU' VELOCE AL PREZZO MIGLIORE



A PAG. 42

I CONSIGLI PIU' UTILI PER USARE AL MASSIMO WINDOWS 95



DUE STAMPANTI PERFETTE PER LA TUA SCRIVANIA



CON QUESTO JOYSTICK SI GIOCA ALLA GRANDE



IN TUTTE LE EDICOLE

RIVISTA+ CD ROM L. 8.000

UN CD ROM IN REGALO PIENO DI GIOCHI E PROGRAMMI



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

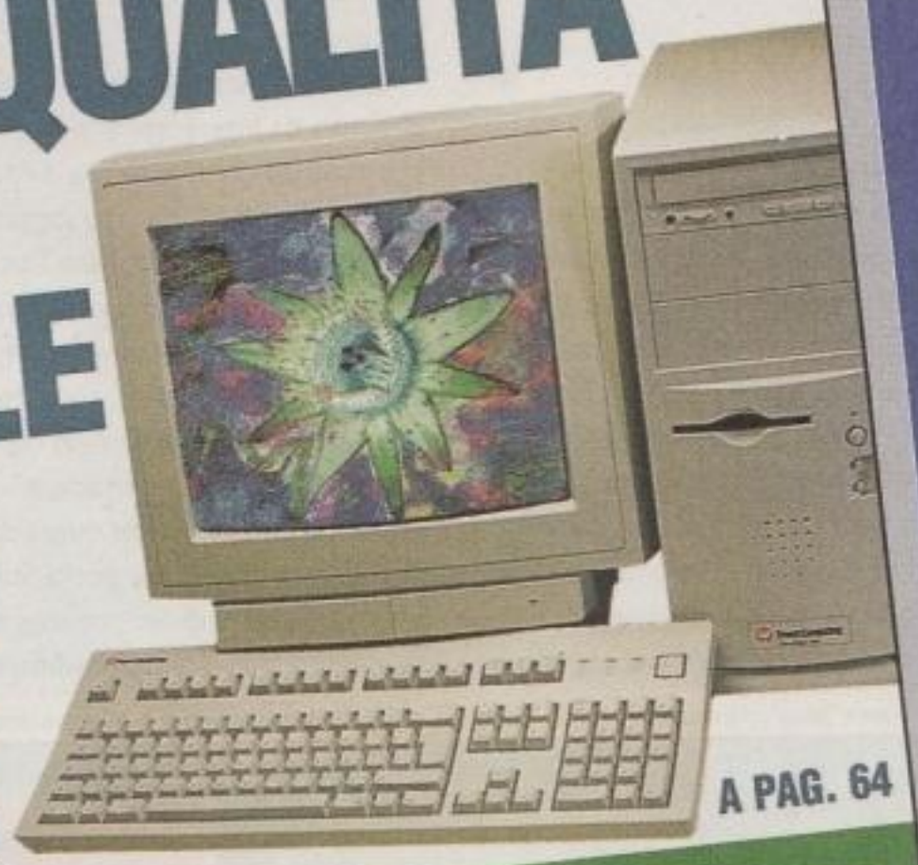
La rivista tutta MAC piu' famosa in Europa da oggi anche in edizione italiana

MACFORMAT L. 9.900 ITALIA
Anno 2 Numero 3 ■ Marzo 1997 ■
MENSILE - ANNO 2 N.3 - MARZO 1997 - SPED. ABB. POST. COMMA 26 ART.2 LEGGE 549/95 - MILANO

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 9.900

IL CICLONE POWERBASE PREZZO E QUALITA'

PER UN COMPATIBILE DI PRIMA CLASSE



A PAG. 64

TUTTE LE SCHEDE PER PORTARE WINDOWS NEL TUO MAC

GIOCHIAMO A CALCIO CON ACTUA SOCCER PER MAC



UN CD ROM IN REGALO PIENO DI PROGRAMMI E GIOCHI



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

http://www.oldgamesitalia.net/

THEME HOSPITAL

Il mondo dei videogiochi è ormai invaso dalle simulazioni più strane. È cominciato tutto con titoli a prima vista innocui come SimCity e SimEarth per poi passare ad amenità del tipo SimAnt e SimFarm. Manca solo un simulatore di ospedale e poi siamo al completo. Manca? Da oggi, grazie alla Bullfrog, forse sarebbe meglio dire mancava...

THEME PARK

La prima delle simulazioni della serie. In *Theme Park* il giocatore doveva realizzare il più bel parco di divertimenti del mondo costruendo giostre ed attrazioni mirabolanti per sbaragliare la concorrenza e guadagnare un capitale elevatissimo in modo da riuscire ad aprire altri parchi in ambienti sempre più ostili (addirittura in Antartide). La completezza e la grande varietà ne fanno ancora un gioco attuale e alcuni dei suoi elementi sono rintracciabili in *Theme Hospital* formando una specie di filo conduttore che rende le serie più omogenea.

Eppure ci si ricasca ogni volta. Da quando la simulazione - da sempre legata al pilotaggio di aerei di linea, jet supersonici e automobili di tutti i generi - ha imboccato strade alternative e, talvolta, surreali si finisce sempre con il pensare che il limite della fantasia dei programmatori e quello di sopportazione dei giocatori sia stato raggiunto. Ma l'esperienza dimostra che non è così e che nuove ed esilaranti idee si fanno strada nella mente piacevolmente bacata degli sviluppatori e che il pubblico sembra gradire ancora giochi di questo tipo senza dare la sensazione di entrare in sindrome da sovradosaggio simulativo.

La Bullfrog, che già qualche anno addietro aveva piazzato un ottimo hit nella classifica dei simulatori con ***Theme Park*** (avete notato come Theme si pronunci in maniera molto simile a Sim?), rincara la dose regalandoci addirittura un simulatore di ospedale (per fortuna senza Rosy Bindi...) e sebbene l'idea possa fare sorridere alcuni e inorridire molti, il risultato è davvero piacevole.



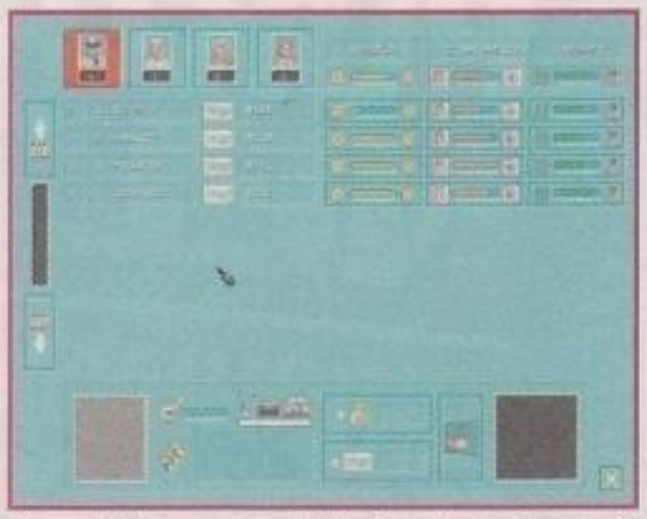
Ormai la nostra bella Repubblica è arrivata al punto da interrogarsi su uno dei temi più scottanti su cui mai prima d'ora si era soffermata e che mai era stato messo in discussione: la validità o meno dello Stato sociale e la sua conciliabilità con una visione moderna che vede un Paese come un organismo in competizione con altri, soggetto alle più elementari leggi di mercato, in cui assistere significa perdere in efficacia e incidere pesantemente sul bilancio. In quest'ottica l'Italia risulta essere uno dei pochi Stati, se non l'unico, che cerchi di far convivere una politica di stampo pseudo-imprenditoriale con una assistenziale: alcune cose sono però da rivedere come dimostra la prossima riforma sulle pensioni. Come faremo altrimenti noi poveri collaboratori di ZETA a sperare in una pensione tra qualche decina d'anni?

Ingabbiata in ferree leggi economiche anche la gestione di un ospedale (per quanto orribile possa sembrare) deve ricalcare quella di un'impresa: infatti mantenere aperte cliniche improduttive diventa una spesa sempre più ingente mentre quelle più attrezzate in grado di erogare più servizi - e quindi di produrre più guadagno - devono essere messe in condizione di chiudere con bilanci sempre più in attivo.

In *Theme Hospital* (il titolo preannuncia la nascita di un filone che potrebbe arricchirsi) il giocatore è chiamato a gestire - da vero e proprio manager - un ospedale con tutti gli annessi e connessi. Un tema davvero attuale quindi, affrontato in maniera simpatica e divertente con una buona dose di ironia sicuramente necessaria visto l'argomento trattato (la Sanità è sempre stata un tasto



Le attrezzature sono soggette ad usura e una volta utilizzate un certo numero di volte devono essere manu- macchine più efficienti.



È possibile conoscere il livello di stanchezza, il

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le malattie presenti in Theme Hospital sono del tutto inventate per rendere il gioco più divertente.



L'organico deve essere ben dimensionato per permettere agli addetti un adeguato riposo.

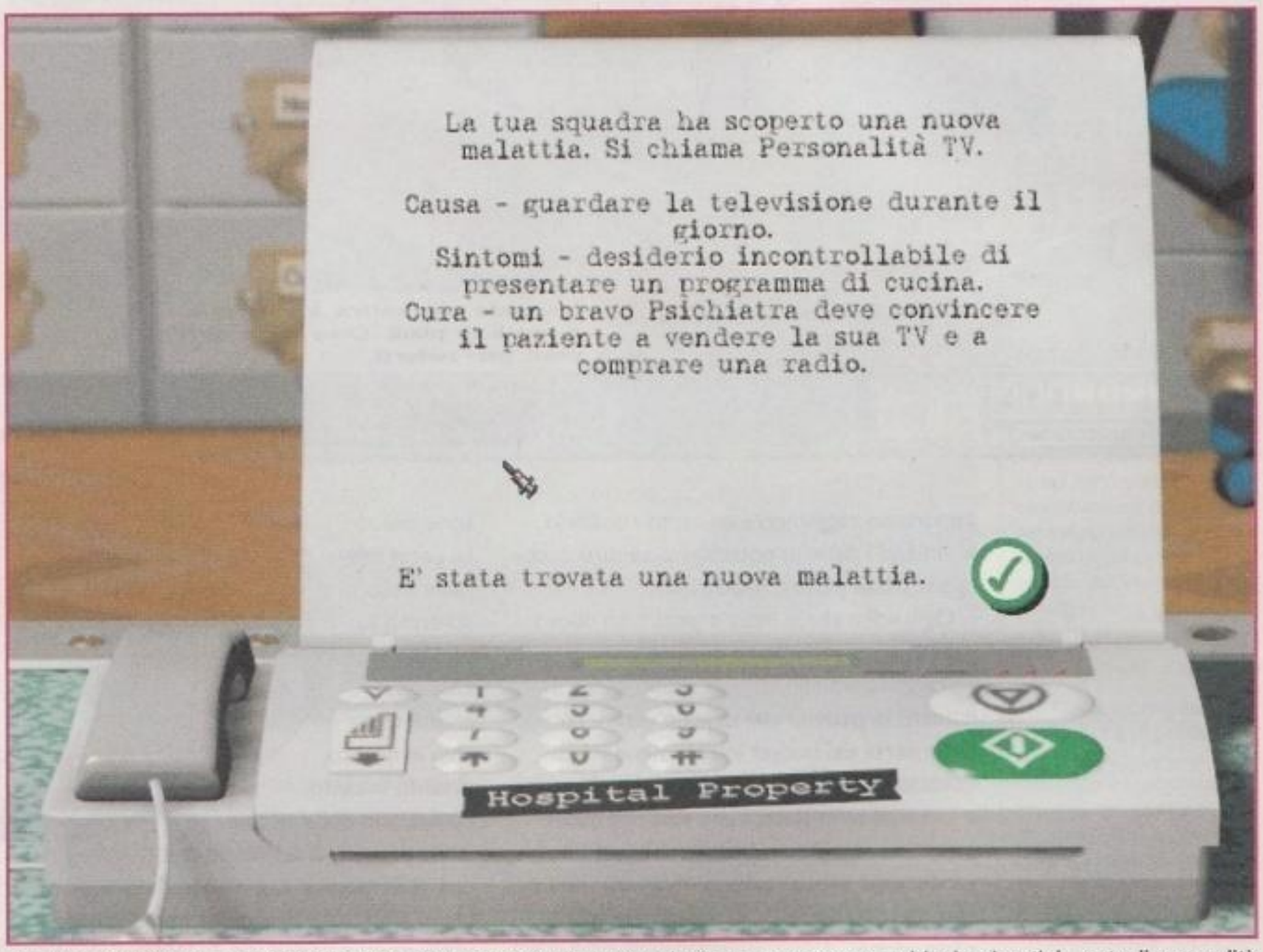


Naturalmente non siete soli in questa città e dovrete vedervela con altri ospedali concorrenti.

VADEMECUM DEL PICCOLO SIMULATORE

Se le simulazioni classiche (aerei, navi, automobili, elicotteri) non fanno per voi sappiate che esiste un universo di altre cose simulabili che oltre ad essere originali sono anche veramente divertenti. Ecco una breve panoramica dei giochi che hanno fatto storia (o scalpore) con il loro campo di simulazione:

SIM CITY, SIM CITY 2000:	città
SIM EARTH:	pianeta
SIM ANT:	formicaio
SIM FARM:	fattoria
SIM TOWER:	grattacielo
SIM LIFE:	ecosistema planetario
SIM ISLE:	isola
THEME PARK:	parco giochi
TRANSPORT TYCOON:	compagnia di trasporti
PIZZA TYCOON:	catena di pizzerie



I fax che si succedono a ritmo serrato segnalano la scoperta di nuove malattie, cure, emergenze e visite imminenti da parte di personalità influenti.

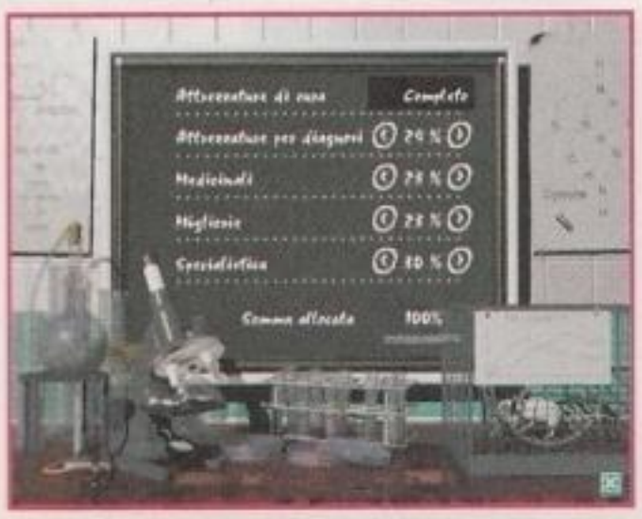
delicato per qualsiasi Paese, in special modo il nostro).

L'interfaccia di gioco, che richiama quella di *Theme Park*, è piacevole da usare e risulta efficace per destreggiarsi anche nelle situazioni più vorticose. La grande finestra di gioco è incorniciata da una barra generalmente invisibile (che viene visualizzata solo quando il puntatore si trova all'estremità superiore dello schermo) utile per operazioni di salvataggio e ripristino e da una serie di icone poste sul margine inferiore che permettono di compiere le azioni fondamentali e di richiamare preziosi grafici.

Lo scopo del gioco consiste nel rendere produttivo l'ospedale - si inizia con piccole cliniche per poi passare a centri di ricerca molto importanti - in un determinato periodo di tempo per poi passare a dirigere qualche struttura più complessa. La gestione dell'ospedale è molto particolareggiata e consiste nel pianificare la costruzione di corsie, banchi di accettazione, ambulatori, bagni, sale per il personale fino ad arrivare alla disposizione di estintori, piante, divanetti, termosifoni e macchine per la distribuzione di bevande. Naturalmente per le strutture più grosse non è sufficiente utilizzare lo spazio disponibile inizialmente ma devono essere acquisiti nuovi lotti di terreno per ingrandire la superficie dell'ospedale. Questo significa metter mano ai fondi disponibili (chissà se si chiamano così per ricordare che non sono mai senza fondo?) già intaccati dall'acquisto di preziose attrezzature e, in mancanza di denaro, chiedere un prestito alle banche della città.

Come se non bastasse tutto questo a drenare preziosi contributi utili a dimostrare un bilancio in attivo per fine anno, è necessario considerare anche gli stipendi degli **addetti** (medici, infermiere, inservienti) senza i quali nessun ospedale potrebbe andare avanti.

Diventa molto importante, ai fini di una sana gestione imprenditoriale, prestare molta attenzione ai dettagli che nelle fasi avanzate del gioco possono diventare vitali. Per riuscire a far rendere di più i distributori di bevande, ad esempio, basta aumentare il numero di termosifoni per aumentare la temperatura (e quindi la sete dei degenti). Ma attenzione, è



La ricerca è importantissima è va indirizzata sempre nei settori di maggior bisogno.



E' opportuno scegliere oculatamente il personale da assumere.

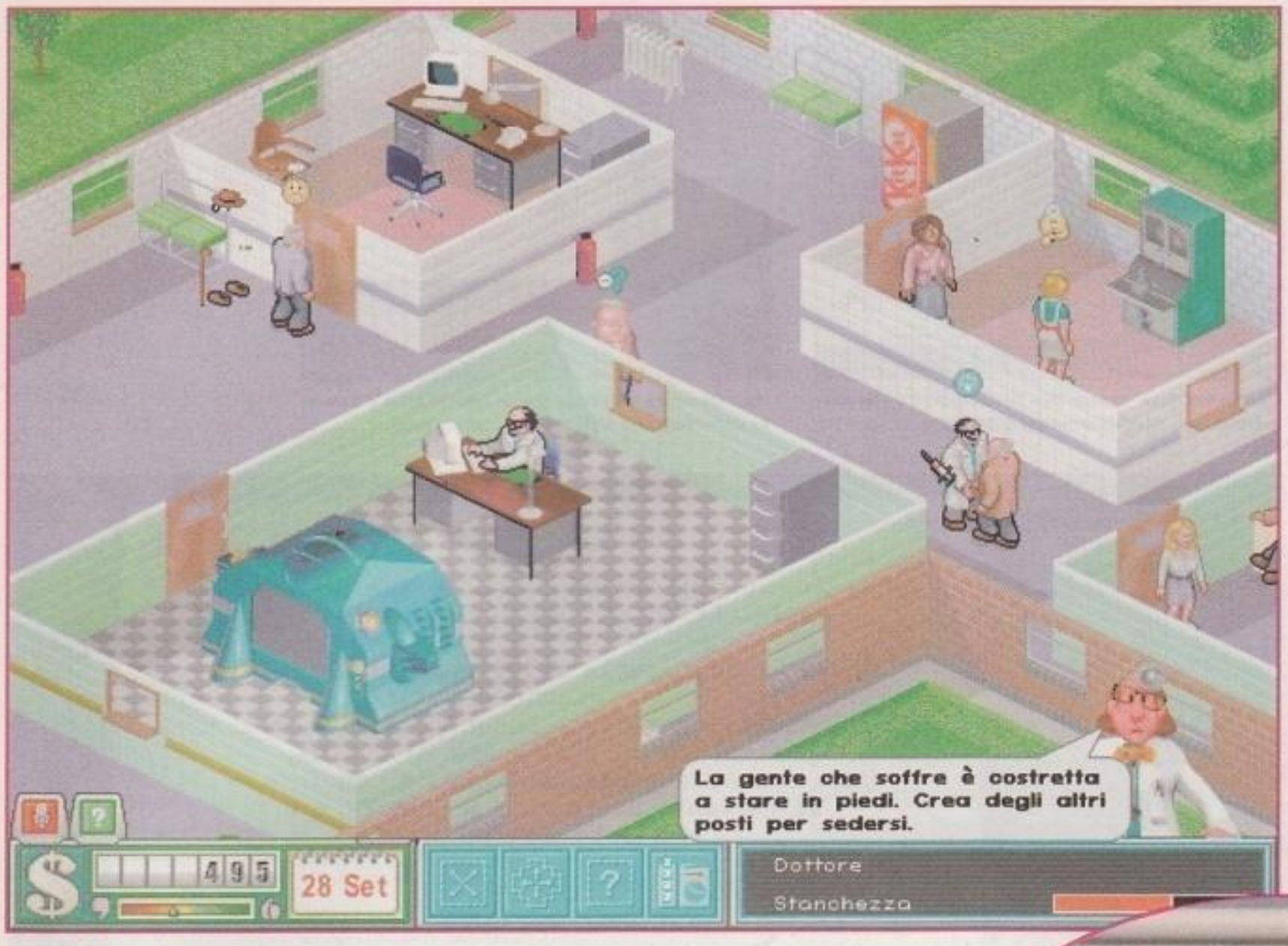
ADDETTI

Assumere del personale (e licenziarlo) non è un lavoro facile ma qualcuno deve pur farlo (il direttore dell'ospedale, naturalmente). Per fortuna la scelta è varia ma vi troverete spesso di fronte a dubbi amletici: meglio un'infermiera preparata ma costosa o una distratta ma in linea con l'attuale disponibilità economica? E una volta assunto il personale va mantenuto felice perché se non si sente ben retribuito può piantarvi in asso proprio nel momento del bisogno. Chi ha detto che fare il capo del personale sia un lavoro semplice?

http://www.oldgamesitalia.net/

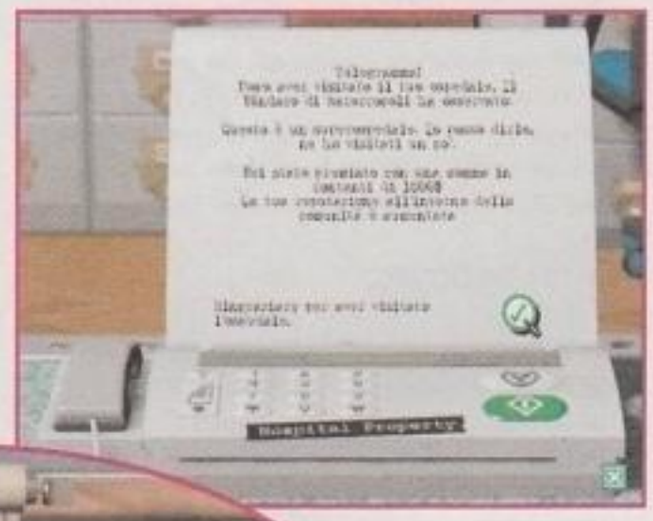
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



FORSE NON TUTTI SANNO CHE...

I primi ospedali possono essere identificati con i templi greci dei sacerdoti di Esculapio (considerato dio della medicina) dove gli ammalati e gli infermi si radunavano, dormendo sulla nuda terra aspettando la guarigione. Si narra che talvolta Esculapio apparisse loro in sogno indicando la cura. Questi sacerdoti curavano gli ammalati con metodi empirici e con rudimentali interventi chirurgici. Con lo Stato romano e più tardi con l'avvento del cristianesimo i luoghi di cura si moltiplicarono e divennero dei veri e propri complessi monumentali ai tempi delle Signorie rinascimentali ma fu solo verso la fine del XVIII secolo che si cominciò ad attribuire all'amministrazione pubblica il compito e l'onere dell'assistenza sanitaria: l'ospedale moderno poteva dirsi nato...



MALE

In un ospedale è normale vedere dei pazienti che soffrono ma il vostro compito consiste proprio nell'alleviare le loro sofferenze (nel senso buono, s'intende). È quindi indispensabile fornire loro un ambiente accogliente (posti a sedere, servizi igienici, macchinette per bevande) anche se talvolta il troppo caldo o il freddo eccessivo possono provocare reazioni indesiderate. Una delle più frequenti (e coreografiche) è la crisi di vomito. Se una persona vede un'altro paziente vomitare è possibile che si senta male a sua volta scatenando una vera e propria reazione a catena. Premuratevi di avere un bel po' di inservienti a disposizione nel caso dovesse capitare un simile contrattempo...

opportuno raggiungere un certo equilibrio altrimenti i pazienti potrebbero sentirsi ancora più male per il troppo caldo.

Ogni volta che si inizia a gestire un nuovo ospedale vengono fissati degli obiettivi minimi da raggiungere che comprendono anche il numero di pazienti che devono essere curati. Gran parte del budget iniziale viene infatti utilizzato per costruire laboratori diagnostici e investito nella ricerca per scoprire nuove malattie e, di conseguenza, nuove cure che renderanno i vostri pazienti (paganti) felici e che contribuiranno ad aumentare la vostra reputazione.

Il vostro obiettivo primario quindi, indipendentemente dal livello raggiunto, sarà quello di soddisfare le esigenze dei "clienti" dell'ospedale in modo da minimizzare i decessi (succede anche questo) e limitare il propagarsi di epidemie. Nella malaugurata ipotesi che un nuovo morbo - naturalmente contagiosissimo - dovesse diffondersi in ospedale inizia una divertente ma frenetica lotta contro il tempo per cercare di vaccinare le persone infette.



La parte inferiore dello schermo va tenuta costantemente d'occhio in quanto, di tanto in tanto, compaiono delle piccole icone a forma di terminale che, una volta selezionate, vi informano di un problema. Vi troverete quindi a prendere decisioni riguardanti i salari dei dipendenti, comportamenti da adottare in presenza di malattie sconosciute e verrete costantemente informati dei progressi ottenuti. Un consiglio: non fatele accumulare per troppo tempo altrimenti potrebbe capitarvi di dover fronteggiare qualche emergenza non prevista come, ad esempio, il medico più bravo che avete che vi lascia per non aver ottenuto un misero aumento di stipendio.

Siccome l'immagine è molto importante tutti i dettagli vanno curati scrupolosamente in special modo quando viene a visitare l'ospedale qualche nota personalità. In questo caso tutto deve essere a posto e se proprio avete a che fare con corsie invase da orde di topi potete sempre rifiutare la sua visita: passerete da persone scortesi ma eviterete sanzioni e spaventosi cali di immagine.

Anche il modo per liberarsi dai topi è molto simpatico. Quando ne vedete uno, potete colpirlo con il cursore e, se siete abbastanza veloci, lo spiaccicherete sul pavimento (schifoso ma divertente). Penserà poi un inserviente a cancellare ogni traccia del "fattaccio".

La grafica di *Theme Hospital* è decisamente accattivante e particolareggiata a patto di



Quando i pazienti aumentano mantenere il controllo diventa un grosso problema.



Il registro delle malattie è molto divertente e contiene l'elenco dei morbi più strani del mondo.



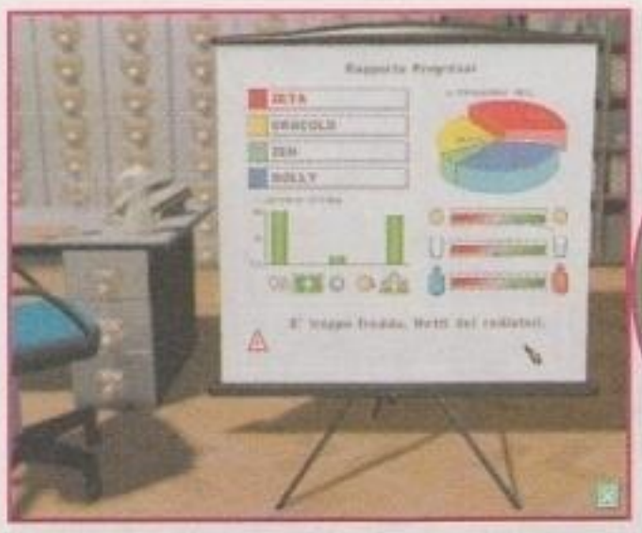
Il bilancio va tenuto d'occhio per capire se si sta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/









giocarlo in alta risoluzione (in modalità MCGA non rende granchè). Gli oggetti sono colorati e ben disegnati e i personaggi si muovono in maniera convincente badando ognuno alle proprie occupazioni. Anche il sonoro è molto ben realizzato e le musichette che accompagnano la vita dell'ospedale sono varie e non vengono a noia molto facilmente. Bella anche la presenza dei messaggi trasmessi attraverso gli altoparlanti (si mescolano informazioni importanti e agghiaccianti battute) in lingua rigorosamente italiana. *Theme Hospital* dà infatti la possibilità di scegliere la lingua desiderata all'inizio del gioco (tra inglese, francese, tedesco, italiano, spagnolo e svedese) in modo da apprezzarne meglio le freddure e i giochi di parole.

In effetti una buona dose di ironia ed arguzia pervade questo gioco contribuendo a volte a rasserenare e a volte a esasperare l'atmosfera con trovate che, pur sconfinando nel grottesco, non disturbano certo il giocatore ma anzi riescono a strappargli qualche sorriso (poi basta ricordare la Bindi e passa tutto...)

Uno dei particolari che maggiormente colpisce in *Theme Hospital* è l'incredibile cura dei dettagli. Ogni personaggio del gioco è selezionabile, sia esso un dipendente dell'ospedale o un paziente, per avere una situazione completa del suo stato: stipendio, morale, stanchezza e abilità per il personale e stato di salute, felicità, livello di arsura e di calore per i degenti. Esiste poi una finestra che mostra tutti i movimenti del personaggio selezionato per seguire tutti i suoi spostamenti alla ricerca di qualche indizio (pazienti gravi o personale inefficiente). Ma non finisce qui: ogni apparecchiatura può essere ispezionata per saggiare il suo livello di usura in modo da poter intervenire prima che si guasti o da poterla migliorare con il frutto delle ricerche effettuate.



E per rendere la sfida ancora più ardua è possibile giocare in rete o via modem contro altri manager che cercano di far primeggiare il proprio ospedale imbrattando il vostro con rifiuti o cercando di soffiarvi il personale.

Theme Hospital arricchisce quindi il filone delle simulazioni "particolari" con l'intenzione di far presa su una gran fetta di pubblico amante del genere. E vista la grande mescolanza di humor, ironia, strategia ed azione frenetica (provate un po' a vaccinare nel più breve tempo possibile una ventina di pazienti prima che infettino tutto il vostro ospedale o a schiacciare una famiglia di topi mentre assumete del personale e vi assicurate che le vostre piante non muoiano di sete) è senza dubbio destinato ad un grande successo. Segno che anche un genere sovraffollato ed abusato, in presenza di giochi ben realizzati ed originali, può riservare senza dubbio delle piacevoli sorprese. Giocatelo con la speranza di non dovervi mai trovare in un ospedale che pratichi le cure illustrate in *Theme Hospital*.





Marco Andreoli
marco.andreoli@torino.alpcom.it

SISTEMA
MS-DOS/WIN 95 CD-ROM
GENERE
SIMULAZIONE
SOFTWARE HOUSE
ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE
BULLFROG
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Un modesto 486 equipaggiato con DOS 6.0 e 8 MB di RAM dovrebbe bastare, serve poi uno spazio su disco di almeno 15 MB per l'installazione minima che non pregiudica per nulla la velocità, una scheda SVGA (al limite si può usare la MCGA ma il risultato è molto povero), un CD-ROM a doppia velocità e un mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium e un CD-ROM più veloce (4X o superiore) migliorano le animazioni ma non sono assolutamente necessari. Per l'installazione completa necessitano 55 MB e la scheda sonora è caldamente consigliata per non perdersi divertenti battute e la più che decente colonna sonora. Sono supportate tutte le schede più diffuse (Gravis, Ensoniq, la gamma Sound Blaster, Roland, Pro Audio Spectrum, Microsoft Sound System, WaveJammer, Interwave e chi più ne ha più ne metta...)

ZETA VERDETTO

Un gran bel gioco di simulazione completo e divertente. La curva di difficoltà è stata studiata in maniera impeccabile e la massiccia dose di ironia evita di pensare troppo alla malasanità di cui siamo vittima ogni giorno e riesce a far nascere qualche sorriso.

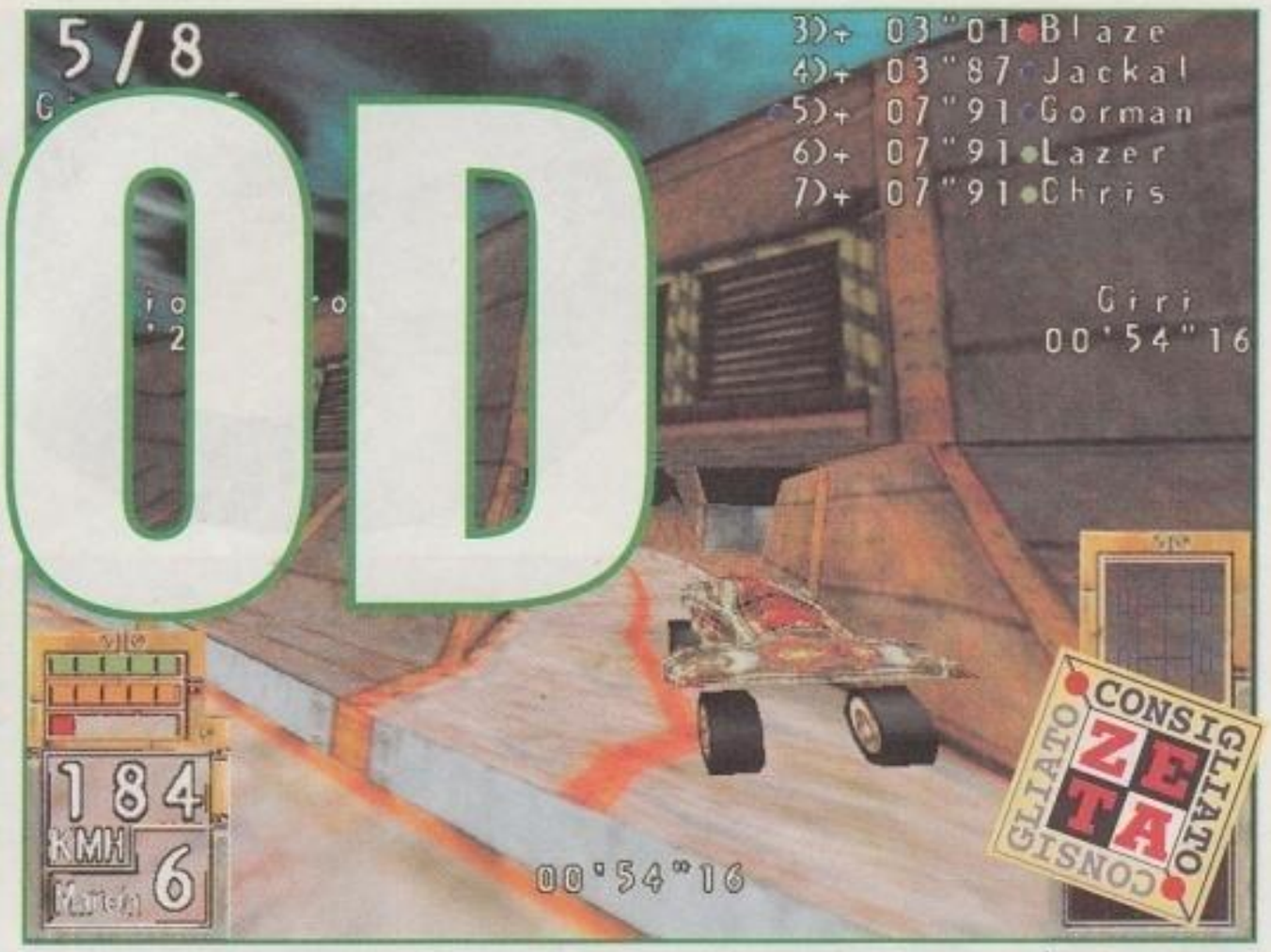
8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

POD



La presenza di numerosi salti mozzafiato contribuisce a rendere la gara più emozionante. È perfino possibile atterrare su una vettura avversaria, con conseguenze disastrose, ovviamente!

STREET RACER

La Ubi soft non è certo novizia nella produzione di giochi di corsa. Street Racer, vecchio successo sulle console a 16 bit e recentemente riproposto in versione PlayStation, Saturn e PC, ne è un chiaro esempio. Anche se il divario tra i due prodotti è palese, *SR* possiede dei notevoli lati positivi, primo tra tutti il divertimento, alla Mario Kart, di sfidare uno o più amici.

Stiamo per entrare in un era che, senza troppa difficoltà, può essere definita una "nuova generazione" nei videogiochi per PC, e probabilmente, Pod *ne è il primo esempio…*

Quando una nuova tecnologia si affaccia su di un mercato così complesso come quello dei videogiochi, al di là delle speculazioni teoriche che si possono effettuare, tutto il mondo resta sempre in attesa di un prodotto che possa davvero dimostrare le reali capacità di questa tecnologia. Per il mercato delle console, e in parte anche per quello dei PC, i veri banchi di prova sono sempre stati i simulatori di guida per due ragioni fondamentali: innanzitutto, per i grandi problemi a livello tecnico che comportano (muovere una pista e un numero imprecisato di auto in gioco è ben diverso dall'animare due lottatori poligonali, per quanto belli siano), e secondo, per il vasto "bacino di utenza" che questo genere va a coprire.

Pod, in questo senso, può essere considerato davvero come il primo "benchmark" che possa dimostrare le capacità delle schede acceleratrici 3Dfx e dei nuovi processori MMX della Intel, questo perché, a riguardo della 3Dfx, si tratta del primo gioco che sia stato sviluppato con l'intento di supportare questa scheda, a differenza del buon numero di titoli, fino a oggi disponibili, rielaborati per mezzo di patch e amenità simili (ma leggete anche la recensione di *F1*, a pag. 44 NdR). In effetti, legandosi a quanto detto in precedenza, questo prodotto della Ubi Soft (già famosa per prodotti quali *Rayman* e **Street Racer**) è uno dei tanti tentativi di portare i giochi di guida in un lontano futuro, immaginando scenari tanto spettacolari quanto inquietanti.

Pod è ambientato nel lontano pianeta Io, una specie di paradiso tecnologico, culturale e sociale. Un infausto giorno, però, una trivella mineraria riporta alla luce un tremendo e sconosciuto virus, che in poco tempo elimina ogni traccia di civiltà dal pianeta. Molti riescono a fuggire, altri sono costretti a rimanere su Io, aspettando la loro fine, ma è rimasta una sola nave che permetterà la fuga a un solo individuo: il vincitore del campionato di guida corso a bordo delle più avanzate auto del pianeta. A questo punto, lo scopo del giocatore risulta piuttosto chiaro e, per portare in salvo il suo "alter ego" elettronico, dovrà affrontare un massacrante campionato corso su sedici diverse piste, ricavate dalle strade ormai abbandonate del pianeta Io. L'ambientazione di ogni circuito è molto particolare e spazia da paesaggi industriali in pieno decadimento,



Una ripida discesa in cui l'utilizzo delle texture è stato ottimizzato per regalare al giocatore una sensazione di velocità estrema. Alla UBI Soft [illegible] *POD*.



Dopo un emozionante salto stiamo tentando di

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La fantasia dei creativi della UBI Soft è notevole: il ragno che vedete sullo sfondo abbraccia l'intero circuito con le sue otto zampe. Davvero inquietante, non trovate?

a sfide all'interno di profondi canyon o in ambienti "tecno-organici" che sembrano scaturiti dalla fantasia del fin troppo inflazionato Giger (il creatore di "Alien"). Ogni pista comprende la sua peculiare serie di pericoli e ostacoli, ma in generale, la struttura richiama quella dei circuiti di *Wipeout*, con un gran numero di salti, dossi, salite e deviazioni estreme, con l'ulteriore aggiunta della presenza, a volte evidente, a volte più nascosta, di scorciatoie e tratti alternativi.

I mezzi, che si sfidano su questo scenario tutt'altro che rassicurante, sono auto modificate e rinforzate, non dotate di alcun tipo di arma, ma abbastanza resistenti da sopportare, anche se non all'infinito, i danni subiti da urti con gli oggetti del fondale o con le altre vetture. In basso a destra sullo schermo, infatti, è presente un diagramma che indica le condizioni dell'auto sotto il controllo del giocatore, che passerà dall'arancione al rosso, indicando il livello di danno subito. Ovviamente, più alto sarà, più l'auto comincerà a dare problemi, diminuendo, per esempio, la velocità massima o la tenuta di strada. Il particolare interessante risiede nel fatto che, facendo il campionato, i danni subiti non saranno riparati tra una gara e l'altra, ma l'unico modo per riottenere un auto pienamente operativa sarà trovare delle zone, lungo i tracciati, che, quando attraversate, ripareranno l'auto in corsa, esattamente come succede in ***Wipeout 2097***. L'utilizzo del verbo "trovare" è comunque d'obbligo, perché a differenza del gioco della Psygnosis, in cui queste zone "box" erano in prossimità del traguardo, in *Pod* sono collocate in qualunque punto del tracciato, spesso e volen-

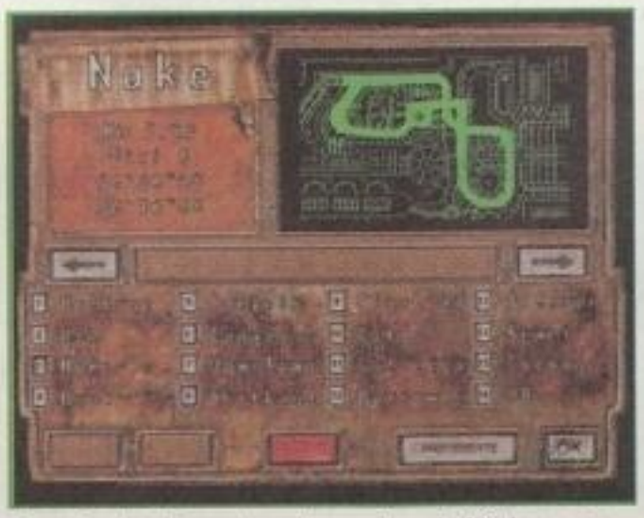


WIPEOUT 2097

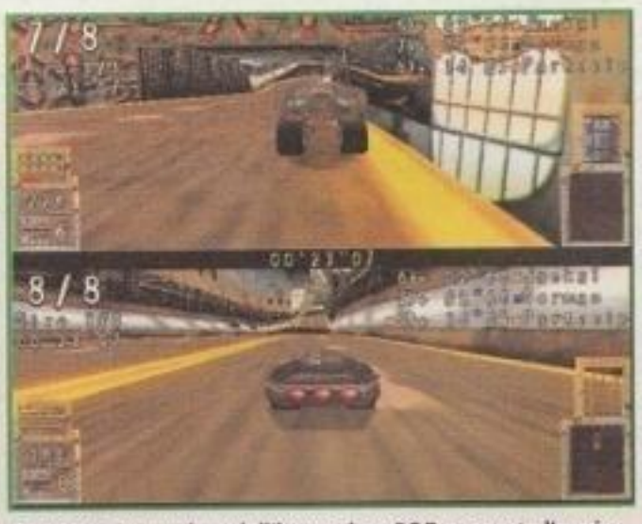
Il seguito del famoso gioco della Psygnosis ha totalmente sconvolto tutti gli standard qualitativi che erano stati raggiunti dal primo *Wipeout*. Giocabilità, grafica e persino sonoro si trovano anni luce lontano dal predecessore. Non vediamo l'ora di poter mettere le mani sulla versione PC di questo titolo che supporterà Direct 3D.



In gara sarà meglio cercare di minimizzare i contatti con le altre vetture se si desidera arrivare in fondo.



Con 16 piste fra cui scegliere, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Difficilmente vi annoierete.



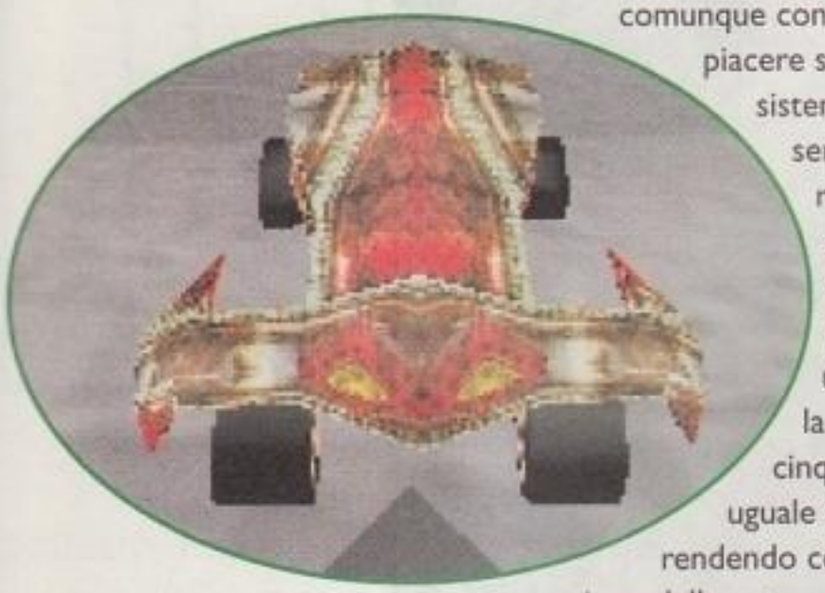
Come potete vedere dall'immagine, *POD* supporta l'opzione split screen per due giocatori sullo stesso computer.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tieri, non facilmente raggiungibile. Le auto che potrete controllare sono di base otto e, oltre a una carrozzeria totalmente diversa, possiedono diversi valori in cinque essenziali caratteristiche (accelerazione, freni, tenuta, manovrabilità e velocità), che restano comunque configurabili a piacere secondo un sistema molto semplice. Il valore di ogni caratteristica è espresso in numeri, da uno a cento, e la somma dei cinque valori è uguale a trecento, rendendo così la configurazione della vettura molto semplice e intuitiva, ma allo stesso tempo, uniformando praticamente tutte le auto (volendo possono essere rese tutte uguali).



Le altre modalità di gioco, oltre al campionato (diviso in tre diversi tipi a seconda del tipo di piste: normale, casuale e personale), che il gioco offre spaziano dalla singola gara, alla sfida a tempo e soprattutto alle ottime possibilità offerte per il gioco multiplayer: in rete fino a otto giocatori, via modem, seriale e persino in split screen sullo stesso computer, senza un'eccessiva perdita di fluidità e dettaglio. Molto bella l'idea (a dire il vero già vista in *Screamer* e prima ancora in *Micromachines* e *Super Mario Kart*) di poter correre contro l'auto fantasma con il tempo migliore, che è addirittura possibile scambiare con gli amici e via Internet.



Siamo arrivati secondi, ma imparando dai nostri errori sarà possibile migliorare la nostra prestazione.



L'effetto "aurora boreale" è una delle soluzioni più spettacolari adottate in *POD*.

In effetti, sono due gli aspetti che, probabilmente, assicureranno un grosso successo al titolo della Ubi Soft: le tecnologie supportate e il vastissimo supporto via Internet. Dei due è, quasi sicuramente, il secondo il più importante, dal momento che dimostra la volontà della Ubi Soft di intraprendere un progetto colossale e molto ambizioso. Con una copia di *Pod* e una connessione decente, infatti, è possibile, praticamente, fare ogni cosa. Oltre allo scambiarsi i "fantasmi" delle gare, si potrà giocare fino in otto contemporaneamente e, cosa davvero notevole, scaricare nuove piste e nuove auto (che potranno anche essere create ed editate in ***3D Studio***), garantendo una longevità davvero a lunga scadenza.

Dal punto di vista del supporto tecnologico, invece, *Pod* è sicuramente il prodotto più completo che sia apparso sul mercato. Il CD comprende la normale versione Pentium e quella ottimizzata per i nuovi MMX più i file eseguibili per usare il gioco con schede acceleratrici 3D basate su chipset Rage, Virge, 3Dfx e Power VR. Già di per sé, la versione per Pentium normali è a dir poco impressionante, con una grafica in alta risoluzione, sotto Windows 95, che presenta rallentamenti quasi impercettibili su 133 e una qualità delle texture davvero notevole, con la possibilità di poter usare tre differenti visuali (una interna e due esterne) e di muovere la posizione della telecamera. Parlando, invece, della versione accelerata (abbiamo provato solo quella per 3Dfx) le impressioni sulla

3D STUDIO

Il 3D Studio è probabilmente uno dei più potenti programmi di rendering e di realizzazione di oggetti in tre dimensioni disponibile per PC. Pod permette di utilizzare questo programma per realizzare modelli di carrozzeria delle auto da usare nel gioco, ovviamente seguendo certe indicazioni e limitazioni. L'idea è notevole, ma non sappiamo quanti videogiocatori possano sfruttarla, dal momento che si tratta di un software molto costoso e che richiede soprattutto una certa esperienza.



In questa immagine potete ammirare due degli aspetti migliori di *POD*: la macchina fantasma, grazie alla quale abbiamo un riferimento visivo della nostra prestazione migliore, e il riflesso del sole sulla telecamera.



Nei tunnel il suono viene modificato con un interessante effetto "galleria".

LE VETTURE

Negli otto riquadri qui a fianco potete ammirare le otto vetture disponibili in *POD*. La nostra preferita è la Scorpion anche se, come abbiamo avuto modo di spiegare, le otto macchine sono virtualmente identiche le une fra le altre, potendo essere riconfigurate a nostro piacimento.









http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le architetture cangianti delle città del futuro di *POD* fanno da cornice alle nostre prestazioni in pista. In questa immagine potete ammirare un altro salto altamente spettacolare. È importante posizionarsi bene per la prossima curva.





grafica migliorano a tal punto da rasentare lo stupore, dato l'incredibile impatto visivo e la qualità degli effetti usati (come il riflesso del sole calcolato in tempo reale, o il movimento del cielo). Notevole anche la cura che è stata utilizzata nel realizzare il sonoro di *Pod* che riesce perfettamente a calare il giocatore nell'atmosfera decadente del titolo e che conta sulla possibilità di utilizzare il Dolby Surround, migliorato grazie alle caratteristiche dei processori MMX.



In quello che, comunque, resta un quadro praticamente perfetto, *Pod* non manca di rivelare, purtroppo, qualche difetto di giocabilità per quanto riguarda il gioco in singolo. Il sistema di controllo, infatti, dopo pochissimo allenamento, risulta sin troppo facile e si riesce a controllare l'auto con una semplicità che si allontana notevolmente dalla vera simulazione di guida. Anche dopo aver corso una sola volta un circuito, si riescono a ottenere subito buoni risultati e le difficoltà vengono soltanto dalle auto avversarie che cercano di fermare la vostra avanzata, ovviamente in relazione al livello di difficoltà che avete scelto tra i tre disponibili, senza contare che con solo otto vetture in gara, questi scontri non sono neanche tanto frequenti. Se questo aspetto può essere considerato positivo per certi versi, per altri tende a sminuire il gioco, vista la mancanza di armi o di bonus come avviene in *Wipeout*: troppo spesso si ha la sensazione di essere soli e che tutto sia troppo facile, anche se, alla fine, non è esattamente così.



Un nostro rivale si prepara a speronarci. Sempre simpatici questi piloti del futuro.

Il secondo problema di *Pod* risiede, invece, nell'intelligenza artificiale delle vetture controllate dal computer. Dopo qualche campionato vi accorgerete che, per quanto competitive e "scorrette", le auto gestite dalla CPU sono tutte allo stesso livello di abilità e che, quindi, manca la sfida con un particolare avversario. E, in termini pratici, questo significa che se perderete malamente una o più gare (non troppe ovviamente), vi resterà sempre la speranza di vedere vittorioso un corridore avversario che non può, matematicamente, insidiare la vostra posizione, rendendo il campionato più facile di quanto dovrebbe essere.

È chiaro che, bilanciando opportunamente questi due problemi e i tanti punti di forza di *Pod*, il titolo della Ubi Soft ne risente davvero in minima parte (soprattutto visto l'ampio supporto per il gioco multiplayer), ma tutto questo gli impedisce, in un modo o nell'altro, di raggiungere le vette di eccellenza che un progetto di questa qualità e di queste dimensioni avrebbe probabilmente meritato.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

SISTEMA
WIN95 CD-ROM
GENERE
CORSE
SOFTWARE HOUSE
UBI SOFT
SVILUPPATORE
INTERNO
DISTRIBUTORE
N.D
TELEFONO
02/861484
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Pentium 90 con 16 MB di RAM, CD-ROM 4x, scheda sonora compatibile Windows e hardware compatibile Direct X 3.0, 70 MB di spazio su HD

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 con 16 MB di RAM, CD-ROM 8x, SoundBlaster 16/AWE32, scheda acceleratrice con chipset 3Dfx o processore Intel MMX, 190 MB di spazio su HD

ZETA VERDETTO

Un titolo dalla grafica assolutamente senza paragoni, soprattutto se possedete una 3Dfx per gustarla al meglio. Il suo unico difetto è quello di non essere perfettamente curato per il gioco in singolo, ma è un aspetto abbastanza trascurabile.

8



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KKND

Neanche è iniziato il 1997 che già il mare di cloni di Command & Conquer *sembra invadere le nostre case. Titoli ben progettati, alcuni approssimativi, prodotti che portano delle innovazioni e altri che offrono appena lo stretto indispensabile per poter essere definiti "C&C compatibili". Vediamo che cosa ci offre questo* KKND...



Scorpioni cibernetici che assaltano cybertank: l'ambientazione di *KKND* ricorda moltissimo lo stravagante gioco di ruolo Rifts.

C'era da aspettarselo. Quale ambientazione poteva dare al suo clone di *C&C* una casa di software Australiana, se non quella stile post apocalittico alla **Mad Max**? Deserto, macerie, metropoli abbandonate e guerriglia urbana selvaggia per riuscire ad accaparrarsi più petrolio possibile, unico bene rimasto sulla terra dopo la catastrofe nucleare, sono gli elementi che caratterizzano questo gioco dal nome che è tutto un programma e che fa a gara con quello di *MDK* per originalità: *Krush, Kill 'n Destroy: KKND*.

Come Mel Gibson, ci ritroviamo a poter scegliere di associarci ai sopravvissuti, ex civilizzati che cercano in tutti i modi di tenere insieme un ordine e un sistema che non si regge più in piedi o di unirci ai mutanti, nati dopo la catastrofe e adattatisi alla vita nomade, senza leggi né costanti, dove sopravvive chi si fa rispettare combattendo anche con i denti per un goccio d'olio nero, il misterioso liquido che fa muovere quelle vecchie carcasse meccaniche, i cui segreti sono andati perduti per sempre nella notte dei tempi.



Come si comincia a giocare a *KKND*, si ha la sensazione di essere finiti nel bel mezzo di un episodio di **Ken il Guerriero**: palazzi ridotti in macerie, mezzi seppelliti sotto la sabbia, strade che si confondono con la vegetazione deforme e mutata a causa delle radiazioni, montagne di cadaveri carbonizzati, paralizzati nel traffico urbano al momento dell'esplosione, tralicci dell'energia elettrica abbattuti lungo le autostrade spaccate in due e sprofondate nei crepacci aperti, quasi simboli della civiltà sconfitta da se stessa e dai suoi eccessi. A noi scegliere tra le due strade: combattere con i sopravvissuti, per cercare di ricostruire e seguire la vecchia via della civiltà oppure combattere al fianco dei mutanti, per un nuovo inizio, nella libertà sconfinata che ci offre questo mondo tornato vergine dopo aver cancellato il proprio passato con un lampo nucleare?

UNA GUERRA PER LA SOPRAVVIVENZA....

Se per uno sviluppatore fare un clone può essere indice di poca originalità (non a caso la Beam software è una casa specializzata in conversioni), per noi utenti è comunque sempre piacevole mettersi di fronte a un gioco con cui

MAD MAX

Il guerriero della strada, come recitava il sottotitolo di uno degli affascinanti film di George Miller, uno dei più celebrati registri australiani, unico ad aver portato un genere locale, quello alla Mad Max (uscito nel '79), ad avere un successo a livello internazionale. Sicuramente nella realizzazione di *KKND* molto è stato preso dal film, ci sono perfino due o tre unità del gioco che ricordano quelle del secondo episodio, interpretato sempre dal grande Mel Gibson, e non si può non far ritorno con la memoria alle immagini della lotta per la conquista del petrolio e della città costruita intorno alla raffineria.



Un grattacielo, o quello che ne rimane, fa da teatro ...ri.



KKND è pieno di tocchi di classe e di trovate geniali: ecco la Statua della Libertà seppellita sotto la sabbia.



Ecco un classico caso di base ingolfata. Abbiamo

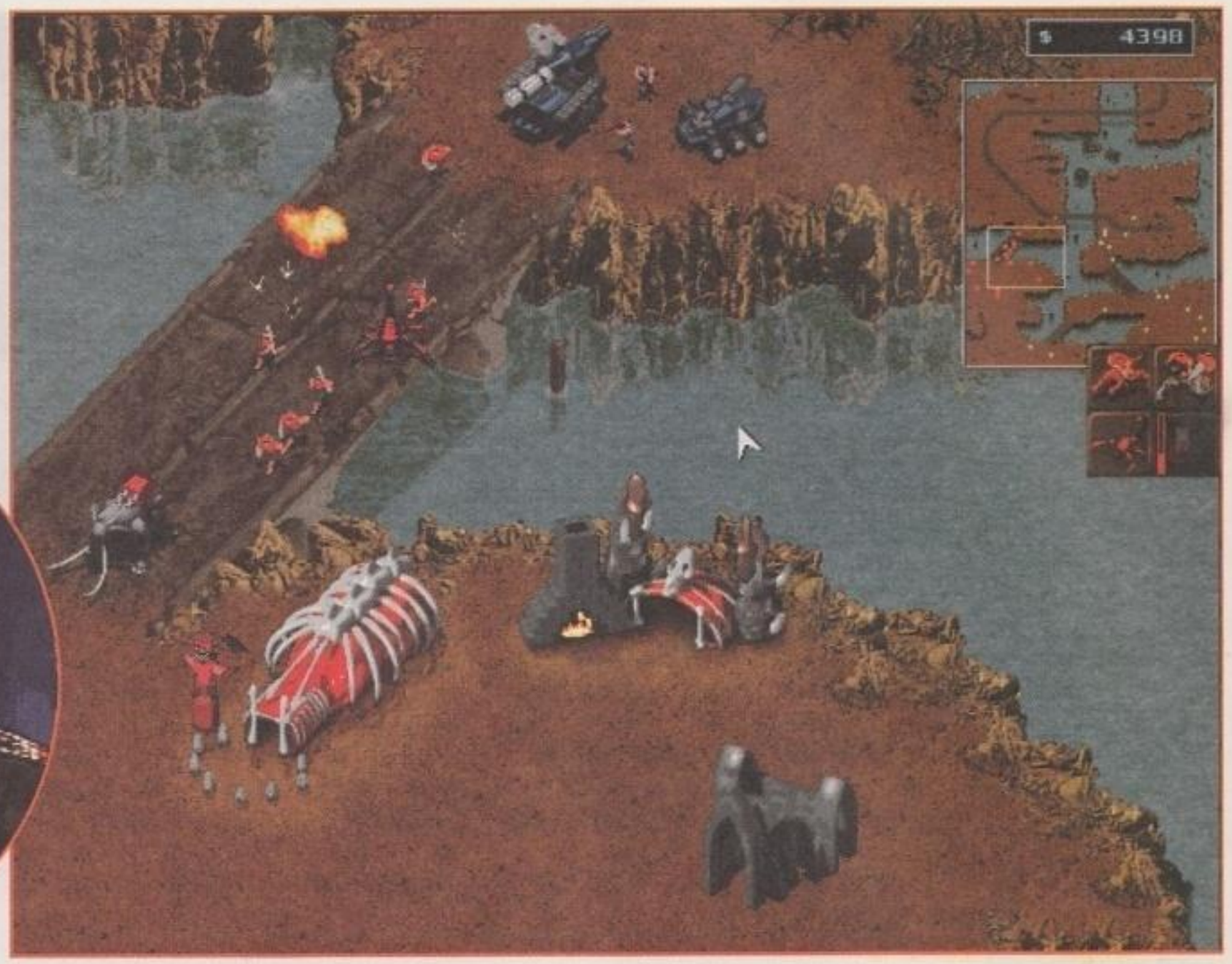
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







si ha familiarità con il sistema di controllo e ci si può godere fin dal primo istante il fascino della differente ambientazione. Questo vale in modo sorprendentemente efficace anche per *KKND*, dove ci si ritrova appunto immersi fin dalla prima missione, godendosi gli scenari alla "The Day After" ed entusiasmandosi piacevolmente all'entrata di ogni nuova unità o elemento che compone lo scenario. Come tutti i cloni, ovviamente, *KKND* ha qualcosa in più e qualcosa in meno dell'originale. Dopo qualche minuto di gioco, infatti, si cominciano a osservare le differenze nell'interfaccia. La prima cosa che salta agli occhi è che in *KKND* non si deve necessariamente costruire un'unità alla volta, ma se si hanno 4 industrie si possono costruire altrettante unità contemporaneamente di ogni varietà: unico limite, ovviamente, il petrolio che si ha a disposizione, che viene estratto da alcune unità trivellatrici e portato dai nostri camion fino alle centrali elettriche per permetterci di costruire unità e strutture. Anche queste ultime adottano, sorprendentemente, lo stesso metodo per essere costruite: possiamo mettere in costruzione fin dall'inizio tutti gli edifici della nostra base, senza dover aspettare che sia finito uno per poter realizzare l'altro, e tutti verranno costruiti contemporaneamente. Decisamente comodo, anche se si fa presto a perdere di vista il contatore dei punti petrolio disponibili e finire con l'aver messo in costruzione di tutto, ma non essere riusciti a produrre nulla. Interessante poi il sistema di evoluzione tecnica: per poter costruire nuove unità o strutture è necessario utilizzare un apposito laboratorio di ricerca a cui si dà come obiettivo la struttura che vogliamo far aumentare di livello. Si sente però la mancanza delle opzioni avanzate a livello di controllo delle formazioni che ha *Red Alert*: creazione di gruppi, protezione di unità e strutture, mantenimento delle formazioni, possibilità di forzare il movimento sulla fanteria per schiacciarla, "guard mode", ecc., anche se il gioco mantiene un'elevata giocabilità fino alla fine, dove ci sono centinaia di unità da controllare. Discutibile, invece, la scelta di non permettere di variare il tempo. Si tratta di un approccio estremamente penalizzante, perché, come il buon giocatore di giochi "realti-





Questi enormi tank sono dotati di un mitragliatore potentissimo ed estremamente preciso.



In *KKND*, a differenza di *C&C*, ci sono sei sentieri per passare da un altitudine all'altra.



Gli scenari del gioco sono ricchissimi di elementi grafici unici, che non si ripetono nelle varie mappe.

KEN IL GUERRIERO

Il famoso fumetto di Hara Tetsuo, disegnatore nipponico dotato di un talento straordinario dallo stile pesantemente influenzato (per sua stessa ammissione) dal film di Miller, Mad Max. Gli scenari apocalittici in cui si svolge Hokuto No Ken, uscito per la prima volta nell'83, sono abitati da grandi figure di combattenti, provenienti delle più misteriose scuole di arti marziali, dotati di capacità fisiche e mentali sovrannaturali. Il protagonista, Kenshiro, si aggira in paesaggi desertici e devastati dalle guerre nucleari, che la grafica di *KKND* ricorda molto da vicino, facendo intuire quanto i grafici della Beam si siano ispirati sia al fumetto sia allo straordinario cartone animato omonimo.

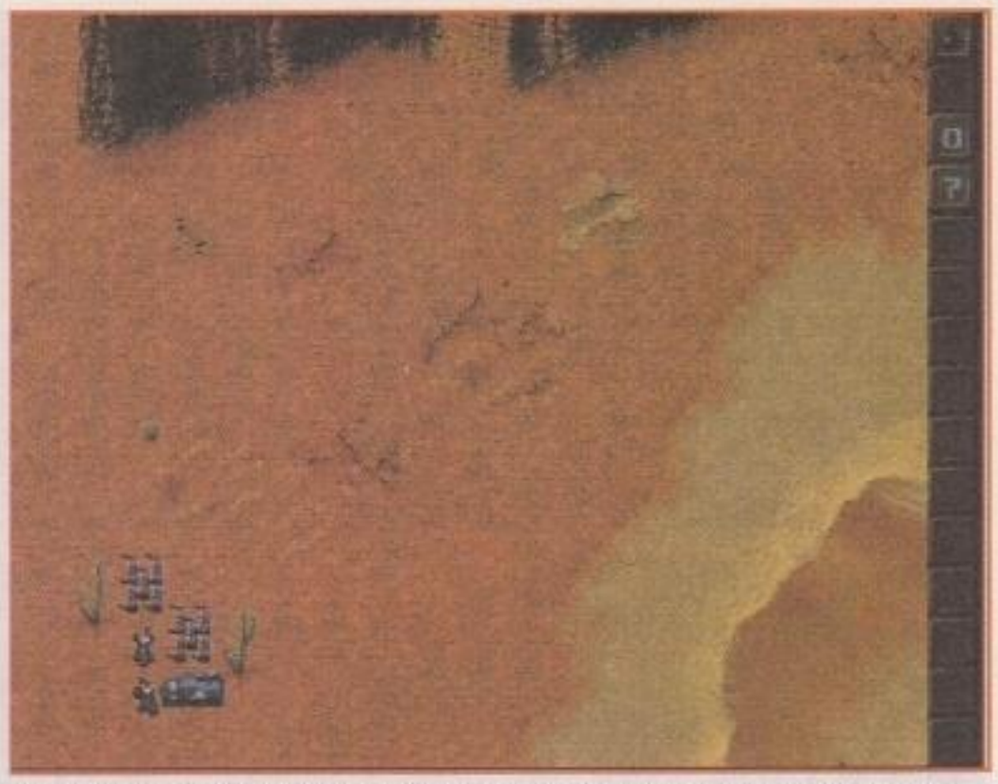
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questo ponte sembrerebbe essere attraversabile sia da sopra che da sotto, ma in realtà ci si può passare solo sotto.



Siamo finiti nei pressi del deserto ed evidentemente siamo soli. Il peggio che può succederci è incontrare uno dei pericolosi scorpioni dei mutanti...

C&C

Gioco di strategia in tempo reale che ha fatto la storia, confermando il successo e l'efficacia del genere inaugurato dalla stessa Westwood con *Dune 2*. L'idea di poter controllare contemporaneamente diverse unità senza l'ausilio del sistema a turni era considerata addirittura blasfema fino a qualche anno prima, oggi invece l'intero mercato si sta muovendo in quella direzione, e se l'anno scorso erano i cloni di *Doom* a farla da padroni, quest'anno vedremo arrivare sui nostri monitor tutte le possibili variazioni sul tema "strategia in realtime".

me" sa bene, il fattore tempo è la prima cosa che si deve poter rallentare, proprio in proporzione al numero di unità che ci si trova a gestire. Al ritmo a cui va sempre il gioco, tutto si muove talmente in fretta che rimane difficile talvolta perfino selezionare un'unità in movimento al primo click.

UN LIMITE DI TROPPO...

La programmazione che c'è sotto *KKND* si fa notare fin dall'inizio come estremamente solida e competente. Non solo *KKND* ha l'area di gioco più grande vista in un gioco di questo tipo ma, nonostante questo, ha lo scrolling in SVGA migliore in circolazione, che talvolta riesce ad andare perfino a 60 frame al secondo, cosa di cui si riteneva capace solo DirectX, mentre alla Beam ci sono riusciti usando semplicemente il buon vecchio UniVBE per DOS. La morbidezza dello scrolling consente di usare il tasto destro per fare il spostare la mappa, opzione molto apprezzata, che consente di muovere lo schermo come fosse un pezzo di carta su un piano senza dover spostare il mouse fino al bordo dello schermo. Presto diventa il sistema di movimento preferito, e si rivela estremamente comodo in parecchie situazioni dove la tempestività dell'intervento è fondamentale per le sorti dello scontro.

Quello che però veramente stupisce via via che si continua a giocare è l'AI. Questa, infatti, si rivela estremamente più aggressiva di quella di **C&C** o *Red Alert*, portando assalti con task force e attaccando sempre su fronti diversi fino a trovare il punto debole e perfino intuendo quando è il caso di ritirarsi perché il nemico ha forze superiori alle sue, e tornando poi con altre unità per compensare la differenza. Le missioni si rivelano, infatti, estremamente difficili da superare con le solite tecniche anti AI, proprio perché a differenza degli altri giochi del genere, il computer non è né statico né ripetitivo, ma cambia sempre tattica e migliora le sue task force in base alle nostre.



L'unica nota veramente negativa si rivela però nelle fasi finali delle missioni, dove a causa di un ridicolo limite al numero di elementi che è possibile costruire nel gioco, il computer (raggiunto tale limite) si blocca completamente e invece di mandare le unità all'attacco, si paralizza. Anche se tale bug dell'AI verrà risolto (si spera) nelle versioni successive del gioco, rimane comunque il limite di oggetti nella mappa, che è presente in modo relativamente poco gravoso per le unità (se ne possono fare centinaia), ma in modo pesantissimo per le strutture: non si possono fare più di 4 generatori (che adesso funzionano anche da raffinerie) o altri tipi di strutture, e si è costretti, per poter costruire un nuovo generatore vicino a una riserva di olio lontana, a distrugge-



La freccia indica la direzione in cui bisogna trovarsi

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Una delle cose più interessanti del gioco è il fatto di poter "rubare" all'avversario il suo petrolio risucchiandolo dalle sue pompe con i nostri oil truck.



Ecco i pilastri del sistema di produzione in *KKND*: in basso a sinistra la pompa di petrolio, a destra i generatori di energia, al centro la Costruction Yard e in basso a dx l'industria.

re con le nostre unità quello vecchio.... anche perché non si può né vendere una struttura in nessun modo alla *C&C*, né farla autodistruggere alla *MAX*!

IL FASCINO DELL'AMBIENTAZIONE

KKND è comunque un gioco estremamente piacevole da giocare, che coinvolge fin dal primo istante per la sua grafica meravigliosamente disegnata e molto più dettagliata e caratterizzata di quella di *C&C*. Non possiamo dire ancora di trovarci di fronte al *Duke Nukem* dei giochi alla *C&C*, ma la caratterizzazione dei fondali è quanto di meglio si sia visto fino ad ora. Quando, girando per la mappa, vi ritroverete alla fine di una missione davanti a quelli che sono i resti semisepolti della Statua della Libertà capirete cosa voglio dire... Anche le unità sono straordinariamente animate e ben progettate, soprattutto se si nota con quanta maestria siano state differenziate le due fazioni, di come i soldati dei sopravvissuti si muovano oscillando il loro fucile a destra e sinistra a fronte alta, mentre quelli dei mutanti sembrino quasi dei rinoceronti affamati, di come i primi abbiamo tank e robot super evoluti, mentre i secondi guidino insetti giganteschi e mostruose fusioni mutogene tra bestie e animali carnivori.

Sicuramente non c'è da annoiarsi fra le 50 unità a disposizione, tra cui alcuni mezzi che si scoprono durante le missioni cercando tra le macerie e nei rifugi nucleari ancora chiusi e sepolti. Interessante poi il fatto che ogni struttura possa essere catturata solo con un numero particolare di "infiltrator", diverso per ognuna. Peccato, però, che catturarla ci dia solo l'equivalente in denaro, non permettendoci di utilizzarla come in *C&C* perché esplode automaticamente. Il multiplayer fino a 6 giocatori, fine ultimo di ogni clone di C&C, è efficace come al solito, e offre tutte le opzioni del caso, consentendo di ripetere eternamente la dura sfida tra mutanti e sopravvissuti in varie mappe, progettate appositamente per le sfide tra giocatori, anche se si sente la mancanza dell'opzione di gioco via Internet.

Emanuele Sabetta
(mc6300@mclink.it)





La costa in questo punto è davvero interessante.. guardate i riflessi delle scogliere.



Ecco la tanto attesa scritta di missione compiuta. È stata dura, ma siamo riusciti ad avere la meglio...



In questa missione abbiamo l'obiettivo di ritrovare un soldato che ha chiesto aiuto.

SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
Strategia
SOFTWARE HOUSE
Electronic Arts
SVILUPPATORE
Beam Soft./Melbourne House
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
KKND richiede un 486/66 per girare, con almeno 8MB di ram, DOS 5.0 e un mouse Microsoft compatibile. L'installazione minima occupa circa 20MB su HD, e il gioco necessita di una SVGA VESA compatibile per girare in 640x480, con possibilmente installato l'Univbe. Il gioco gira perfettamente anche sotto Windows 95, anche se passando a un altro applicativo mentre si sta giocando, non è più possibile rientrare nel gioco. Supporta tutte le schede sonore Sound Blaster compatibili.

SISTEMA CONSIGLIATO
Il gioco è stato programmato molto bene, e si rivela giocabile anche su un Pentium di fascia bassa con 16MB di RAM. Una buona scheda grafica 2D, inoltre, come una Matrox Millennium o una TsengLab ET6000, possono farvi godere uno scrolling tra i migliori mai visti in un gioco del genere.

ZETA VERDETTO

Un clone ben fatto di C&C, con qualcosa in più e qualcosa in meno, ma dall'ambientazione sufficientemente interessante da farvi passare parecchie ore di puro divertimento, anche grazie alla grafica dei fondali curatissima e le musiche molto dinamiche.

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR GENERAL

La SSI e la Catware lanciano lo straordinario sistema di gioco di Panzer General *verso pianeti vicini e lontani. "Puntavamo alle stelle!" affermavano gli scienziati del progetto missilistico nazista. "Ma colpirono Londra!" risposero gli sfortunati nemici d'oltremanica. Cosa c'entra tutto ciò con* Star General*? Nulla! O quasi...*



Ogni astronave nel gioco è presentata da una scheda animata 3D che descrive le sue caratteristiche per ogni livello tecnologico.



Oltre al gioco campagna è possibile affrontare scenari più brevi di varia dimensione. Ogni scenario è introdotto da una breve descrizione.

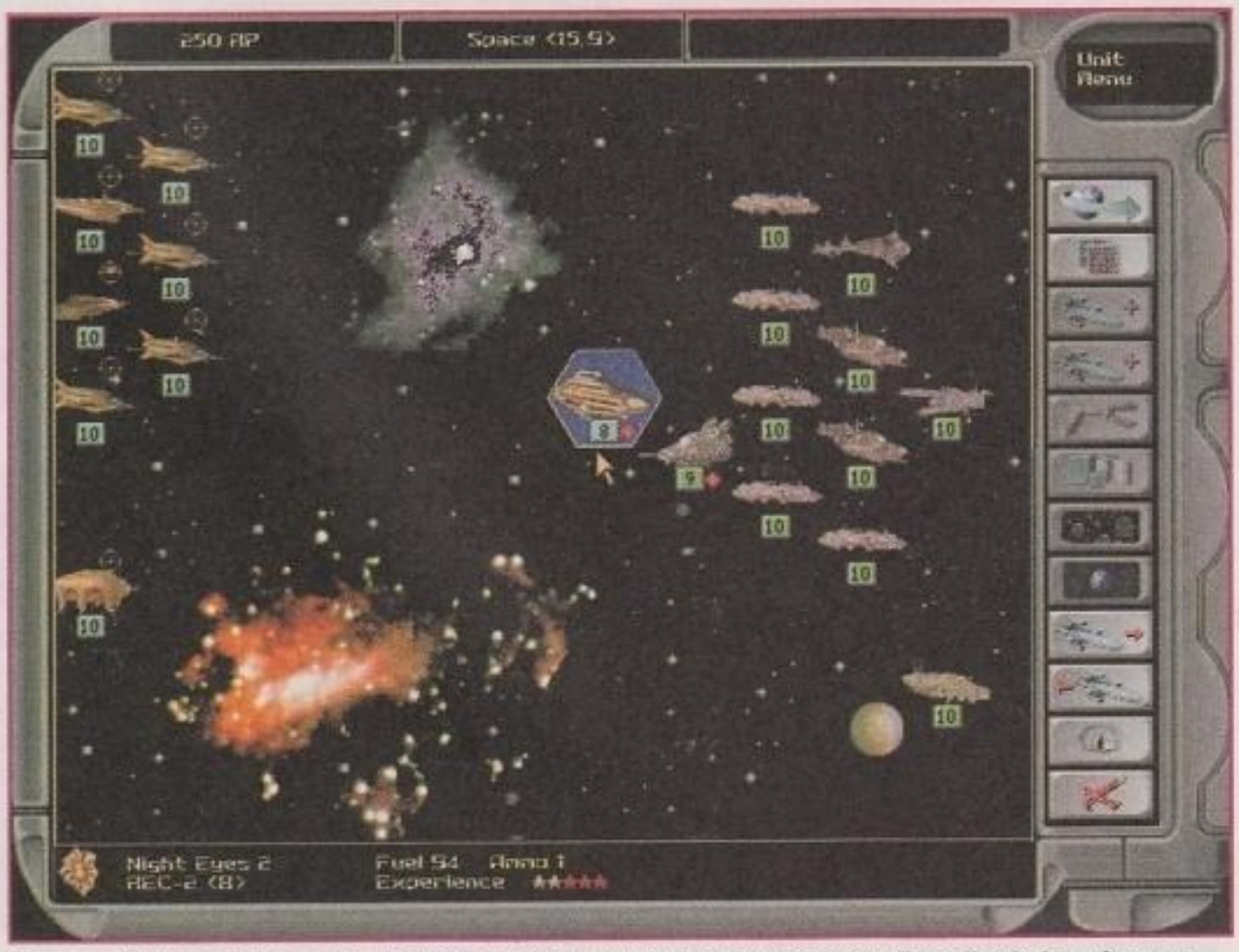
"Non c'è mai troppo di una cosa buona" è il motto che i creativi della SSI e sviluppatori circonvicini devono avere appuntato sulla parete davanti alle loro scrivanie. E così, dopo lo strepitoso successo di *Panzer General* e della sua intuitiva e coinvolgente struttura di gioco abbiamo avuto *Allied General*, *Fantasy General* e ora questo *Star General*, che evolve la serie verso il passo successivamente più logico: l'ambientazione fantascientifica. Unire un **sistema di gioco** di provato successo a elementi altrettanto popolari come astronavi, basi spaziali, conquista planetaria, cybertank, fanteria dello spazio e compagnia bella dovrebbe garantire un successo annunciato, no? Mmm...

L'impostazione di *Star General* segue fedelmente i dettami dei numerosi giochi di conquista galattica che lo hanno preceduto. Il giocatore, nei panni di una delle sette razze che popolano l'universo fittizio del programma, deve espandersi partendo da un pianeta/base, conquistando altri pianeti, ampliando la produzione di risorse e muovendo nel cosmo bidimensionale ed esagonato enormi flotte di astronavi. I combattimenti avvengono sia nello spazio sia sulla superficie dei pianeti (quando questi vengono contestati da due razze diverse) e sebbene le unità coinvolte siano di tipi diversi (varie classi di astronavi nello spazio, cybertank, fanteria, artiglieria, portatruppe e velivoli *antigrav* a terra), il sistema di risoluzione degli scontri è fondamentalmente lo stesso. Il giocatore muove una propria unità adiacente a un'unità nemica e clicca su di essa. Lo schermo si riempie di botti e dopo qualche secondo il numero che indica la forza numerica delle due unità decresce in misura variabile secondo la potenza delle stesse. Ogni unità entra nel gioco con dieci punti forza, e quando questi scendono a zero viene eliminata. Alcune unità (come l'artiglieria e la maggior parte delle astronavi) possono colpire a più esagoni di distanza, mentre altre hanno capacità particolari, come quella di non essere individuate fino al momento dell'attacco (i "sottomarini dello spazio").



Una schermata a parte mostra i pianeti controllati da ogni razza, e permette di accedere rapidamente alle schermate relative.

Il giocatore ha inoltre l'opportunità di costruire installazioni a terra, che migliorano la capacità produttiva dei pianeti. Questi, a loro volta, servono come basi d'appoggio per



Due superflotte si affrontano nello spazio profondo. L'universo di gioco è costellato di nebulose, fratture [illegible] meni spaziali simpatici.



Come in tutta la serie, il raggio di movimento delle

SISTEMA DI GIOCO

Il pluripremiato sistema di gioco della serie *General* non è farina del sacco della SSI, ma è stato "ispirato" (diciamo così) da una serie di giochi meno nota ma altrettanto bella: *Battle Isle*, della tedesca BlueByte. Il migliore tra questi è *Battle Isle II*, un wargame a turni che coinvolge unità terrestri, aeree e navali in un'ambientazione fantascientifica completamente originale.

RICCO E VARIO

Di certo non si può accusare i progettisti di *Star General* di "paralisi creativa": ogni razza ha unità speciali che la contraddistinguono, e un'Intelligenza Artificiale personalizzata. Le unità spaziali includono vari tipi di incrociatori, corazzate, cacciatorpediniere, cannoniere, basi orbitali, portatruppe e così via. Non mancano numerosi tipi di installazioni da costruire sui pianeti, unità minori come milizia e postazioni militari fisse e unità "esotiche" come i temibili campi minati invisibili. Le unità, inoltre, possono aumentare il proprio livello tecnologico, diventando più potenti.

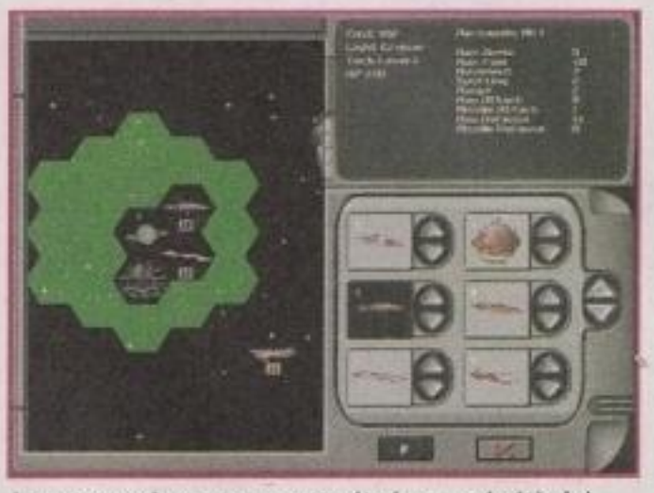
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Gli scontri a terra ricordano da vicino i titoli precedenti della serie. Ogni turno "spaziale" corrisponde a dieci turni terrestri (ma questo rapporto può essere variato dal giocatore).



Le astronavi vengono costruite in prossimità dei pianeti. L'area verde indica la zona dove le nuove unità possono essere dislocate.





costruire e mantenere nuove flotte d'astronavi e nuove armate terrestri.

Se avete già giocato a uno dei titoli della serie *General* riconoscerete che il sistema di gioco è rimasto virtualmente identico al primo titolo della serie. Addirittura, le unità a terra non sono altro che gli stessi armamenti di *Panzer* e *Allied General* con una "riverniciatura" ultratecnologica (e non farete fatica a riconoscere carri armati, cacciacarri, cannoni d'assalto, fanteria, pionieri, ecc...). Il che, in sé, non sarebbe necessariamente un male, e teoricamente si potrebbe dire che *Star General* è una buona alternativa agli altri giochi della serie adatta a chi preferisce un'ambientazione fantascientifica unita a un semplice gioco di conquista.

La verità, però, è che nel passaggio tra le due ambientazioni è andato perso qualcosa. Sebbene *Star General* cerchi disperatamente di proporsi come un gioco estremamente **ricco e vario**, esso finisce con l'essere statico e ripetitivo. La strategia del giocatore è basata su una semplice routine: produci truppe terrestri, caricale su una flotta di astronavi, elimina le difese orbitali del pianeta da conquistare, sbarca a terra, elimina le difese terrestri, pianta la tua bandiera, costruisci nuove truppe in vista della nuova conquista. Ecco.

Da dove nasce questo problema? Secondo noi, i precedenti giochi della serie *General* erano basati su una serie di scenari già pronti e accuratamente calibrati. Se il sistema di gioco era semplice e alla portata di tutti, vincere ogni scenario non lo era affatto, e la pressione posta sul giocatore in termini di conservazione delle unità, limite di tempo entro il quale vincere e forze nemiche sul campo era il segreto che rendeva questi titoli così avvincenti. In *Star General* questi tre elementi sono completamente assenti. Unite a ciò un Intelligenza Artificiale miseramente inadeguata e avrete un titolo che dei tre "padri" che l'hanno preceduto mantiene solo l'intuitività del sistema di gioco.

È un vero peccato. *Star General* poteva aggiudicarsi a mani basse una nicchia fin'ora rimasta scoperta: un buon gioco di conquista spaziale accessibile a tutti, avvincente e colorato pur senza l'inumano livello di dettaglio di "mostri" come *Master of Orion II*. Intendiamoci: il programma offre abbastanza varietà da tenere desto l'interersse del giocatore per un po' (almeno fino alla prima conquista galattica), e potrebbe essere una buona introduzione per chi si avvicina per la prima volta a questo genere di giochi. In questo, *Star General* merita la sufficienza. Ma con tutto il cuore vi consigliamo di considerare prima titoli come *Heroes of Might & Magic II*. E se il vostro pallino è proprio la fantascienza, allora cercate di mettere la mani sull'originale *Battle Isle II*: a nostro avviso, a diversi dalla sua pubblicazione è ancora insuperato.

Vincenzo Beretta



Lo spazio all'inizio di una campagna lunga è abbastanza vuoto. La lunghezza di questa fase d'apertura dipende dalle dimensioni della galassia e dalla densità planetaria.

SISTEMA
DOS/WIN 95 CD-ROM
GENERE
Strategia
SOFTWARE HOUSE
SSI
SVILUPPATORE
Catware
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Il CD di Star General *contiene sia la versione DOS che quella Windows95. Il programma richiede almeno un 486/66MHz, 16MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, SVGA, scheda sonora SoundBlaster o compatibile e 45MB liberi su hard disk. La memoria deve essere configurata come tutta EMS, o il programma non girerà (nemmeno se provate a lanciarlo sotto Win95!) Sotto DOS è possibile generare universi casuali fino a tre delle cinque possibili dimensioni (gli universi più grandi non sono accessibili). Sotto Windows è possibile generare universi di qualsiasi dimensione.*

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium è assolutamente consigliato, soprattutto se volete fare girare il gioco sotto Windows95. La velocità del programma sotto Windows è infatti estremamente più bassa rispetto alla versione DOS (ma solo in questo modo potrete accedere agli universi più grandi). Attenzione: in alcuni sistemi il movimento del puntatore del mouse sotto Windows95 è scattoso, e il patch della versione 1.01 non rimedia a questo problema.

ZETA VERDETTO

Un sistema di gioco di successo non salva Star General *da una certa ripetitività. La versione 1.01 migliora l'intelligenza artificiale e rende il gioco più avvincente, ma il programma soffre di diversi limiti resi ancora più evidenti dai forti concorrenti.*

6

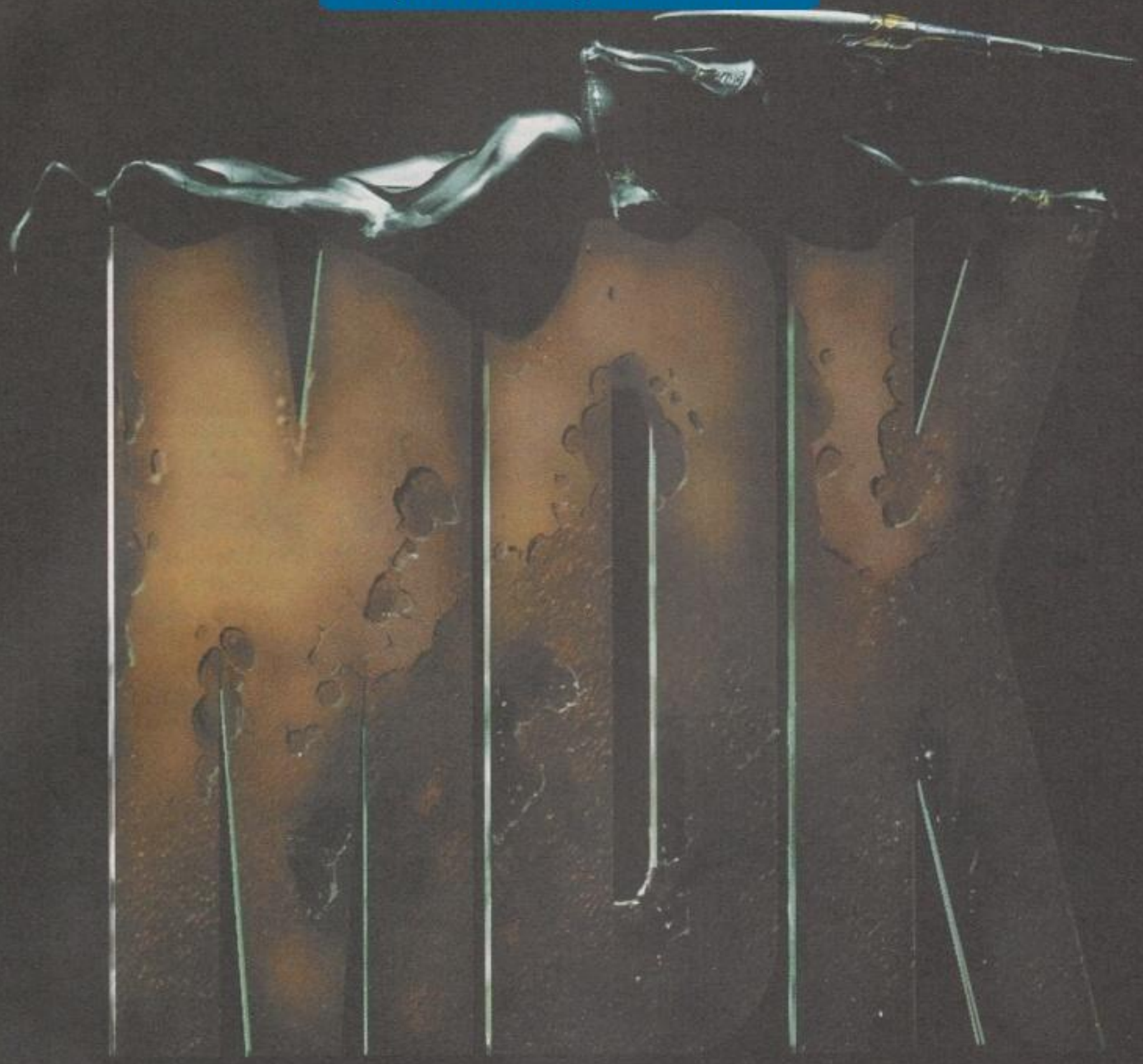
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



è

Murder Death Kill!!

così veloce
così 3D
così nuovo che...
...non fa per Te!

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS '95, WINDOWS 3.1 E DOS, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 1X, PENTHIUM.

£ 99.900

Interplay™

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZAD
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WW

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIE HARD TRILOGY



Ricordate, nel secondo film, il tentativo di conquistare l'antenna ausiliaria di comunicazione, risoltosi in un massacro? Eccolo riprodotto: i soldati moriranno in breve tempo tutti, sempre se non gli sparate voi prima...



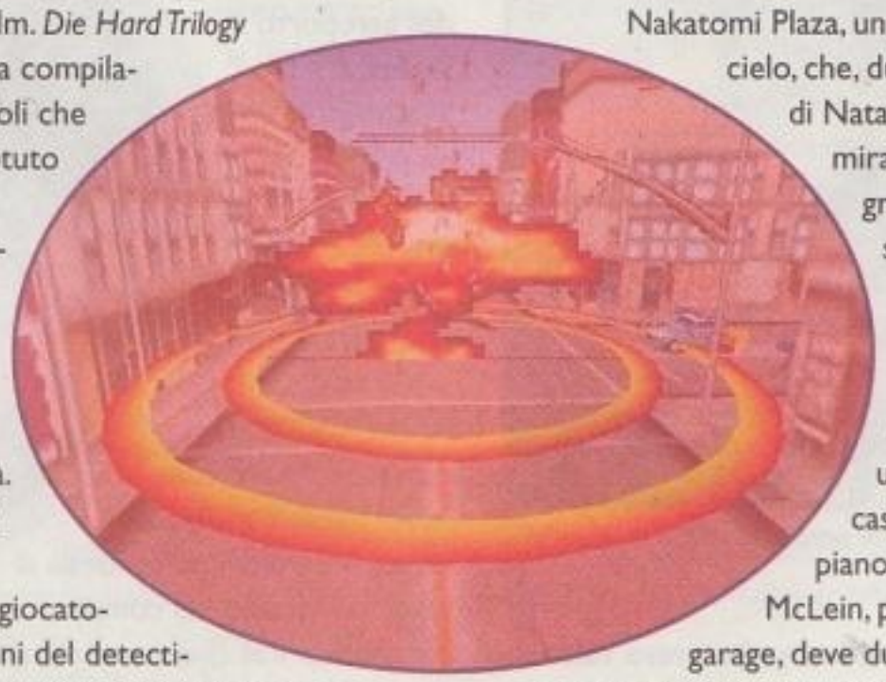


Le esplosioni con le texture sfumate sono carine ma non competono con gli effetti visti sulla versione PSX.

Se il vostro sogno è sempre stato chiamarvi McLein e andare in giro per Washington a sparare a ogni criminale, preparatevi a viverlo grazie alla Fox Interactive.

Il termine "Tie-in", con cui abitualmente vengono denominati i giochi su licenza cinematografica, ha assunto, con il passare degli anni, un significato sempre più negativo, dal momento che, a parte sporadiche eccezioni, tutti i tentativi di portare su computer pellicole cinematografiche si sono risolti in fiaschi colossali. In effetti, il più delle volte, si aveva a che fare con prodotti mediocri, con cui le software house speravano di sfondare, contando sul successo del film da cui traevano ispirazione.

Di recente, comunque, non si può dire che queste trasposizioni siano apparse con molto frequenza, ma l'uscita di *Alien Trilogy* ha sicuramente rappresentato un buon segno e ha gettato le basi per una seconda trilogia, questa volta meno fantascientifica, ma, senza alcun dubbio, molto più spettacolare. Ci stiamo riferendo alla serie dei tre **"Die Hard"** (rispettivamente "Die Hard", "Die Harder" e "Die Hard with a Vengeance"), che la Fox Interactive ha riunito in un unico CD, non come ha fatto l'Acclaim, scegliendo un film e basando il gioco su di esso, ma programmando tre differenti giochi, di genere diverso, per ognuno dei film. *Die Hard Trilogy* è, dunque, una compilation di tre titoli che avrebbero potuto benissimo essere venduti singolarmente, vista la loro difficoltà e la loro longevità.



In tutti e tre i giochi, comunque, il giocatore veste i panni del detective McLein, nel tentativo di fermare dei complessi piani criminali nell'unico modo che conosce: sparando e distruggendo ogni cosa che gli capiti sotto tiro. In "Die Hard", dunque, McLein si troverà all'interno del Nakatomi Plaza, un moderno grattacielo, che, durante una festa di Natale, viene preso di mira da un "finto" gruppo di terroristi, intenzionati in realtà a rubare dei titoli di borsa al portatore chiusi in una impenetrabile cassaforte all'ultimo piano del complesso. McLein, partendo dai garage, deve dunque risalire tutti i piani del grattacielo, eliminando tutti i terroristi presenti e liberando gli



La prima sezione dell'aeroporto è particolarmente ricca di ostaggi e innocenti.



Cercate di distruggere tutte le casse, dal momento che nascondono armi e bonus molto utili.

"DIE HARD"

Questa serie di film, per quanti non lo sapessero, è conosciuta in Italia con nomi del tutto diversi. Il primo film, "Die Hard", è stato ribattezzato "Trappola di Cristallo", il secondo, "Die Harder", "58 minuti per morire" e, infine, per l'ultimo (Die Hard with a Vengeance) è stato scelto di usare il primo titolo originale "Die Hard. Duri a Morire".

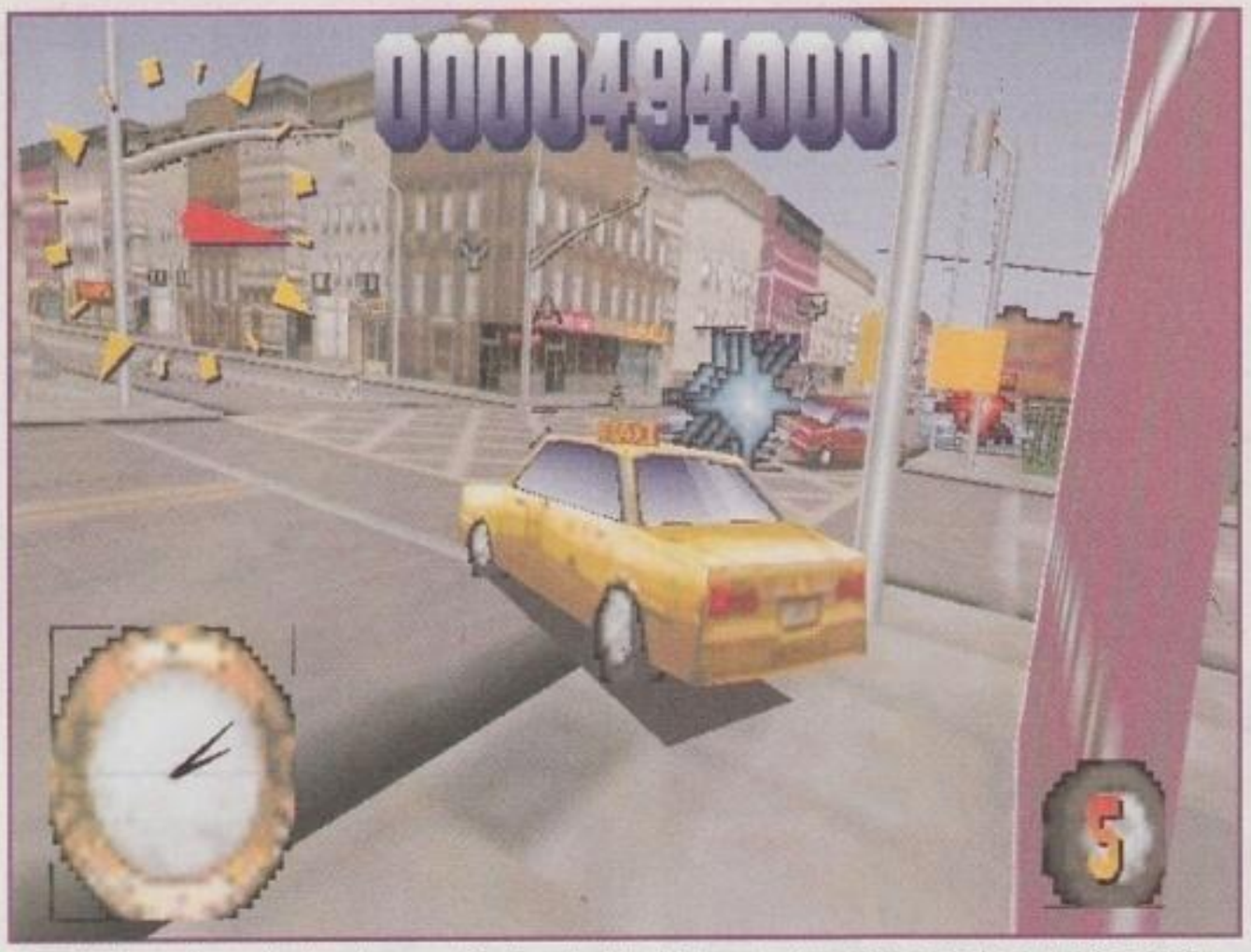
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERSONE INNOCENTI

Diversamente da altri titoli del genere, in *Die Hard Trilogy* uccidere innocenti e ostaggi comporterà la sola perdita di punti, rendendo qualche partita un po' macabra. Da notare che la controparte elettronica di McLein tende a sdrammatizzare il tutto con frasi del tipo "Sorry Pal!" o giganteschi "Whoops!" che appaiono sullo schermo, fino ad arrivare all'apice in *Die Hard 3* dove i tergicristalli dell'auto puliscono automaticamente il sangue dei passanti investiti. Meglio non commentare...



Non c'è niente di peggio di un ingorgo cittadino che blocchi la nostra importante missione. A volte per riuscire a superarli è necessario salire sul marciapiede con conseguenze che potete benissimo immaginare.



Le porte possono garantirvi una minima sicurezza, fate però attenzione ai terroristi coraggiosi che verranno ad aprirle.

ARMI

Nel secondo titolo avrete davvero a disposizione una vastissima scelta di armi. Oltre a quella principale, che varierà dalla semplice Beretta, fino ad arrivare a colpi di fucile esplosivi, saranno sempre a vostra disposizione un numero limitato di missili e granate, utili per lanciarsi in vere e proprie stragi di massa.

l'area di gioco è maggiore di quella inquadrata e lo spostamento del mirino verso i margini corrisponde anche a una variazione della percentuale visualizzata, funzione indispensabile dal momento che alcuni nemici cominceranno a sparare anche se non presenti direttamente sullo schermo. La caratteristica notevole di questo titolo è, però, la possibilità di distruggere praticamente ogni cosa che si presenti sullo schermo, a volte per il puro gusto di demolire, altre per ottenere bonus, oppure per eliminare con "stile" i nemici: nella prima sezione si può, per esempio, colpire il soffitto in modo da far cadere i pannelli che lo compongono e uccidere tutti i terroristi sotto di essi. Uccidendo particolari nemici, inoltre, o salvando alcune **persone innocenti** è possibile accedere a strade e sezioni segrete, ricche di bonus e oggetti utili. In assoluto, si tratta del gioco più divertente dei tre, per quanto il genere possa sembrare poco accattivante ma, con un minimo di impegno, non impiegherete molto a terminarlo, soprattutto utilizzando la possibilità di salvare al termine di ogni sezione.

L'ultimo titolo della serie, tratto da "Die Hard with a Vengeance", è invece il più originale dei tre. Dei terroristi hanno disseminato Washington di potentissime bombe e hanno loro stessi richiesto l'intervento di McLein; il povero poliziotto dovrà dunque correre in auto per le strade della città e disattivare, a modo suo, i diversi ordigni, fino ad arrivare a sventare la rapina a Fort Knox, riserva aurea degli Stati Uniti! Nei panni di McLein, il giocatore dovrà andare a "scontrarsi" con le bombe attive, rintracciandole con il comodo radar, prima che il contatore della bomba raggiunga il fatidico "zero". Ovviamente, è più facile a dirsi piuttosto che a farsi, tra posti di blocco, traffico e innocenti passanti, l'auto dovrà il più delle volte esibirsi in evoluzioni tanto spettacolari quanto difficili, degne dei maxi tamponamenti di *Destruction*



il loro numero soverchiante costringe il povero poliziotto a fronteggiare attacchi da più direzioni, dove solo l'efficace uso della sua capacità di eseguire capriole laterali può salvarlo.

"Die Harder" è probabilmente il migliore gioco della compilation, anche se è indubbiamente il meno longevo. Si tratta di un classico sparatutto con mirino alla *Operation Wolf*, ambientato all'interno dell'aeroporto di Dulles, a Washington, dove un gruppo militare clandestino ha preso il controllo del traffico aereo per liberare un generale dittatore. Anche qui McLein, dotato di un arsenale di **armi** davvero invidiabile, dovrà vedersela con centinaia di cattivi all'interno del complesso, cercando di eliminarli prima che questi eliminino lui. Ovviamente, nello stile di questi giochi, il movimento dello schermo è precalcolato, ma ostaggi che questi ultimi hanno preso. Tutto questo si svolge secondo lo schema degli sparatutto alla *Doom*, con l'unica, importante differenza della visuale, in terza persona come in *Tomb Raider*. Il giocatore dovrà, quindi, girare ogni piano del palazzo raccogliendo nuove armi e granate, eliminando tutti i "cattivi" presenti nel livello. Una volta eliminati questi, si avranno a disposizione trenta secondi per raggiungere un particolare ascensore, dove è stata attivata una bomba, e salire al piano successivo. Questo gioco è, di per sé, abbastanza divertente e, soprattutto, molto difficile: i terroristi aspettano il povero McLein in agguato a ogni angolo e, per quanto il radar posto in basso a destra dello schermo fornisca una [illegible] la situazione, spesso



Se colpite gli uomini in fiamme, ponendo fine alla loro agonia, potreste ricevere un bonus particolare.

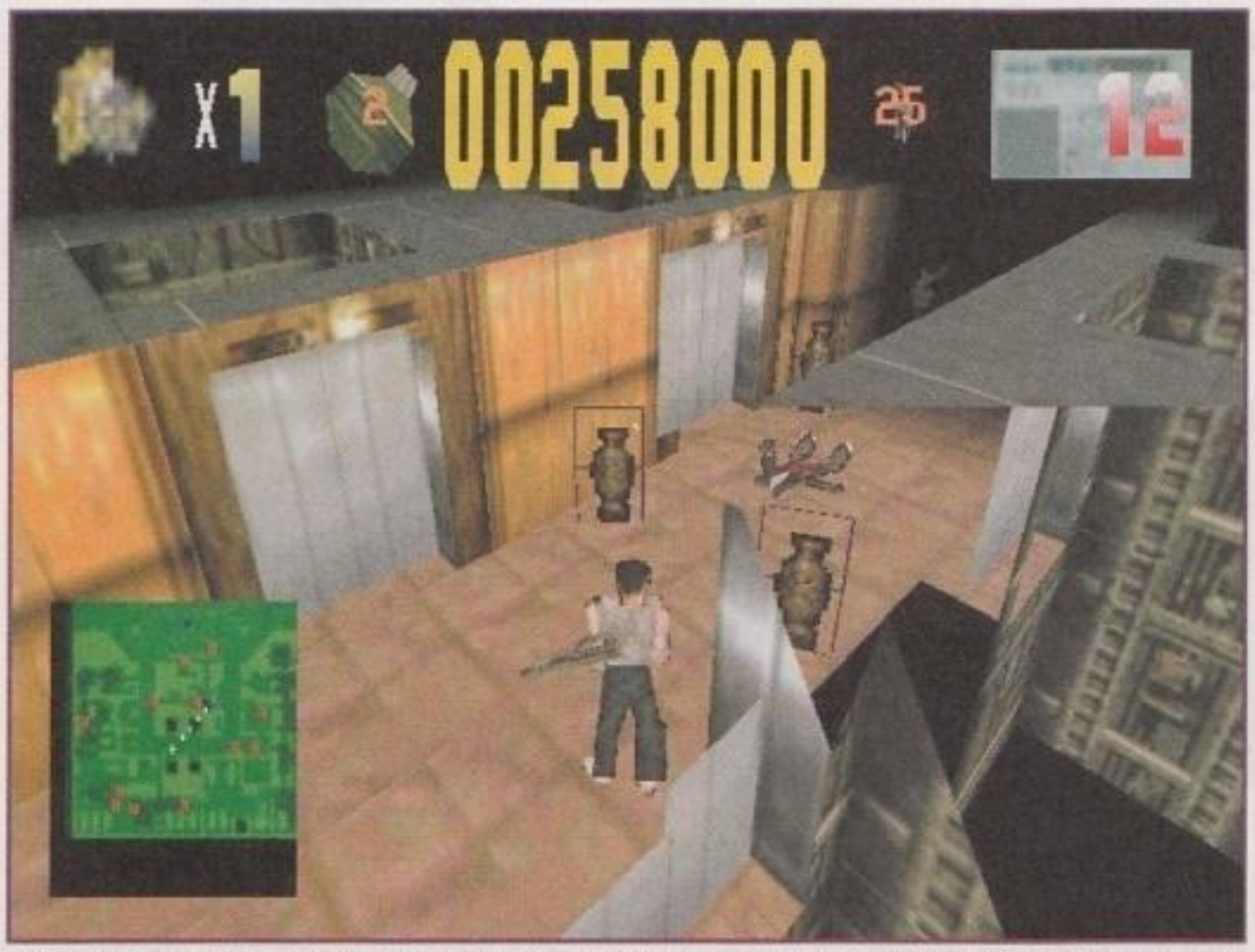


Per cambiare auto in *DH3* non dovete far altro che

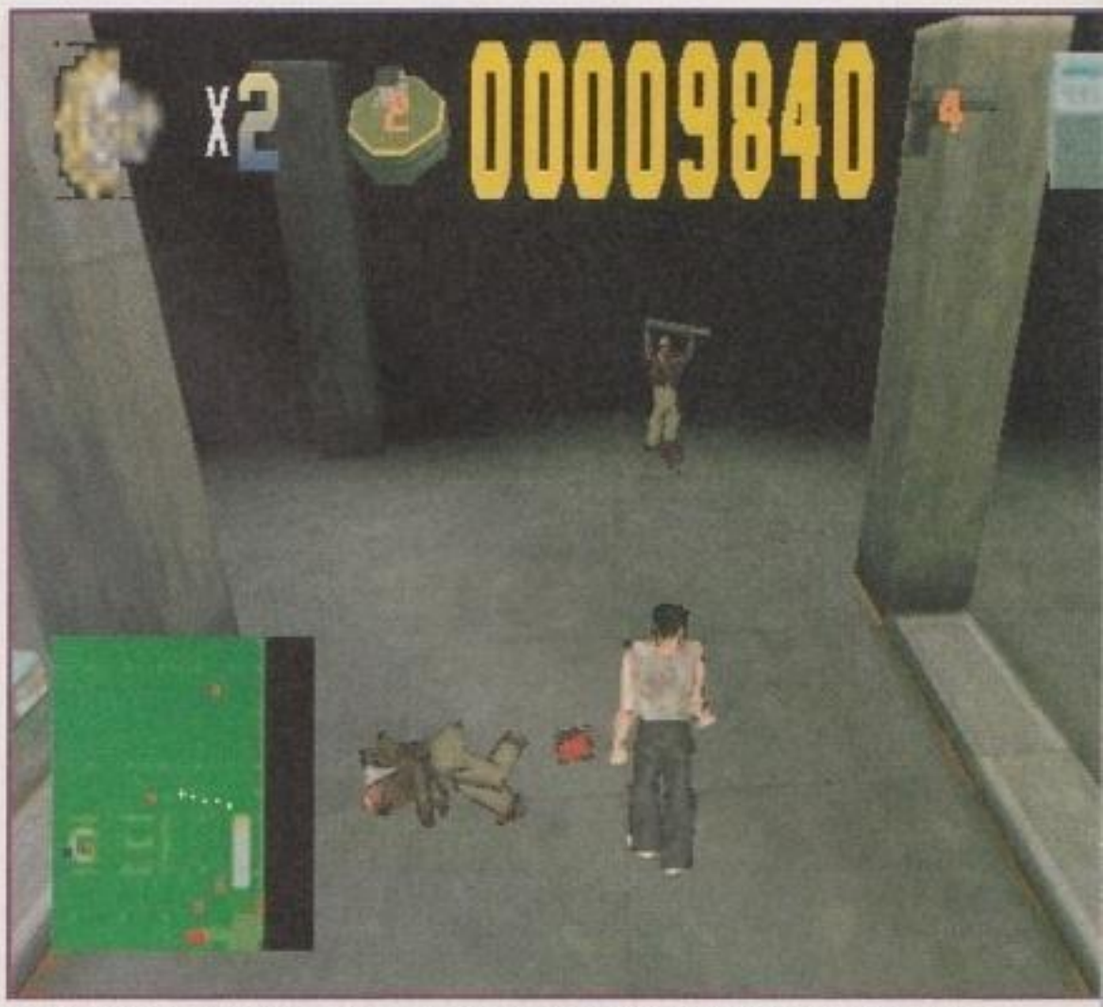
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



"Oh, Oh, Oh, I've got a machine gun!", il povero terrorista non deve aver sentito l'esclamazione di McLein. Peccato che le armi diverse dalla pistola abbiano le munizioni contate.



Gli avversari con il mitra sono sicuramente i più temibili, pochi secondi e porteranno a zero la vostra energia.

Derby 2. Ogni tanto, inoltre, si dovranno fare i conti con delle bombe poste su auto in movimento, che andranno distrutte a forza di continui tamponamenti nello stile del vecchio *Chase H.Q.* della Ocean. In aiuto di McLein, esiste la possibilità di cambiare la vettura di cui si trova al volante: il gioco comincia con un taxi, ma riuscendo a guadagnare un po' di tempo tra una bomba e l'altra si possono andare a cercare nuove auto più veloci, o semplicemente più massicce (immaginate un gigantesco camion lanciato a massima velocità in un ingorgo cittadino...), che renderanno più facile il compito dell'eroico detective. Non aspettatevi certo una simulazione di guida, questo titolo è quanto di più arcade possa esistere e per questo appare davvero molto divertente, con l'unica eccezione di un vago senso di frustrazione che coglie il giocatore al terzo tentativo fallito di disattivare una bomba, per il semplice motivo di aver preso male una curva finendo "incastrati" in qualche ostacolo messo in strada (cosa che non accadrà poi molto raramente). Tutta la compilation è, naturalmente, una manna per tutti gli appassionati dei film di Bruce Willis e, sin dall'inizio di una partita, ci si rende subito conto che la fedeltà con cui questi sono stati riprodotti è pressoché totale, per gli avvenimenti che si succedono (che seguono pari pari la trama dei film), per i dettagli grafici (vi capiterà di riconoscere qualche volto noto tra le facce dei terroristi...), ma soprattutto per le numerose frasi che il bravo McLein spara durante il gioco, a partire dal mitico "Yippie Ki Yai", fino ad arrivare a pezzi classici del tipo "Oh, oh, oh, now I have a machine gun!".



Nel complesso dunque, *Die Hard Trilogy* sembrerebbe proprio un buon acquisto e, per certi versi, lo è davvero; i problemi vengono dalle richieste hardware, se non possedete una scheda acceleratrice 3D, l'alta risoluzione è praticamente un sogno lontano, qualunque macchina abbiate. Rimane sempre la bassa risoluzione, ma oltre a risultare un po' confusa, la fluidità non raggiunge comunque vette di eccellenza. Se, invece, possedete una scheda 3D (il gioco è stato provato su un computer con 3Dfx e poi sulla stessa macchina senza), allora potrete godervi al massimo questo titolo con tanto di sfumature sulle texture (che, tuttavia, appaiono un po' troppo "incollate" ai poligoni) e fluidità eccellente. Resta da chiedersi, comunque, perché un gioco del genere debba esigere così tanto in hardware quando, su PlayStation, appare visivamente migliore per merito di effetti grafici, inspiegabilmente mancanti, che potevano benissimo essere inseriti almeno nella modalità accelerata.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
COMPILATION
SOFTWARE HOUSE
ELECTRONIC ARTS
SVILUPPATORE
FOX INTERACT.
DISTRIBUTORE
C.T.O.
TELEFONO
051-753133
PREZZO
N.D.

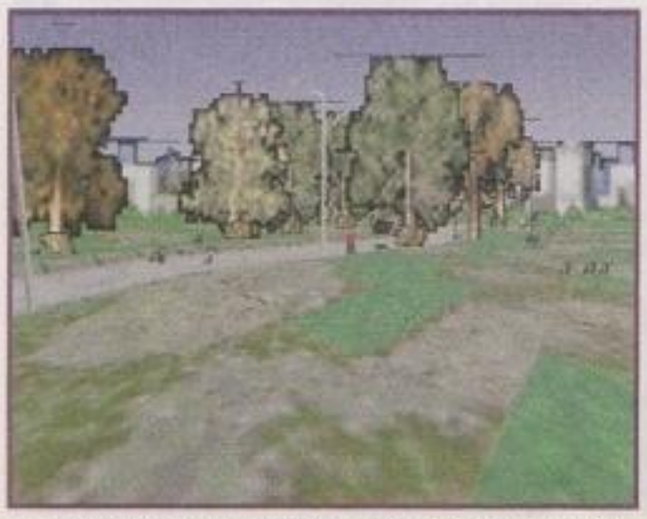
SISTEMA MINIMO
Pentium 90 con 16 MB di RAM, CD-ROM 2x, scheda audio compatibile Windows, Windows 95 con hardware compatibile Direct X 3.

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 con 16 MB di RAM, CD-ROM 4x, scheda acceleratrice 3D compatibile Direct 3D.

ZETA VERDETTO

Tre giochi in uno: due buoni, il terzo davvero ottimo. Sarebbe un peccato non giocarci se si possiede una macchina con i requisiti hardware (davvero elevati) adatti a far girare questo titolo come dovrebbe.

8



Il secondo livello di *DH3* è ambientato in un parco, non pensate però che questo faciliti le cose...



Quelle vetrate sembrano fatte apposta per essere rotte; fortunatamente McLein non ne risentirà come nel film.



Le texture non sfumate appaiono sicuramente meno belle ma sembrano meno "incollate" ai poligoni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENDER WARS



Questa astronave è un ottimo mezzo per arrivare silenziosamente al quartier generale delle donne (basta che chi la guida sia sobrio).

Cominciò tutto con le suffragette, poi venne la parità dei sessi e se non ci daremo da fare per colmare lo svantaggio, noi poveri maschi saremo costretti a soccombere prima della fine del secolo. No, non fraintendete, non parlo di guerra tra i sessi anche se c'è già qualcuno che ci sta seriamente pensando...

DONNE

La letteratura è piena di poesie, racconti e canzoni dedicate dagli uomini alle donne e viceversa. Il conflitto intersessista sembra ben lungi dall'esplodere (sarà poi così?) e *Gender Wars* lancia quindi una provocazione divertente più che preoccupante. Un gioco quindi che non si prende sul serio e da non prendere sul serio. Da giocare soprattutto se avete appena litigato con la vostra Lei o con il vostro Lui per poi farsi una risata e spararsi una bella mitragliata di buon senso e comprensione. E non dimenticate di vedere insieme le scene che introducono le varie missioni: un'occasione in più per farsi due risate su come siamo fatti, scoprendo che, in fondo, se questo gioco ci diverte, uomini e donne sono davvero nati gli uni per gli altri.

Proprio così. Nel 2165 la sopportazione tra i due sessi diventerà così fragile da indurre la società a una drastica divisione: due grandi schieramenti, i Patriarchi e i Matriarchi (composti rispettivamente da uomini e donne) si contenderanno il potere e la prevalenza fino a innescare addirittura una guerra, nel 2211, nota come Guerra dei Sessi. Questo, naturalmente, secondo la SCI (Sales Curve Interactive) che con il suo *Gender Wars* fa riflettere su un problema interessante: il fatto che i matrimoni non sembrino essere più di moda e i single la facciano ormai da padrone è un indizio preoccupante di scollatura tra le parti? Forse non riusciamo veramente più a sopportarci? Lasciamo ai sociologi il compito di condurre il dibattito e siccome non siamo né a Super Quark né al Maurizio Costanzo Show diamo invece un'occhiata a questo bel gioco di strategia.

In *Gender Wars* il giocatore controlla una squadra di uomini (o **donne**) il cui obiettivo consiste nel portare a termine determinate missioni (ben 28), atte a fiaccare le forze e il morale degli avversari. Le missioni possono essere molteplici: dalla distruzione di obiettivi strategici, al furto di ovuli femminili per garantire la procrea- e schiave (tipo Ratto



Le sequenze animate che introducono ogni missione sono davvero ben realizzate e divertenti.



Un fiume di lava (o un fiume inquinato?) attraversa la città degli uomini.

delle Sabine). Naturalmente il giocatore può scegliere uno dei due schieramenti e le missioni rifletteranno questa scelta. Quindi non traggano in inganno gli esempi al maschile, è solo che si è voluto rendere omaggio al sesso più debole prendendolo ad esempio.



Una volta appreso lo scopo della missione e gli obiettivi primari e secondari, è necessario formare una squadra, composta al massimo da quattro elementi, ed equipaggiarla con le armi più adatte. I soldati sono in numero limitato, perciò una volta persi in battaglia il vostro esercito comincerà ad assottigliarsi sempre più. Occhio quindi a non subire grosse perdite nelle prime missioni o vi ritroverete senza uomini nel bel mezzo della guerra. I vostri uomini possono essere addestrati (in questo caso non saranno disponibili per alcune missioni) oppure possono acquisire esperienza in battaglia, guadagnando punti e livelli che permetteranno loro di migliorare le proprie caratteristiche facendoli diventare delle vere macchine da guerra (Rambo docet).

Ogni missione è introdotta da una superba sequenza animata che mostra i rudi combattenti (di solito ubriachi fradici) in partenza pronti a



Il quartier generale dei maschi è molto più trasandato di quello femminile. Qui il disordine regna sovrano (anche la birra...)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





L'astronave da trasporto femminile sta per assaltare la base maschile. Le donne al volante, si sa...



... ma gli uomini non stanno certo a guardare! Ecco che l'effetto sorpresa è andato subito a farsi benedire.



I tubi che collegano gli edifici della base sono molto pericolosi: basta colpirli per scatenare delle esplosioni che possono uccidere chi si trova nelle vicinanze.

menar le mani mentre nel caso delle donzelle (di certo più sobrie) si sofferma sul trucco e sulla preparazione dell'uniforme prima di lanciarsi in una rude battaglia. È ovvio che questi filmati sono una vera parodia ed estremizzano i vizi e i difetti dei due sessi con grande ironia, per sdrammatizzare l'atmosfera non tanto amichevole che aspetta il giocatore.

Il gioco ricorda *Syndicate* (e il recente *Syndicate Wars*) sia per la visuale sia per la carneficina che si svolge sullo schermo. L'imperativo in *Gender Wars* è distruggere, tutto può essere fatto saltare in aria, basta avere pazienza. Le **armi** a disposizione, numerose e dal terribile potere distruttivo, variano a seconda delle missioni.

È forse in virtù di ciò che succede sullo schermo che la SCI ha deciso di rendere il gioco più "morbido" con una miriade di riferimenti tragicomici: se infatti distruggere orde di alieni può essere divertente e combattere una guerra contro altri uomini è perlomeno ammissibile (la storia è piena di questi episodi, ve lo ricordate?), non è così lecito trucidare quantità industriali di "femmene". Ma il gioco è così incredibilmente sessista che non si può fare a meno di sorridere!

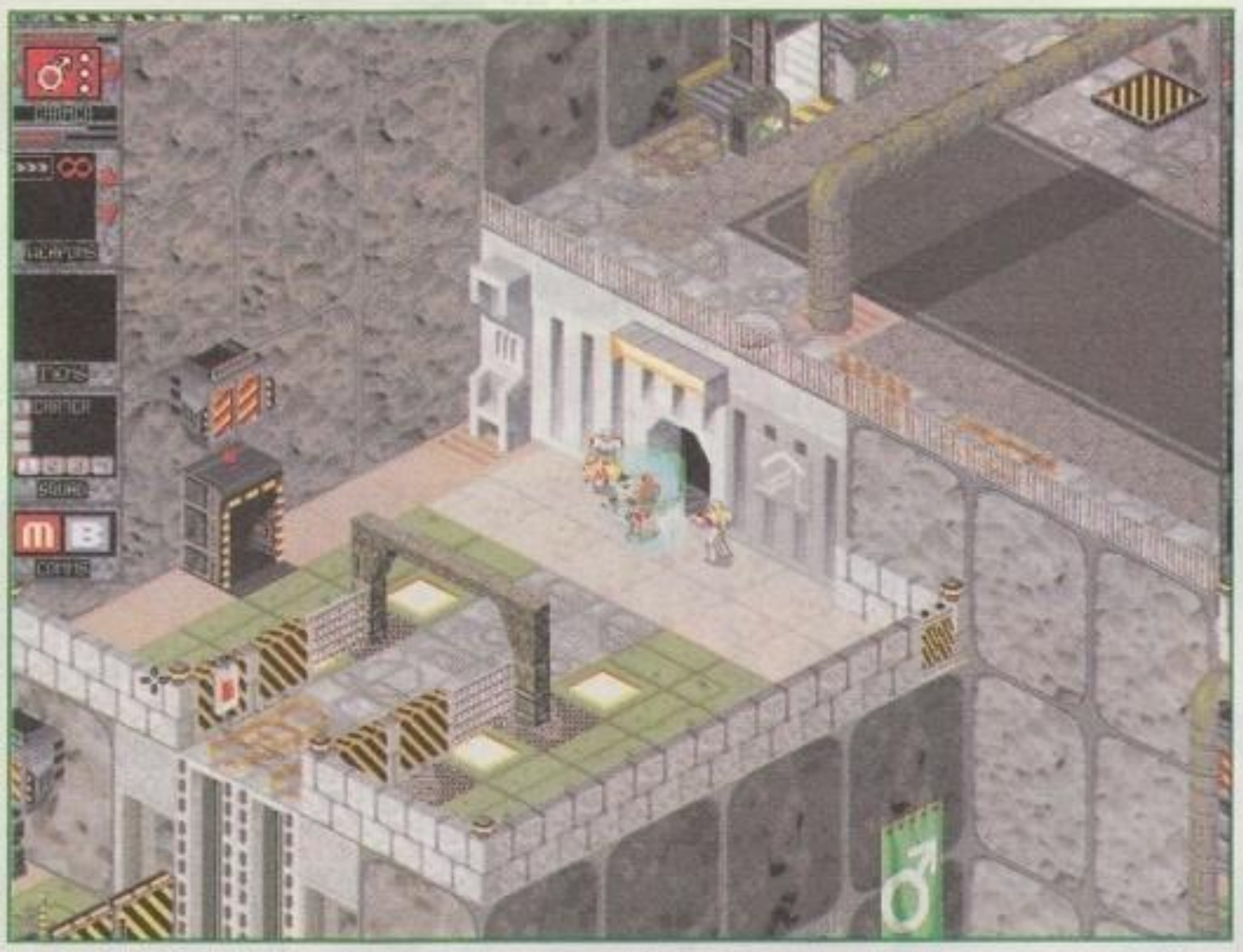
La longevità è assicurata dalla curva di difficoltà perfettamente calibrata, che permette di affrontare ogni nuova missione con un piccolo bagaglio di esperienza in più. E una volta terminato il gioco ci si può mettere nei panni dell'altro sesso: molto meno costoso e pericoloso che andare a Casablanca, non trovate?

L'interfaccia, non molto complessa, non è tuttavia priva di difetti: è infatti necessario un periodo di acclimatamento per velocizzare le operazioni di controllo della squadra e delle armi. Malgrado ciò, *Gender Wars* permette di elaborare sofisticate strategie con una semplicità incredibile: è possibile dividere la squadra in diversi gruppi (fino a formare quattro gruppi di un solo soldato) per portare avanti - non contemporaneamente - diverse azioni o per organizzare manovre evasive. Si possono controllare direttamente i diversi membri della squadra e impartire al gruppo diversi ordini (fuoco a volontà, al mio ordine, solo per difesa, cessate il fuoco) in modo da applicare la tattica più adatta alla situazione. In definitiva, un ottimo gioco, che forse non farà concorrenza a *Syndicate Wars* ma di certo si colloca allo stesso livello.

Marco Andreoli
marco.andreoli@torino.alpcom.it



Le donne sono sul punto di infiltrarsi nella base nemica per un raid mortale...



Gli scudi protettivi hanno una quantità di energia limitata. Una volta esaurita siete protetti quanto una lepre davanti a un cannone.

ARMI

La scelta delle armi è fondamentale. A seconda delle missioni verrete chiamati ad affrontare problemi diversi, che richiedono l'utilizzo di un arsenale scelto accuratamente. È importante anche tenere d'occhio l'accuratezza di tiro della vostra squadra, per non rischiare di sparare a vanvera.

SISTEMA
MS-DOS/WIN '95 CD-ROM
GENERE
STRATEGIA
SOFTWARE HOUSE
SCI
SVILUPPATORE
THE 8TH DAY
DISTRIBUTORE
SACIS
TELEFONO
06-374981
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
Almeno un 486 a 33 MHz con DOS 6.0 o superiore, 8 MB di RAM, spazio su disco di 20 MB, scheda SVGA (compatibile VESA) altrimenti dovrete usare la risoluzione standard (ingiocabile), un CD-ROM a doppia velocità e mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un buon 486 dovrebbe essere più che sufficiente e se avete un CD-ROM 4x avrete solo dei vantaggi. Consigliata la scheda audio Gender Wars è compatibile con tutta la famiglia SoundBlaster, AdLib, Roland RAP-10, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Ensoniq, Sound Master II e altre marche minori.

ZETA VERDETTO

Gender Wars è un gioco frenetico per chi ama trucidare, distruggere ed eliminare. La grafica è ottima, le sequenze animate sono divertenti, la presentazione iniziale invece poteva essere migliore. Dotato di una buona dose di ironia è l'ideale per scaricare i nervi.

7

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' IN EDICOLA



LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AR'KRITZ L'INTRUSO

Quante sostanze si possono assumere con una bevanda? Veleni, salatini, aspirine effervescenti, epatite virale…A Black Hill City, ai confini dell'Arkansas, preferiscono gli alieni.



Giù al commissariato gli avevano consigliato di farsi i fatti propri. Jack invece si era messo di buona lena a indagare su una faccenda di auto rubate, una strana storia in cui sembrava essere coinvolto lo stesso corpo di polizia: dopo due giorni fu licenziato.

Gli amici gli suggerirono di bere con moderazione. E Jack si sedette al bancone del Willy's Bar tracannando un boccale di birra dopo l'altro. Il barista lo convinse a incamminarsi verso casa, invitandolo a non dare passaggi agli estranei. Jack pagò e uscì dal locale, portandosi dietro un alieno nello stomaco.

Quando notò che i suoi lineamenti cominciavano a cambiare e che il respiro si faceva affannoso, Jack si rese conto di avere un problema. Doveva trovare il modo di liberarsi di Ar'kritz, il parassita che gli si annidava tra le viscere, prima che questi trovasse il modo di precederlo nella medesima operazione. Ma poi, chi era costui? E, cosa ancor più importante, che diavolo voleva?

Dietro una trama che strizza l'occhio ora alla saga di Alien, ora al vecchissimo *Darkseed*, si cela un gioco a piattaforme tra i più tradizionali, tanto per concept che per realizzazione. Nei panni di Jack, siamo chiamati a percorrere le strade di Black Hill City alla volta della base segreta degli extraterrestri. Una volta raggiunta la nostra meta, potremo recuperare un separatore di molecole col quale sbarazzarci di Ar'kritz, interrompendo così l'orribile processo di mutazione che sta trasformandoci in un mostro. Poi, magari, faremo anche tabula rasa delle installazioni aliene. Di certo, comunque, non possiamo aspettarci aiuto da nessuno. L'intera popolazione dell'ormai poco ridente cittadina dell'Arkansas gioca contro di noi: gli abitanti, sembianze a parte, non hanno ormai più nulla di umano e si riveleranno una costante minaccia per la vita del nostro alter ego. Primi fra tutti, alla faccia dello spirito di corpo, i nostri colleghi poliziotti. Jack d'altro canto può contare sulla consueta pletora di armi nascosta nelle casse e nei barili che completano l'improbabile arredo urbanistico, nonché su una serie di gadget che aggiungono al gioco un elemento "adventure", finalizzati come sono alla risoluzione di alcuni semplici enigmi. Tanto piano e lineare è lo schema di gioco, tanto bella è la realizzazione grafica, ancorché bidimensionale. Le varie locazioni - ve ne sono oltre 200 - sono state realizzate con una straordinaria cura per il dettaglio, così come le singole animazioni del personaggio principale, ricreate con l'ausilio delle tecniche di rotoscoping. L'impatto visivo è ottimo e tutto sembra così evocativo, fino a quando non si comincia a giocare.

Il sistema di controllo si rivela subito estremamente macchinoso e, combinandosi con l'imprecisione e la lentezza dello sprite principale nel passare da un'azione all'altra, pone immediatamente una grave ipoteca sulla giocabilità complessiva. Ipoteca che viene poi sottoscritta dalla meccanicità dei movimenti dei nemici e, soprattutto, dall'assenza di uno scrolling che segua i movimenti del protagonista. Anziché affrontare le difficoltà insite nella realizzazione di un fluido scorrimento dei fondali, i programmatori hanno optato per un sistema che prevede lo scrolling del background solo quando lo sprite principale raggiunge il bordo dello schermo. Questa scelta non solo dà luogo a un fastidioso effetto di flickering, ma fa anche sì che il protagonista, una volta raggiunto il limite della schermata, possa venire colpito "a tradimento" da un avversario situato nella locazione successiva. A ciò si aggiunga, a mo' di "ciliegina sulla torta", che, giunti a un incrocio, per fare svoltare il povero Jack su una strada trasversale è necessario interrompere il flusso del gioco e caricare un'apposita schermata dalla quale scegliere la direzione.

Un alieno davvero troppo pesante da digerire…

Andrea Maselli
(andymase@mbox.vol.it)

SISTEMA
MS DOS CD-ROM
GENERE
Piattaforme
SOFTWARE HOUSE
Microfolie's
SVILUPPATORE
Virtual Studio
DISTRIBUTORE
CD LINE
TELEFONO
02-89405533
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
Un 486 DX2 66MHz con 8 MB di RAM, un lettore CD-ROM a doppia velocità e almeno 3 MB liberi su hard disk. Sono supportate tutte le più diffuse schede audio.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium a 75MHz con 16 MB di Ram ed un lettore CD-ROM 4x. È vivamente consigliata l'installazione da 75 MB onde minimizzare l'accesso al disco ottico.

ZETA VERDETTO

Poco originale, Ar'kritz soffre di una realizzazione tecnica mediocre che lo rende frustrante e noioso. Se paragonato ad altri prodotti del medesimo genere è destinato a sparire nel nulla. E l'ottima grafica, innegabile, spinge solo a gridare allo spreco.

5



La realizzazione pregevole dei fondali stona un po' con le dimensioni davvero limitate degli sprite dei protagonisti. Peccato.



La varietà delle ambientazioni di gioco è notevole, e tutte sono state realizzate con un realismo assai convincente. Complimenti ai grafici!

http://www.oldgamesitalia.net/

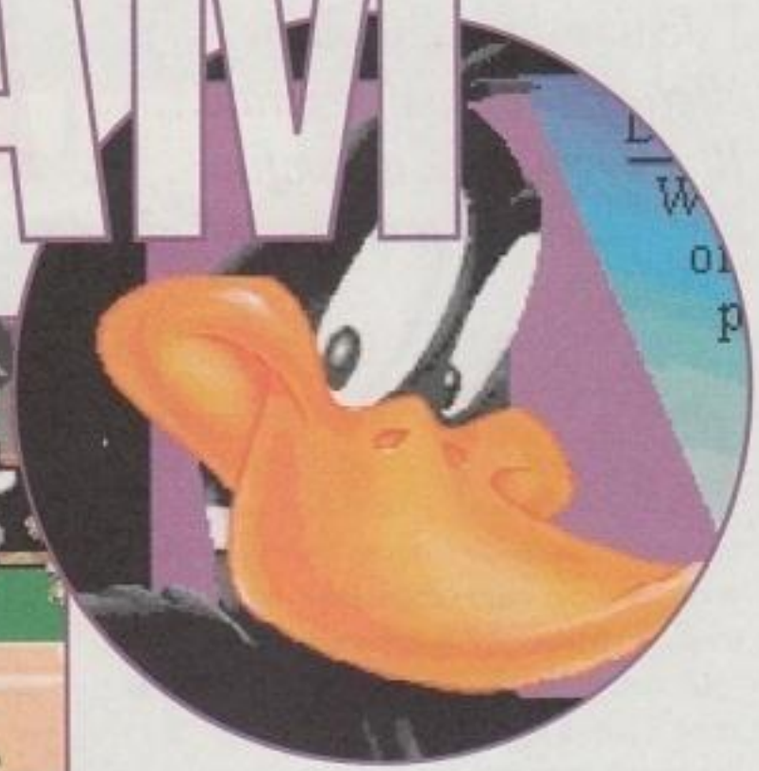
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE JAM



Una fase saliente dell'incontro: Silvestro "taglia" in aerea pronto a ricevere un'improbabile assist da parte di Duffy. Notate, in alto a destra, la panchina dei Tunes, con tanto di coach!



SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
Sportivo
SOFTWARE HOUSE
Acclaim
SVILUPPATORE
WB Interactive Entertainment
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02-413031
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
Un 486DX2 a 66Mhz, un lettore CD-ROM a doppia velocità, almeno 8 MB di RAM e 3 MB di spazio libero su disco rigido, DOS 5.0, Scheda Grafica SVGA da 1MB e una scheda audio Sound Blaster compatibile. Il gioco è inoltre compatibile con il collegamento in rete IPX/SPX (supporta sino a 6 giocatori).

SISTEMA CONSIGLIATO
Almeno un processore Pentium di fascia medio-alta, e comunque con una frequenza di clock non inferiore ai 90 MHz. Per giocare in rete sarà necessario disporre di almeno un Pentium 133. Si consiglia anche un lettore CD-ROM da 4x, 16 Mega di RAM e almeno 60 MB di spazio libero su HD (o 150 MB se volete installare completamente il gioco su disco rigido). Si consiglia anche un buon joypad o joystick, in particolare, Space Jam *supporta* Advanced Gravis GrIP.

Un mediocre clone del vecchio NBA Jam. *Il metodo di controllo è poco efficiente, soprattutto per la presenza, inutile e controproducente del pulsante "switch". I cinque sottolivelli non bastano a fargli raggiungere la sufficienza…*

5 ZETA VERDETTO

Dopo il loro debutto a sorpresa sul grande schermo in compagnia di Michael Jordan, tornano, per la gioia di grandi e piccini, i Looney Tunes sul piccolo schermo del vostro PC, pronti a battere, con il vostro aiuto, i cattivi di turno in una "lealissima" partita a basket!

In Italia, sono nelle sale dal 21 febbraio: ci riferiamo ovviamente all'allegra brigata di Bugs Bunny & Co che, nel loro ultimo lungometraggio, si trovano ad affrontare, in compagnia di Michael Jordan, una squadra di basket di origini aliene (i Monstar) in un'improbabile partita, dal cui esito dipenderanno nientepopodimeno che le sorti del nostro caro vecchio pianeta. Ma se l'idea di una partita a basket giocata da personaggi dei cartoni animati è un concetto totalmente originale e, in un certo qual modo, ispirato per gli sceneggiatori di Hollywood, sempre in cerca di qualche nuovo tema da sviluppare, lo stesso non si può dire per il frenetico mondo dei videogiochi, certamente più avvezzo a questo genere di bizzarrie. Il debutto sui parquet dei Looney Tunes risale infatti al 1995 ed è firmato Sunsoft. Il gioco, sviluppato per Super Nintendo e dal titolo, originalissimo, di *Looney Tunes Basketball*, era un clone piuttosto ben realizzato di *NBA Jam* e offriva la possibilità di far affrontare in un incontro, giocato a tutto campo, due contro due, quattro diversi personaggi, scelti a piacere dal "roster" della famiglia Warner. Da allora ad oggi, le cose non sono cambiate poi molto: in *Space Jam* si può giocare, oltre che nella canonica modalità due-contro-due, anche in tre-contro-tre ma, a differenza del suo predecessore, le squadre non sono miste ma predeterminate dalla trama del film cui il gioco si ispira: tutti i buoni (i Tunes, con l'ausilio di Michael Jordan) da una parte, i cattivi (gli alieni) dall'altra. Così come in *NBA Jam*, il gioco è completamente privo di regole, fatta debita eccezione (comunque eliminabile nel menu delle opzioni) per il "goal tending", cioè l'interferenza difensiva. Com'era facile aspettarsi, le schiacciate sono in perfetto stile Looney: si va dai tiri "avioassistiti" di Wile Coyote, alle entrate turbinose e devastatrici di Taz, il diavolo di Tasmania. Corredano il gioco cinque brevi sottolivelli, che si possono "gustare" prima dell'incontro e durante gli intervalli tra ogni quarto di gioco. Tra questi, merita particolare menzione la "Corsa Spaziale di Speedy Gonzales", una vera e propria chicca per gli amanti del genere. Il menu delle opzioni offre, infine, la possibilità di disputare un singolo incontro amichevole, giocabile anche in rete e a cui possono essere invitati a partecipare fino a sei diversi giocatori (particolarmente apprezzabile il fatto che, in quest'ultima modalità, è richiesto l'impiego di un unico CD, posseduto dall'Host, senza alcuna spesa aggiuntiva da parte dei Guest), oppure un Torneo Intergalattico, per vincere il quale sarà indispensabile sconfiggere, per ben cinque volte di fila, i temibili Monstar. That's all folks!

Paolo Cupola



La gara a rimbalzi di Lola Bunny, il più noioso dei sottolivelli d'intrattenimento: dovrete recuperare delle palle che cadono dal cielo, con cui colpirete [illegible]ondo. Emozionante…



Intervallo: Bugs Bunny è stato incaricato da Jordan di ritrovargli le borraccette della sua "Pozione Magica" (e se lo cuccano quelli dell'antidoping?) negli spogliatoi…



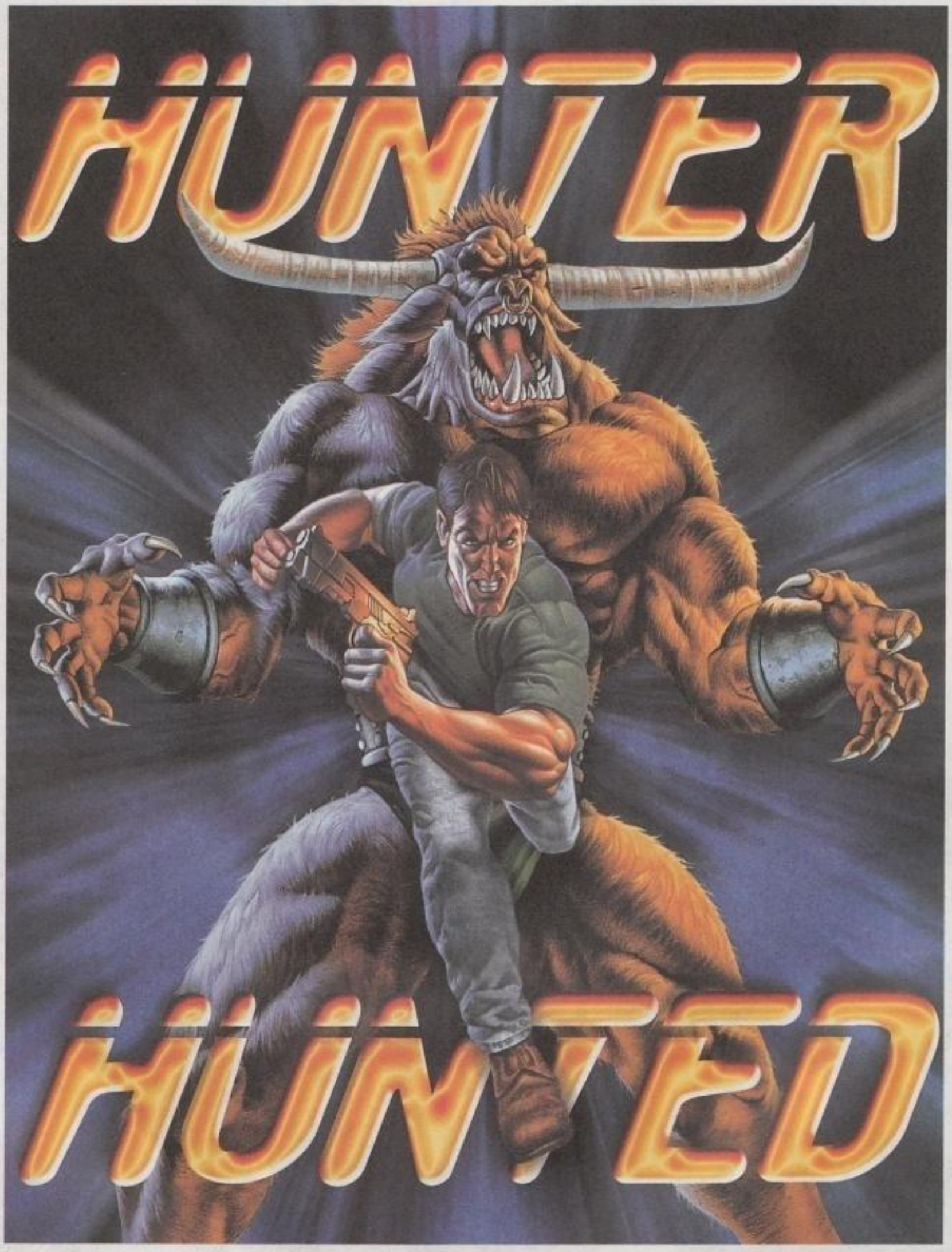
La Corsa Spaziale di Speedy Gonzales: il più divertente dei sottolivelli d'intermezzo. In pratica, una divertente variante sul tema del caro vecchio *Micro*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cacciatore o... Preda ?



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX/66,
WINDOWS '95 O DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100% COMPATIBILE, SVGA.

Scegli chi vuoi essere: una feroce bestia extraterrestre o Jack, un guerrigliero urbano in una battaglia continua, in situazioni diverse, a diversi livelli, con sorprese e misteri da scoprire. Dovrai dare il meglio di te perché il gioco è velocissimo e la grafica è totalmente coinvolgente e totalmente tridimensionale...
...e poi... hai 2 giochi in uno !!!

SIERRA®

£ 99.900

Numero Verde

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZAD
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : ww

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

http://www.oldgamesitalia.net/

PUO' LA LUCE ESISTERE ...

© GREMLIN INTERACTIVE LIMITED 1996. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

CADARIO













... SENZA L'OSCURITA'?

LA PREMATURA SCOMPARSA DEL PADRE HA CONDOTTO IL GIOVANE ADAM RANDALL
NELLO SPERDUTO VILLAGGIO GALLESE DI HELSTON.
DOPO AVER RICEVUTO UNO STRANO PACCHETTO DA PARTE DI UN AMICO SACERDOTE DEL PADRE
SI VEDRÀ INVISCHIATO, TUTTO D'UN TRATTO, IN UNA SERIE DI FATTI CHE MINACCIANO DI SCONVOLGERE IL TESSUTO DEL TEMPO E
DELLO SPAZIO, RITROVANDOSI AD INSEGUIRE IL SUO DESTINO FINO ALLA SINISTRA PARROCCHIA DI SAN MICHELE...

REALMS of the HAUNTING

- Vesti i panni di Adam Randall in un'esperienza di gioco assolutamente immersiva e, insieme, in un vasto mondo in 3D, visualizzato in prima persona.
- Confrontati con spiriti demoniaci, splendidamente animati grazie alla tecnologia 'motion capture'.
- Con oltre 2 ore di full-motion video, più di 20 creature e demoni in 3D e 15 tipi di armi diverse rimarrai affascinato dall'ambiente horror e dalle trame ordite da un vecchio stregone che, con il suo alter-ego demoniaco, sta cercando di far precipitare il mondo in una nuova tenebrosa era.

Softwareco
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/softwareco/

DIVERTIMENTO

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La GTE Interactive ci invita a partecipare a un viaggio nel tempo e nello spazio alla ricerca del legame che unisce tre antiche civiltà alla perduta isola di Atlantide. Basteranno astronavi sulla preistoria, enigmi osticissimi e una fantastica veste grafica a garantire un'esperienza Mystica?



TIMELAPSE ANCIENT CIVILIZATIONS

Genio o cialtrone? Per la comunità scientifica il professor Alexander Nichols rientrava a buon diritto nella seconda definizione. Le sue eccentriche teorie sull'inoppugnabile legame esistente tra Atlantide, una misteriosa razza extraterrestre e le antiche civiltà del nostro pianeta gli avevano guadagnato solo disprezzo e sberleffi, e la sua ricerca della verità era diventata una missione solitaria.

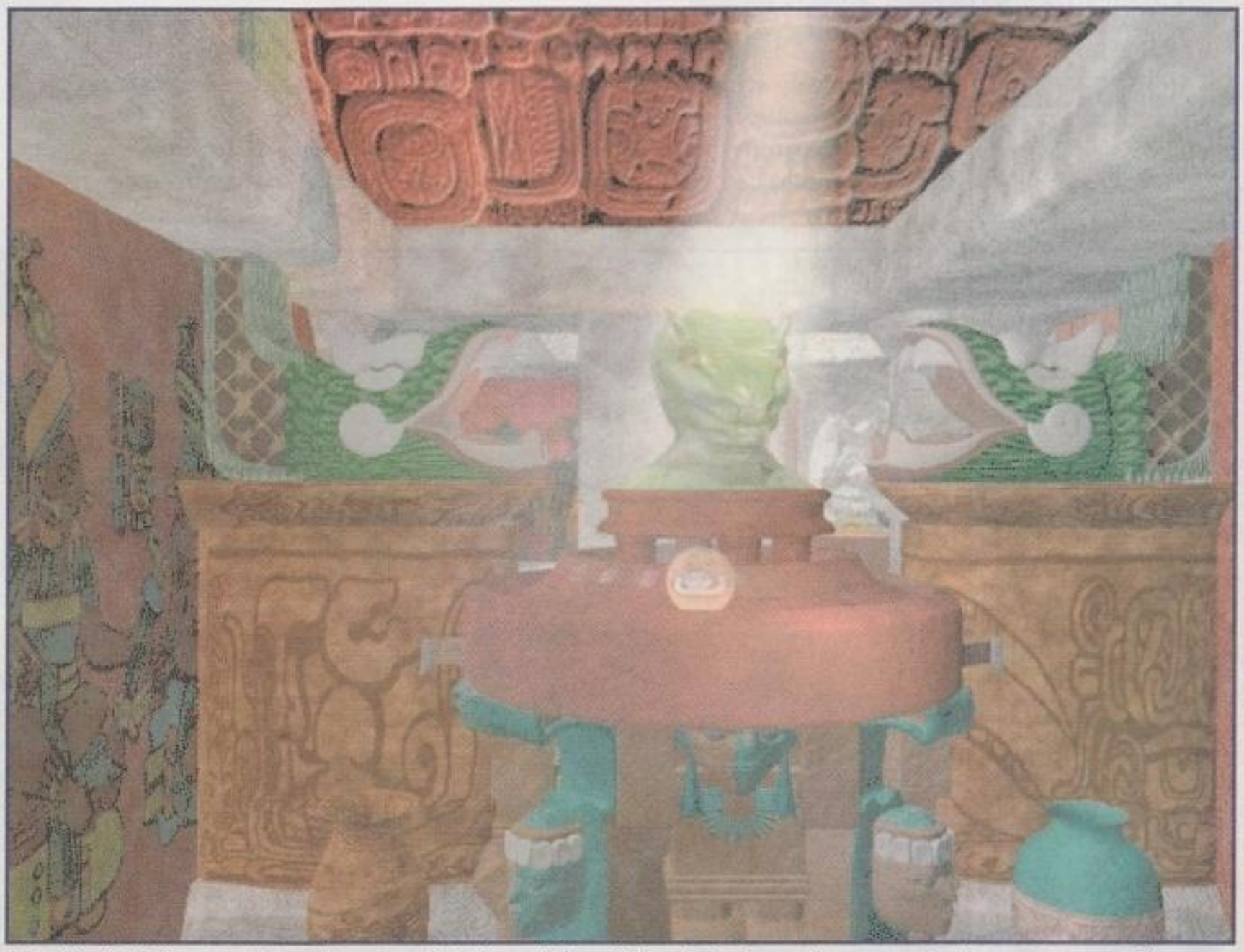
Ma ora il professor Nichols è scomparso durante un viaggio di studio sull'Isola di Pasqua, lasciando come unica traccia un messaggio sulla vostra segreteria telefonica: un messaggio in cui egli afferma di essere sul punto di compiere la "scoperta definitiva". Cosa gli è accaduto? E saprete voi, il suo unico amico, risolvere gli enigmi di quattro ere differenti nel tentativo non solo di ritrovarlo, ma di svelare il mistero che si nasconde dietro alle più affascinanti civiltà del passato?

Timelapse, della californiana GTE Interactive, è un avventura punta-e-clicca con punto di vista in prima persona che percorre senza vergogna la strada saldamente tracciata dalla mamma di tutte: *Myst*. I movimenti di locazione in locazione avvengono a "step" successivi, senza alcun movimento fluido (nemmeno precalcolato), ma in alcune locazioni è possibile ruotare fluidamente il punto di vista per guardarsi intorno. Il gioco inizia tra gli inquietanti *mohai* in pietra dell'Isola di Pasqua, ma questa prima parte è poco più di un prologo pensato per introdurre gradualmente il giocatore agli enigmi e all'interfaccia utente del programma. La trama principale dell'avventura si sviluppa tra quattro mondi splendidamente ricostruiti: l'Antico Egitto, i Maya, gli Anasazi (misteriosi indiani precolombiani costruttori di *pueblo*) e, una volta



Il diario del professor Nichols è pieno di indizi sugli enigmi, ma è anche una guida affascinante ai popoli e alle epoche che compongono *Timelapse*...





Gli ambienti del gioco sono ricostruiti con una tale ricchezza di dettagli che talvolta fare un giro per guardarsi intorno è tanto gratificante quanto risolvere un enigma.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LIGHTHOUSE

Il tuffo della Sierra nel mondo delle avventure "alla Myst" è riuscito solo per metà. Il gioco narra di un misterioso faro sul quale è stato installato un macchinario per accedere a una realtà parallela. In termini di grafica, atmosfera e vastità *Lighthouse* è un prodotto di prima qualità, ma molti avventurieri hanno trovato gli enigmi proposti troppo difficili, dispersivi e illogici.

SISTEMA
Win 95/3.1 CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
GTE Entertainment
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332-473111
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Timelapse richiede almeno un 486/66 DX2, 8MB di RAM (ma, in questo caso, occorrono almeno altri 8MB di swap file), CD-ROM 2X, un mouse, SVGA, una scheda sonora SoundBlaster a 16 bit (o compatibile) e almeno 50MB liberi su hard disk. Il gioco gira unicamente sotto Windows (sia 3.1 che 95).

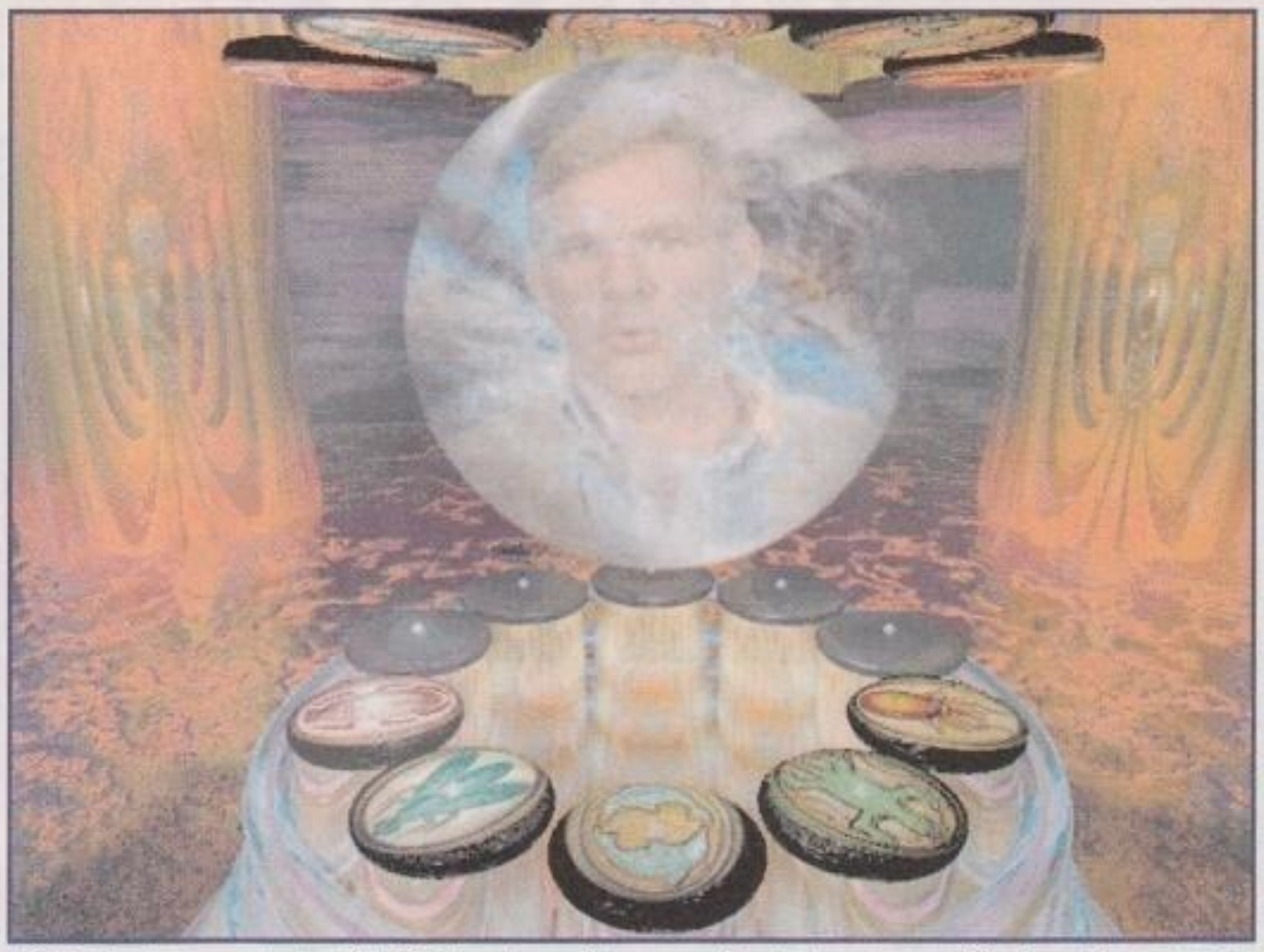
SISTEMA CONSIGLIATO
Con Windows 95 16MB di RAM sono quasi indispensabili, mentre una scheda grafica local bus renderà più fluidi i movimenti di rotazione (elemento comunque non indispensabile per apprezzare il gioco). Un CD-ROM a quadrupla velocità è invece utile per ridurre i tempi di caricamento delle schermate.



risolti gli enigmi delle prime tre ambientazioni, la capitale dell'impero di Atlantide.

I paesaggi renderizzati di *Timelapse* sono uno dei punti di forza del programma: grafici e progettisti hanno indubbiamente "fatto i compiti", immergendo il giocatore in un ambiente così ricco di particolari e atmosfera che il semplice andare in giro e guardarsi intorno diventa un'esperienza unica. *Timelapse* è quanto di più simile vi sia al viaggiare realmente nel tempo per visitare i siti più affascinanti di queste antiche civiltà, e non facciamo questa affermazione alla leggera.

Tutta questa meraviglia per gli occhi non ha però fatto trascurare l'importanza degli enigmi e dei rompicapo, elemento che il gioco contiene a tonellate. La maggior parte degli enigmi consiste nel manipolare interruttori, tessere, leve e altri elementi che si trovano sullo schermo, e solo raramente essi richiedono l'utilizzo di qualche oggetto raccolto (in ogni caso il programma permette di portare solo un oggetto alla volta nell'inventario). Gli indizi necessari per arrivare alla soluzione sono sparsi per i vari mondi di gioco, nascosti in affreschi, steli di pietra, graffiti, *murales* e statue e pergamene, ma fortunatamente ognuna delle quattro ambientazioni è autoconclusiva, e contiene tutti gli elementi utili per essere "risolta".

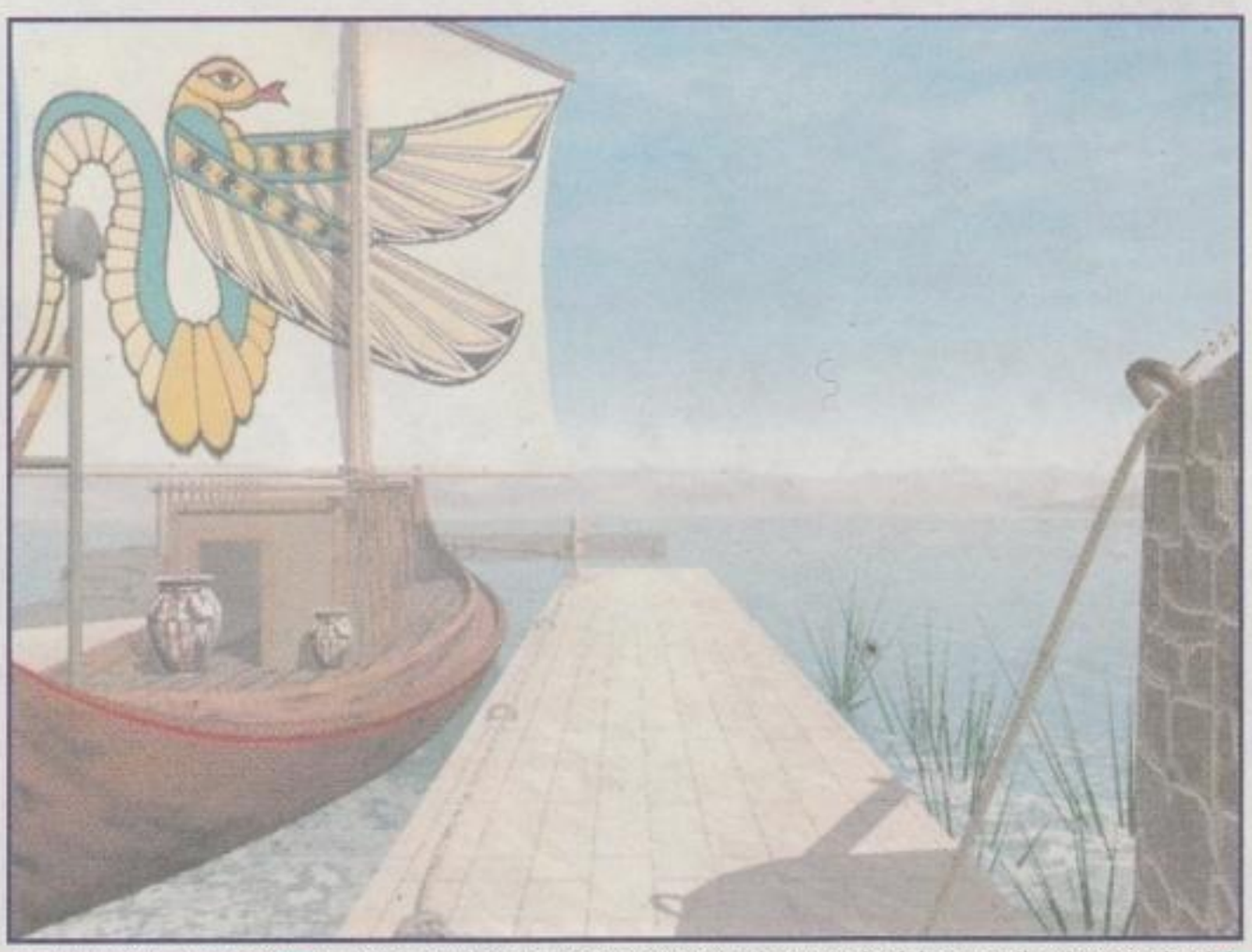


Di tanto in tanto verrete "gratificati" da un breve intermezzo filmato. La scarsa qualità di questi spezzoni è uno dei pochi punti deboli del gioco.

Diciamo "fortunatamente" perché gli enigmi di *Timelapse* sono tra i più difficili che vi capiterà di incontare in qualsiasi avventura. Il gioco è stato dichiaratamente progettato per avventurieri esperti che vogliono avere pane per i loro denti e ossi duri da rodere per le loro meningi, ed è quindi particolarmente inadatto ai principianti. D'altro canto, i mondi da esplorare sono vastissimi e il numero complessivo dei rompicapo è felicemente alto, e questi due elementi rendono *Timelapse* una delle avventure più longeve tra quelle oggi sugli scaffali (noi lo abbiamo completato senza soluzione in circa cento ore di gioco).

Complessivamente *Timelapse* è quanto di meglio offra oggi questo particolare settore del panorama videoludico. Rispetto al suo principale concorrente, **Lighthouse**, è altrettanto vasto e pieno di *sense of wonder*, e ha il vantaggio di avere enigmi che, per quanto difficili, sono molto più logici e lineari di quelli proposti dal titolo della Sierra. Non possiamo assolutamente consigliarvelo se è la prima volta che vi avvicinate a questa categoria di giochi (come "prima esperienza" il nostro voto va sempre e comunque a *Myst*), ma se ciò che cercate è un avventura che non fa compromessi in termini di atmosfera, difficoltà, longevità e mera bellezza dell'ambientazione, allora i quattro CD di *Timelapse* sono ciò che cercate. Consigliatissimo!

Vincenzo Beretta



Un soleggiato angolo di tranquillità perduto in un epoca remota. Il mormorio del mare e il quieto cigolio del nto di respiro e a un sonnellino...



In una tomba egizia si nasconde un marchingegno ultramoderno. E un nuovo enigma sta per mettere alla prova le sinapsi del povero avventuriero...



Timelapse è uno dei migliori cloni di Myst, *grazie alla sua veste grafica ricca, alla splendida atmosfera e alla gratificante longevità. Pensato per un pubblico di esperti, potrebbe risultare ostico ai neofiti del genere.*

ZETA VERDETTO

8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

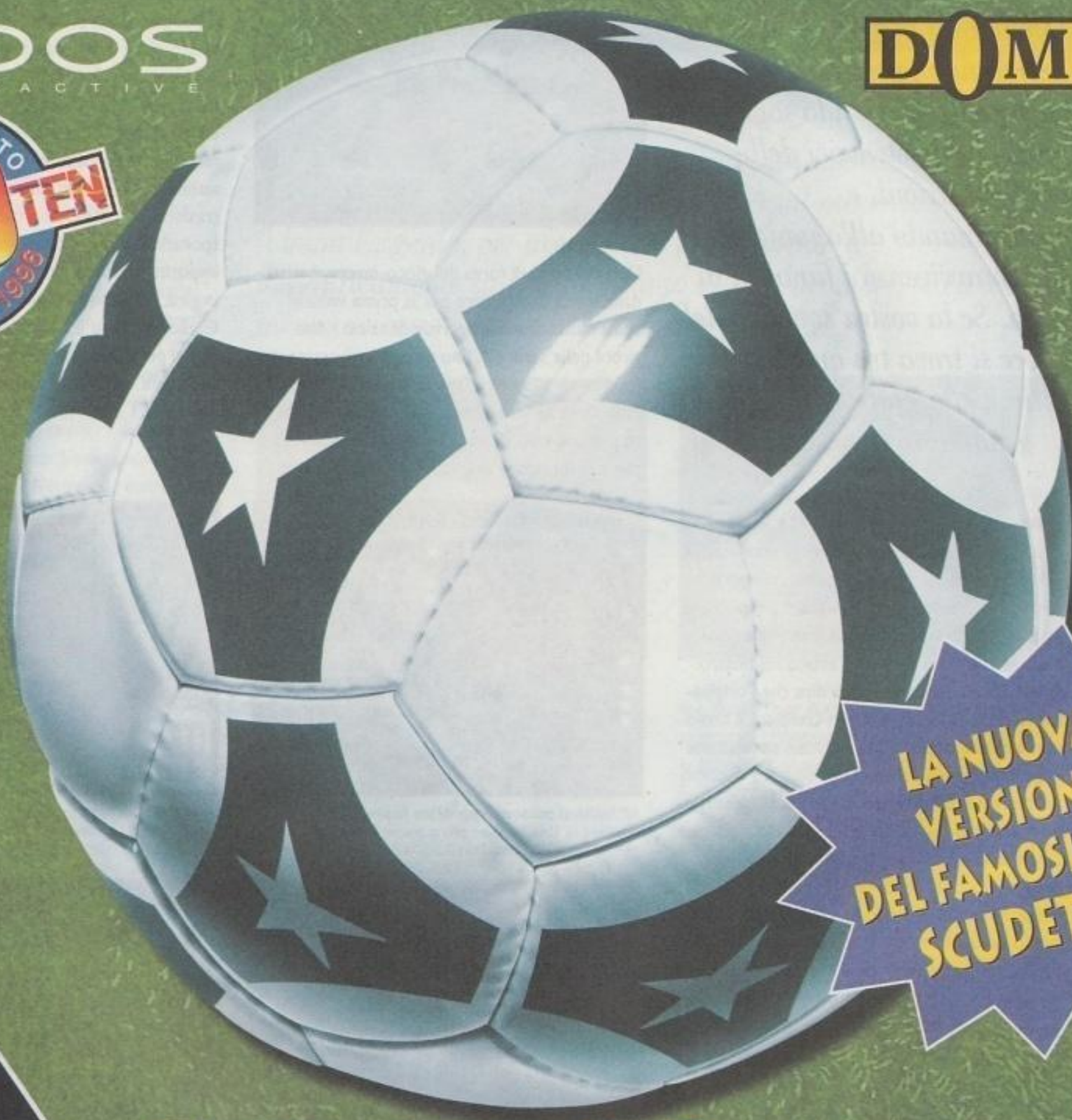
CD DEDICATO ITALIANO

SCUDETTO 2

EIDOS INTERACTIVE

DOMARK

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996



LA NUOVA VERSIONE DEL FAMOSISSIMO SCUDETTO 1

Fate a calci per averlo !

Sfoga la tua foga di calcio: gioca, allena, seleziona, organizza, dirigi le più famose squadre del mondo. Ecco SCUDETTO 2 completamente rivisitato e arricchito rispetto alla precedente versione. Il vero "CALCIO TOTALE" è questo!

CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 8 Mb RAM, VESA COMPATIBILE, SVGA, LETTORE CD.Rom 2X, MOUSE, SCHEDA SONORA.

£ 89.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WWW

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMPIONI

Il Campionato Italiano di Calcio ha ormai da tempo compiuto il giro di boa, decretando i primi verdetti di classifica, regalando sogni di gloria alle detentrici delle prime posizioni, e condannando all'agonia per la sopravvivenza i fanalini di coda. Se la vostra squadra del cuore si trova tra questi ultimi, consolatevi, ribaltando la graduatoria con Campioni!



SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Simulazione manageriale
SOFTWARE HOUSE
Software & Co.
SVILUPPATORE
SP Software
DISTRIBUTORE
Software & Co.
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L.99.000

SISTEMA MINIMO
Un 486DX2 a 66 MHz, un lettore CD-ROM a doppia velocità, almeno 4 MB di RAM e 20 MB di spazio libero su disco rigido; DOS 5.0; Scheda Grafica SVGA da 1MB e una scheda audio Sound Blaster compatibile, mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Campioni non richiede un computer particolarmente potente. Quindi se avete ancora un 486 potete stare tranquilli. Anche per la RAM non ci sono problemi. Il gioco gira teoricamente anche sotto ambiente Windows 95 in modalità MS-DOS (in questo caso sono consigliati almeno

Una discreta simulazione manageriale accessibili a tutti. In realtà, non offre molto di più rispetto ad altri titoli analoghi già in circolazione. La grafica è approssimativa e il sonoro standard. Una nota positiva riguarda la presenza, dei due gironi della Serie C1.

ZETA VERDETTO

Ritorna il "campionato più bello del mondo", dalle tribune degli stadi italiani direttamente nel piccolo schermo del vostro PC. Il bello è che, stavolta, è proprio una casa italiana a proporci la sua interpretazione manageriale dello sport più amato nel nostro Paese. Purtroppo, non si può dire che l'originalità faccia la parte da leone in *Campioni*: il titolo non è niente di più di una normale simulazione di gestione manageriale di una squadra di calcio militante nel campionato italiano. Ad una sessione di *Campioni* possono essere invitati a partecipare sino a quattro giocatori umani. Il menu delle opzioni, consente di definire i parametri del programma secondo i propri gusti, semplificando notevolmente il gioco eliminandone gli aspetti più complessi, come la corretta definizione del prezzo del biglietto per poter assistere alla partita, incontro per incontro, oppure rendendo il gioco il più realistico possibile, consentendo ai giocatori dal palato più fine di controllare virtualmente ogni aspetto della squadra, da quelli di carattere prettamente amministrativo piuttosto a quelli di natura più tattica.



Campioni prevede due tattiche per gruppo. Si pos- e di tattiche.

Uno dei punti di forza del gioco, invece, è dato dalla scelta di includere per la prima volta in una simulazione manageriale di calcio i due gironi della serie C1, fino ad oggi ingiustamente ignorati da tutte le software house del Vecchio Mondo. Finalmente, anche noi potremo sospirare per una palo sfiorato dal Monza, piuttosto che per un rigore sbagliato dal Fidelis Andria!

Purtroppo però, il gioco scade leggermente su alcuni aspetti ritenuti, forse, meno importanti dagli sviluppatori. In primo luogo la grafica: se si eccettua per l'ottima qualità delle fotografie impiegate, l'approccio grafico ricorda molto quello in voga ai tempi gloriosi del Commodore 64 e dello Spectrum. Nessuno pretende dei menu incorniciati di roselline, ma questo non vuol dire che si debba adottare per forza una grafica poco più che spartana, anche se perfettamente funzionale. Anche i campionamenti sonori lasciano parecchio a desiderare, a parte qualche breve coro da stadio, campionato in occasione della realizzazione di un goal, la "fonoteca" di *Campioni* non offre molto di più. Per il resto, comunque, il gioco ha poco da invidiare a tutti i suoi concorrenti, offrendo più o meno le stesse opzioni e possibilità che è lecito attendersi in questo genere di simulazioni: dai trasferimenti di giocatori, alla ricerca degli sponsor, alla ristrutturazione del proprio impianto sportivo. Sinceramente, c'è di meglio in giro, ma se siete degli appassionati della Serie C, allora questo è l'unico prodotto del genere che vi permetterà di seguire le gesta dei vostri beniamini sul piccolo schermo domestico del vostro PC!

Paolo Cupola



All'inizio si possono impostare le preferenze per rendere la simulazione più o meno veloce.



Al termine di ogni incontro, una serie di statistiche riassumono l'andamento della partita.



Durante una partita basta cliccare sul campo di gioco per poter modificare la formazione, fare i cambi e decidere una nuova tattica della squadra.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

L'angolo di MacMan

Bentornati ancora una volta nell'angolo dedicato al nostro amato Macintosh; vorrei scusarmi con tutti i lettori per la mia assenza nello scorso numero di ZETA. A tal proposito, ringrazio il buon Eugenio, per avermi così prontamente e magnificamente sostituito. Bando alle chiacchiere, si va ad incominciare.

Terminata l'abbondante pioggia di giochi in uscita nel periodo natalizio, questo mese passano sotto i nostri riflettori titoli che non possono certo dirsi epocali ma che nascondono comunque qualche piacevole sorpresa.

Iniziamo perciò la nostra consueta carrellata con un titolo che fece furore nella sua versione per PC: *Under a Killing Moon*.. A distanza di parecchi anni dalla sua apparizione, *UAKM* è stato finalmente convertito per Macintosh e riesce a mantenersi un'ottima avventura anche se, obbligatoriamente, risente un po' della sua età. Molta acqua è passata sotto ponti da quando questo titolo fece urlare al miracolo per la sua altissima spettacolarità e ora, dopo aver visto centinaia di pseudo film interattivi sui nostri monitor, non riusciamo a trattenere un vago senso di delusione. Oltre a un cast d'eccezione che comprendeva attori del calibro di Brian Keith (il famoso zio Ben di "tre nipoti e un maggiordomo" nonché il buon giudice Hardcastle), *Under a Killing Moon* riscosse una grande approvazione per essere stato il primo gioco in cui, grazie ad un motore grafico divenuto poi abbastanza consueto, era consentito muoversi liberamente negli ambienti dell'avventura, alla stessa stregua dei giochi alla *Doom*. L'elevatissima possibilità di interazione con gli oggetti presenti negli ambienti costituiva e costituisce tutt'ora una delle principali qualità del gioco. Ma se, come abbiamo detto, l'aspetto grafico e spettacolare del gioco risente un po' del peso dell'età, il punto di forza di *UAKM* rimane l'ottima trama. In un futuro non lontano, in una San Francisco di ispirazione cyberpunk popolata da comunità di mutati, si muovono le avventure dello squattrinato detective protagonista del gioco, il vostro alter ego. Cosa dovrete fare nel corso dell'avventura non è cosa facile a dirsi dato che la trama si costruirà un po' alla volta: giocando incontrerete personaggi che vi indirizzeranno ai vostri compiti.

Menzione d'onore ai dialoghi, serrati e piacevolmente ironici, e alle musiche MIDI che, sfruttando la nuova versione di QuickTime, la 2.5, assicurano una qualità davvero eccellente. Se siete appassionati di libri gialli e amate l'avventura, *Under a Killing Moon* è il gioco per voi, malgrado l'età.





Sempre rimanendo nell'ambito delle avventure, passiamo a parlare di Nirvana X-ROM. Malgrado i pareri molto discordi sul film Nirvana del grande Salvatores, siamo certi che, quasi obbligatoriamente visti i vostri gusti, vi siate recati al cinema, almeno per curiosità. Nel qual caso avrete sicuramente notato che, tra i titoli di coda, vi era la pubblicità, neanche tanto celata, di un CD-ROM legato al film.

Bene, la trama di *Nirvana X-Rom* inizia esattamente dalla fine della trama del film. Non possiamo quindi dilungarci sui suoi contenuti senza togliervi la sorpresa ma ci sentiamo in dovere di avvertirvi che se il film non vi è piaciuto o se non ci tenete a portarvi a casa un souvenir del



Under a Killing Moon arriva dopo parecchi anni sul Macintosh. Nonostante la sua età rimane sempre una buona avventura e sfrutta le nuove potenzialità di Quicktime 2.5.



Le caratteristiche principali di *Under a Killing Moon* sono i continui dialoghi con i vari personaggi e la trama di ispirazione cyberpunk.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Nirvana X-rom **parte da un'idea innovatava, anche se il cd-rom è piuttosto deludente.**



Nirvana X-rom **ha una buona grafica con continui riferimenti al film. Purtroppo dà l'impressione di essere stato realizzato un po' troppo in fretta.**

grande schermo, *Nirvana X-Rom* non è un acquisto consigliato. Detto questo, vi assicuriamo che questa pseudo avventura cyberpunk ha delle caratteristiche peculiari originali e degne di nota.

La filosofia alla base di questo gioco è che l'interazione e il coinvolgimento non si fermino una volta spento il computer. *Nirvana X-Rom* vi porterà, sempre che ne rimaniate sufficientemente affascinati, a interagire con la vostra stanza o, addirittura a fare ricerche nella vostra città, per poter poi rientrare nel gioco e vincerlo. Non potrete negare che l'idea sia innovativa. Talmente innovativa da farci chiudere un occhio sulla sua realizzazione un po' approssimativa. Malgrado tutta la programmazione e la grafica, eccezion fatta per qualche sparuto effetto speciale realizzato su Silicon Graphics, siano stati sviluppati con Macintosh, l'impressione è quella di avere a che fare con un prodotto realizzato un po' in fretta. Non preoccupatevi per le richieste hardware: *X-ROM* gira su qualunque Macintosh a colori, a partire dai vecchissimi 68030 in poi, con lettore CD.

Concludendo, se le atmosfere cyberpunk di Nirvana vi hanno lasciato qualcosa, questo CD-ROM merita di essere visto.

Cambiamo genere, e non poco. Dalla Sierra arriva *Trophy Bass* per Macintosh. Ci troviamo di fronte a una simulazione particolarissima che non mancherà di appassionare quelli di voi che stanno aspettando il ritorno di un po' di caldo per poter passare il loro tempo affacciati su di uno scoglio al mare: *Trophy Bass* è un completissimo simulatore di pesca sportiva. Tutto ciò che può passare nella mente di un esperto pescatore è stato accuratamente studiato e riprodotto: dal tipo alla quantità di pasturazione per attirare le vostre prede, centinaia di esche, vive o sintetiche, da fissare in fondo alla lenza, piombi e piombini non costituiscono che una parte delle variabili da considerare per poter catturare un bel pescione.

Il tutto ha inizio con la creazione di un laghetto. Ogni volta che lo vorremo, il nostro Macintosh destinerà innumerevoli variabili quali le correnti, la profondità e le temperature, alla creazione di uno specchio d'acqua dove potersi mettere nuovamente alla prova. Con una barca a motore inizieremo a girare il lago alla ricerca del posto più adatto dove buttare le lenze. Un sonar di profondità ci aiuterà parecchio nel nostro compito segnalandoci la profondità e la presenza di pesci.

Non possiamo negare che *Trophy Bass* sia davvero difficile da giocare, alla stessa stregua del più preciso simulatore di volo civile. L'impresa, inoltre, è resa ancora più complessa dalla mancanza, all'interno del packaging, di un manuale d'istruzioni. Tutta la manualistica è in forma elettronica e può essere fastidiosamente consultata solamente dall'interno del gioco. Il nostro giudizio rimane però del tutto positivo: una volta superata la gavetta iniziale ed appresi i rudimenti del mestiere, l'avvenuta cattura del terribile tonno vi regalerà immense soddisfazioni.

Ultimo titolo a completare la nosta panoramica marzolina è *3D Ultra Pinball Creep Night*, un flipper di ambientazione fantasy anch'esso ad opera della Sierra. Non era un segreto che al primo deludente *3D Ultra Pinball*, uscito circa un annetto fa, dovessero far seguito nuovi titoli basati sullo stesso motore grafico. *Creep Night*, fortunatamente, è leggermente migliore del suo predecessore e può essere apprezzato solo se giocato senza pensare a un severo e realistico simulatore di flipper.

Creep Night è un giocone, un arcade, senz'altro non un flipper da bar. Il suo punto di forza sta nei numerosi schermi in grafica a cartone animato e nelle sorprendenti animazioni che costellano lo svolgersi di una partita. Fantasmi e creature di ogni tipo faranno capolino dalle varie porte e sulle rampe che istoriano il campo di gioco, a voi il compito di abbatterle o, semplicementen di riuscire a non venirne distratti. Effetti speciali e musiche a profusione per un titolo dalla longevità non esagerata ma che si farà giocare volentieri, specie dai più piccoli.

E anche per questa volta lo spazio per Macintosh è terminato. Arrivederci al mese prossimo dal vostro MacMan.

Massimo Triulzi

Si ringrazia MELANGE - MI



3D Ultra Pinball Creep Night **è un flipper di ambientazione fantasy che sfrutta il motore grafi-**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LORDS II
OF THE REALM

SIERRA®

Che l'Assedio Cominci...

Piaceri e doveri da Re... governare ed amministrare la popolazione di una contea, farla prosperare, difenderla dagli attacchi nemici, conquistare i territori adiacenti...
Sei nell'Inghilterra del 12° secolo e quindi ragioni e agisci con la mentalità del tempo...
e gli assedi sono terrificanti: olio caldo in faccia, frecce, fuoco, etc...
Almeno c'è la musica a consolarti!!!



CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX/55,
WINDOWS '95/WINDOW 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100 COMPATIBILE, SVGA.

£ 99.900

Numero Verde

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZAD
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : ww

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

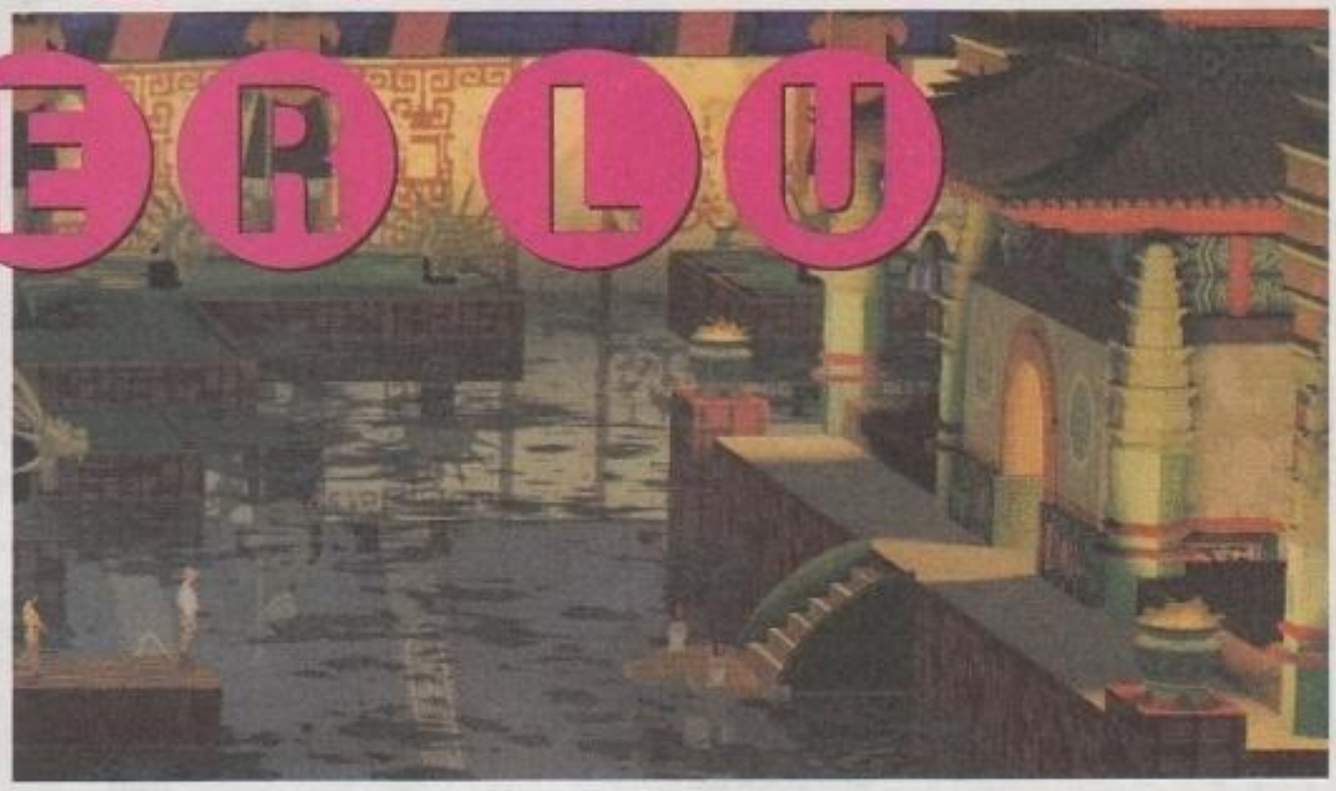
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Si comincia con la soluzione completa di un'avventura vecchio stile interamente in italiano, L'enigma di Master Lu. *Per chi ama i giochi più movimentati, poi, proponiamo la prima parte della guida a* Tomb Raider, *il gioco che vede come protagonista la bella Lara Croft. In chiusura, cominciamo la soluzione di* Larry 7, *avventura "per soli uomini" decisamente spassosa.*

L'ENIGMA DI MASTER LU



Il fatto di poter finalmente giocare a un'avventura tutta in italiano, voci digitalizzate comprese, non ha evitato a numerosi lettori notti insonni. Per loro fortuna, ZETA vigila solerte, e questo mese i Paglianti Bros, grazie all'aiuto di Gabriele Ganimede di Vigevano, vi presentano la soluzione completa dell'*Enigma di Master Lu*!

SULLA SCIA DEL PASSATO

Prima di tutto, utilizzate l'asta cattura serpenti ai vostri piedi per salvare il vostro fido socio. Una volta terminata la conversazione, aprite la busta nel vostro inventario e leggete la lettera, poi uscite dal vostro **museo** andando verso destra e vi ritroverete nell'agenzia di viaggio. Parlate con l'agente del Posh Express e ditegli che volete prenotare un volo per Peiping e che volete partire subito.

Una volta arrivati, parlate con il locale agente del Posh Express e chiedetegli di acquistare della moneta locale, infine uscite dall'agenzia; osservate l'elmetto tra le mani dell'anziana signora, poi mostratele la vostra foto in bianco e nero per ottenerlo. Utilizzate l'elmetto sulla tenda del negozio di ferramenta, quindi andate verso il **retro del negozio**. Qui dovrete osservare il mucchio di metallo e raccogliere il rebus.

Esaminate la ruota, che cadrà rompendosi, e potrete raccogliere i pioli. Tornate quindi nella via principale e utilizzate i pioli nei buchi sul muro (nella porzione tra il primo e il secondo negozio).

Una volta entrati, incontrerete Mei che vi darà un permesso per il tempio. Raccogliete la farfalla argentata che avete fatto cadere inserendo i pioli nel muro, quindi utilizzate il giornale sulle tavolette e poi raggiungete il gong. Raccogliete la mazza e suonate il **gong**.

Parlate con il monaco (se lo fate arrabbiare, suonate nuovamente il gong) arriverete in ogni caso a un accordo: vi mostrerà le tavolette di Lu solo







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



se troverete il modo di decifrarle. Ritornate all'agenzia, parlate con l'agente del posh express e ditegli che volete spedire dei pacchi: spedite il rebus e la farfalla. Dopodiché, raggiungete Danzica, cambiate i soldi e uscite.
Arriverete al castello, utilizzate il vostro diario sul bizzarro **maniero** per tracciarne un disegno. Parlate col giardiniere e chiedetegli di portarvi dal barone, consegnategli dei marchi e scoprirete che il barone è morto.
Prendete la scala e utilizzatela sulla base della tomba del barone, salitevi sopra e aprite la grata, quindi osservate l'interno della tomba. Scendete dalla scala e usate due volte il diario sulle lapidi. Tornate davanti al castello ed entrate. Parlate al nuovo barone fino a esaurimento degli argomenti. Terminata la **conversazione**, osservate la poltrona sulla quale nessuno si era seduto e la vostra: troverete una banconota. Uscite dalla biblioteca e andate nella sala del biliardo.

I SEGRETI DEL CASTELLO DEL BARONE DI PICCHE

Aprite il cassetto del mobile sul muro di destra e raccogliete le chiavi e la lettera indirizzata a voi, che dovrete leggere. Con le chiavi, aprite il mobile di sinistra, aprite il cassetto e osservate le carte contenute per scoprire che manca un asso. L'asso si trova sul muro, alla sinistra del quadro vicino all'uscita. Può essere notato poiché è leggermente diverso dagli altri.
Guardatelo e utilizzatelo, premete poi il pulsante, raccogliete la palla da biliardo e guardate più da vicino il pannello nascosto dietro al quadro. Aprite la scatola di sigari, usando il coperchio, prendete un sigaro e utilizzatelo, in modo da togliere l'etichetta. Aprite la grata e mettete la palla da biliardo nell'apertura rotonda, infine premete l'interruttore nero per chiudere il tutto.
Utilizzate il tavolo da biliardo per trovare il passaggio segreto e preparatevi a risolvere uno degli **enigmi** più difficili del gioco.



Aprite il cassetto e raccogliete il tubo per annaffiare, il tappo di gomma, il tubo chirurgico e l'impugnatura.
Sulla sinistra troverete una barra, mentre dal lavandino potrete prendere il rubinetto e dalla bacheca la tavola periodica degli elementi. Utilizzate l'impugnatura sulla pompa, il tubo chirurgico sui boccagli, la barra sul perno (si trova sopra il tavolo), quindi utilizzate la pompa, inserite il rubinetto sulla valvola e utilizzatelo per chiudere l'aria, poi mettete la tavola periodica nel vaso di vetro e aprite la valvola d'aria. Al termine di questo complicato procedimento, dovreste riuscire a far cadere dal vaso di vetro lo smeraldo e la tavola degli elementi, che dovrete prontamente raccogliere dal lavandino. Utilizzate il vostro fido giornale sullo smeraldo, dopodiché utilizzatelo per estrarre il tappo, quindi utilizzate lo spillone sul supporto di ferro che regge il vaso di vetro per poter raccogliere il vaso stesso. Prendete poi il manico della pompa (ottenendo nel contempo l'impugnatura della stessa), raccogliete il tubo chirurgico e la barra, e infine prendete il rubinetto e riutilizzatelo sul lavandino.
Utilizzate il tubo chirurgico sul tubo del rubinetto, quindi collegatevi anche il tubo da giardinaggio. Il lungo tubo che avete appena creato deve essere utilizzato sul rubinetto.
Utilizzate poi l'impugnatura della pompa sulla barra, quindi attaccatelo al supporto che pende dal soffitto. Utilizzate il tappo di sughero, il tappo di gomma e il manico della pompa sul vaso di vetro, quindi appendete la vostra creazione alla barra. Inserite (utilizzandolo) il tubo del rubinetto nel vaso di vetro, e aprite il rubinetto. In questo modo, aprirete l'armadietto blindato. Utilizzando la spilla sul microscopio, potrete leggere "Ti Xe". Questi sono i nomi di due elementi contenuti nella tavola degli elementi che, letti al contrario, danno la parola "Exit". Guardate la tavola degli elementi e leggete al contrario i numeri atomici partendo da Xe, e otterrete così la combinazione "4522". Prendete la lettera dall'armadietto e leggetela, quindi utilizzate i pulsanti per comporre la combinazione segreta per aprire la porta e poter uscire.

LA CAMPANA SUONA DALL'ALDILÀ

Ora tornate all'agenzia di viaggio, andate a New York e raggiungete il vostro museo, continuate verso sinistra fino a oltrepassare la porta ed esaminate il contenitore nell'angolo della stanza per trovare una tartaruga, che dovrete raccogliere.
Aprite il cassetto al di sotto dell'acquario della tartaruga e raccogliete il cibo per il piccolo animale. Proseguite verso sinistra, se volete parlate con Feng li, e poi esponete la banconota e il francobollo nel museo. È fondamentale che il vostro museo contenga almeno le prime quattro stranezze per non andare in bancarotta. Tornate a Danzica, utilizzate il cespuglio davanti al castello in modo da estrarne un ramo, poi oltrepassate il cancello a nord e parlate con il giardiniere, segnalandogli appunto che il cespuglio è fuori posto. Una volta che ha lasciato la scena, raccogliete la tavola di legno e la pala, continuate verso destra e raggiungete la **tomba del barone**. Utilizzate la tavola di legno sulle urne, salitevi sopra e aprite la grata, poi mettete il cibo della tartaruga nella grata e spingetelo in profondità con la pala. A questo punto, utilizzate la tartaruga sulla grata. In questo modo, la campana suonerà, e il giardiniere accorrerà aprendo la porta della tomba.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Automaticamente entrerete, troverete un messaggio del barone e la chiave per capire quali parti della tavoletta di Lu è necessario tradurre.

UNA LEGGENDA CHE PUÒ CONDURRE ALLA VERITÀ

Prendete il solito aereo e andate in Perù; nell'agenzia, osservate le figure rappresentanti i puffini, l'orologio a forma d'occhio e la stele - su quest'ultima dovete utilizzare il vostro giornale. Parlate all'agente del Posh Express e chiedetegli notizie di tutto quello che avete osservato, informandovi anche sulla salute di suo figlio, infine cambiate i soldi e prenotate un volo per l'isola di Pasqua.

Una volta arrivati, parlate con la ragazza che scava, scoprendo che è l'archeologo del quale il barone aveva parlato nella sua lettera. Anche qui, utilizzate tutte le frasi disponibili e infine decidete di fidarvi della ragazza, che vi condurrà a una **statua**. Annotate prontamente i simboli sul collo della statua poi cliccate col diario nel vuoto e parlate nuovamente all'archeologa che vi condurrà sulla spiaggia da un'anziana indigena. Parlate con l'indigena, poi raccogliete il pezzo di legno che assomiglia a un puffino dalla spiaggia e il ceppo di legno, che dovrete inserire nel buco largo che si trova più o meno davanti alla statua alla quale dovete ridare la vista.

Tornate alla schermata degli scavi, raccogliete la manica segnavento, il bastone al quale era appesa, quindi prendete e leggete la nota dell'archeologa. Entrate nel ripostiglio e raccogliete la cinghia dal generatore. Tornate alla statua con i simboli sul collo e raccogliete il disco di ossidiana e la manica, poi raggiungete la spiaggia e utilizzate il bastone sul ceppo di legno. Utilizzate di nuovo il bastone per ruotare la statua. Parlate con la vecchia, quindi consegnatele il disco di ossidiana.

Tornate all'agenzia di viaggi in Perù, e scambiate il legno a forma di uccello con l'orologio a forma di occhio.

Ritornate all'isola di Pasqua e consegnate l'orologio alla vecchia, che dopo qualche acrobazia se ne andrà. Dovrete ora inoltrarvi tra le molte statue dell'isola (andando a sinistra dalla schermata della statua con i simboli) fino a trovare quelle che riportano i disegni di un cavalluccio marino, di una conchiglia, di un dente di squalo e di una stella marina. Ogni volta che ne trovate una, dovete utilizzare il giornale sulla figura.

Fatto questo, tornate alla scavo e parlate all'archeologa, consigliandole di controllare nel punto dove l'anziana indigena aveva trovato le ossa.

In questo modo, troverete due oggetti, apparentemente inutili per l'archeologo, ma di fondamentale importanza per voi. Raccogliete l'accendino caduto alla ragazza, guardate la mappa tridimensionale trovata vicino alla statua e utilizzate il corno di osso di balena con la cinghia del generatore. Utilizzate l'oggetto così ottenuto con l'acqua, per riempire il corno.



Ora andate nella prima schermata delle statue (quella a sinistra della statua dei simboli). Andate poi a ovest e tre volte a nord. Utilizzate il corno sull'argilla, spingete la roccia grigia posta davanti alla grande roccia rossa e osservate la fessura così rivelata. Raccogliete la tavoletta sulla quale utilizzerete il solito giornale. Tornate allo scavo, dove incontrerete **due brutti ceffi** intenti a malmenare la vostra nuova amica. Aprite la finestra del ripostiglio per poter entrare, staccate la cinghia dal corno e attaccatela alla corda legata alla maniglia della porta. Raccogliete il tappo del serbatoio e la chiave speciale, nell'angolo in basso a destra rispetto al generatore. Utilizzate la chiave speciale sul bullone, in basso a sinistra rispetto al serbatoio. Legate poi la cinghia sul bullone, accendete l'accendino e mettetelo per terra e infine scuotete il cavo teso sopra il generatore e uscite velocemente dalla finestra.



Assisterete all'esplosione del ripostiglio, all'incontro quasi romantico con l'archeologa, ma soprattutto alla scoperta della prima lingua utilizzata da Lu nella sua tavoletta.

Tornate all'agenzia di viaggio e parlate con l'agente del Posh Express per organizzare un'escursione alla città di Mocha Moche.

SCALANDO LE CIME TEMPESTOSE

Prima di tutto attraversate il burrone. Parlate con l'archeologo, fino a esaurimento frasi e, se volete, comprate la testa. Terminata la conversazione, consegnategli lo smeraldo Romanov, la cui aura maledetta lo punirà per la sua arroganza. Prendete poi la scala e la pala, quindi proseguite verso sinistra e osservate la stele, annotando i simboli sul vostro giornale. Salite per le scale e raccogliete due liane da quelle vicino all'entrata della **torre**. Tornate al precipizio e legate sia la liana marrone sia quella verde alla statua del ragno, quindi lanciate i due capi attraverso il precipizio. Attraversate il ponte e legate i capi all'albero, e potrete slegare la corda dall'albero e riattraversare il ponte. Slegate l'altro capo della corda e raccoglietela. Risalite fino al tetto della torre, utilizzate la scala sull'altare, quindi spingete la colonna e legate la corda alla scala. Utilizzate la corda per raggiungere la nicchia nella quale troverete un teschio di cristallo. Riarrampicatevi verso il tetto, recuperate la corda e uscite dalla torre. Utilizzate il diario sulla cupola ed entrate nell'osservatorio.

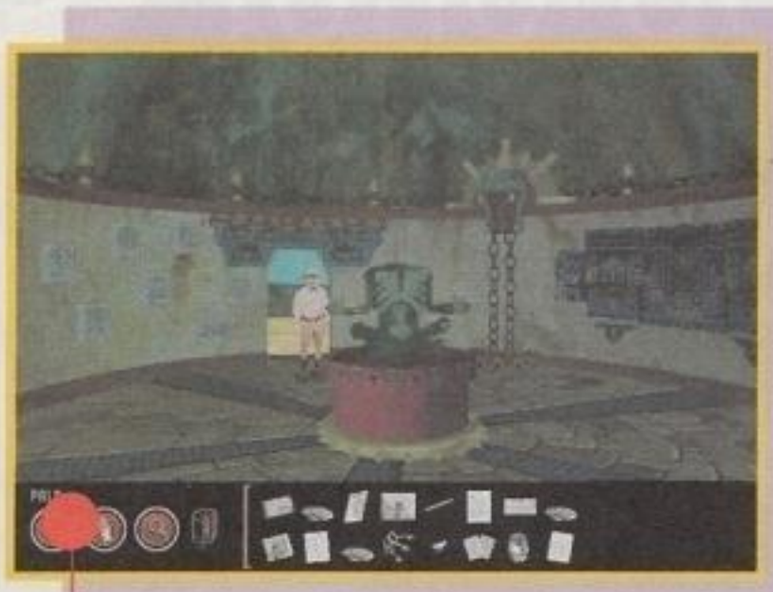


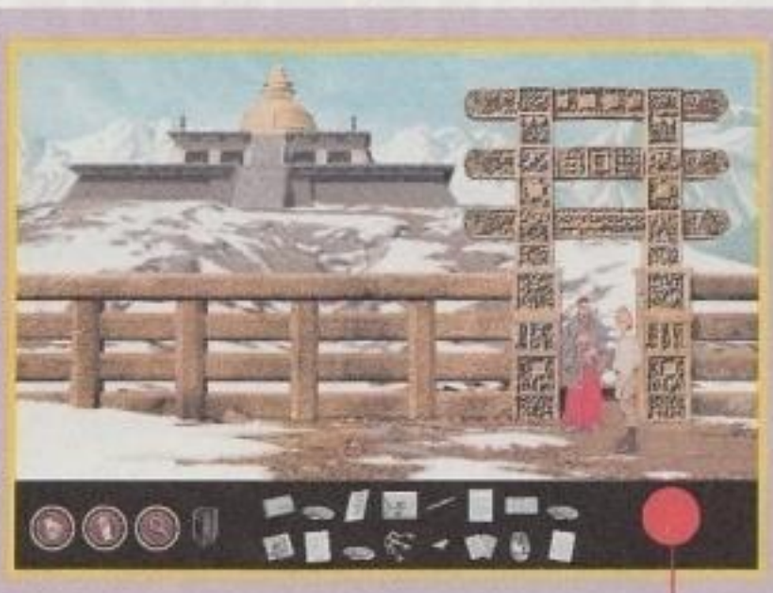
Vi troverete davanti alla Porta del Ragno. Osservando il vostro giornale e studiando i simboli di cui avete preso nota, scoprirete la giusta **combinazione** per aprire la porta. Una volta entrati, utilizzate il

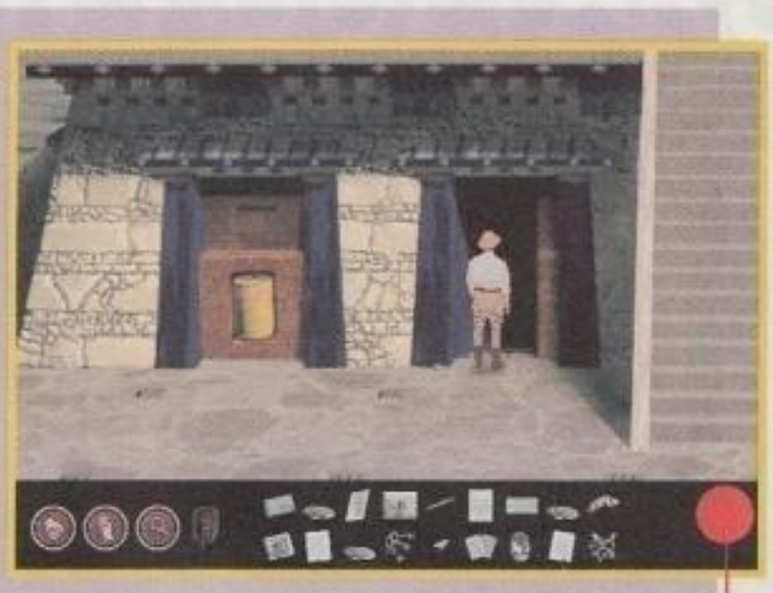
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







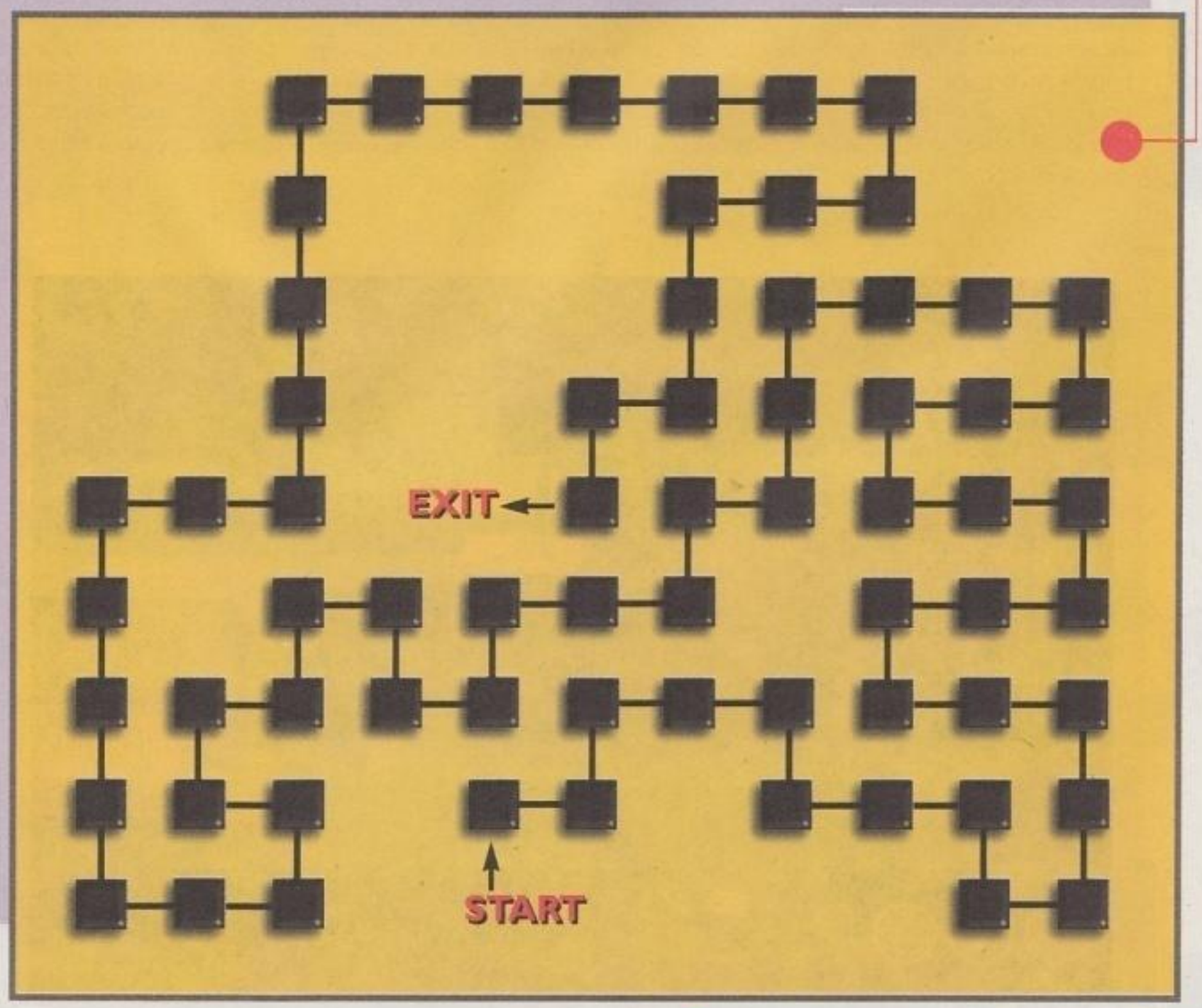
teschio di cristallo sullo scheletro, la pala nei fori dell'altare su cui poggia lo **scheletro**, quindi spingete la pala: in questo modo, otterrete anche il secondo tipo di codice usato da Lu per comporre la sua tavoletta.

GLI INFINITI MEANDRI DELLA CONOSCENZA UMANA

Raggiungete Sikkim, uscite dall'agenzia, e parlate con il monaco. Dopodiché, utilizzate il giornale sul **tempio** e infine mostrate l'etichetta del sigaro al monaco che, scambiandola per un anello, vi farà entrare. Raccogliete le ruote da preghiera dei monaci 4, 6, 9, 12, 14 (dato che ne manca una, quella del monaco 14 sarà la ruota 15). Parlate con ognuno di questi monaci, avendo cura di chiedere sempre da quanto tempo studiano.
Posizionate le ruote da preghiera in quest'ordine: 4 - saggezza, 6 - serenità, 9 - pace, 12 - introspezione e 14 - verità.
Ogni volta che inserirete la ruota nella nicchia giusta, il monaco al suo interno si congratulerà con voi e vi ringrazierà. Parlate, infine, con il monaco 9 e, se avrete fatto tutto correttamente, si aprirà un **passaggio** dove prima si trovava una cella vuota.
Entrate e preparatevi ad affrontare il **labirinto**.
Non è particolarmente difficile, ma è estremamente lungo.
Per arrivare alla fine, dovete seguire la via della luce, ciò significa che dovete tirare ognuna delle quattro **corde** e osservare quale stanza si illumina per poi entrarvi. Generalmente se ne illumina una sola, quindi la scelta non è particolarmente difficile, il problema è quando se ne illuminano due, comunque dovreste riuscire a uscirne.
Arrivati alla fine, dovrete tirare l'ennesima corda (quella sul fondo, a sinistra) per far scendere la scala. Salite utilizzando la scala, leggete il **libro** sulla sinistra e utilizzatevi il giornale su di esso.
Uscite e tornate all'agenzia. Se non volete perdere tutti gli oggetti particolari trovati durante le esplorazioni, vi conviene inviarli a New York. Ritornare a Peiping.







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







Il peso della cultura

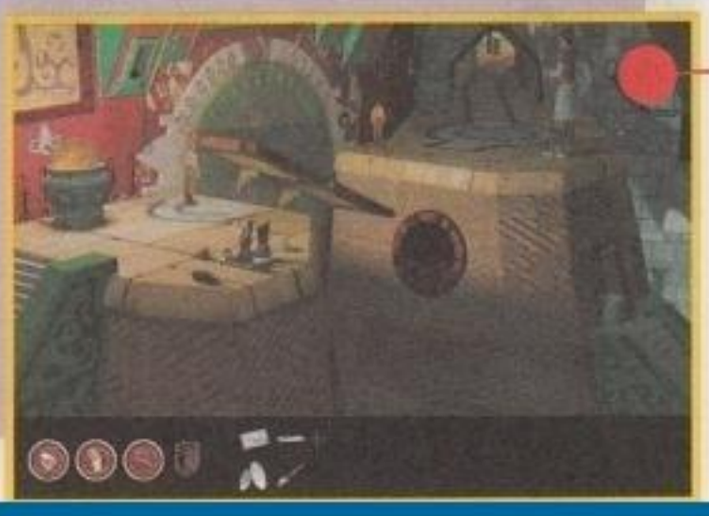
Terminata la scena, uscite dalla pagoda e prendete la mazza e il gong. Rientrate, mette il gong sul braciere, quindi utilizzate la prima lastra di pietra sulla destra. Usatela una seconda volta quando il **giapponese** finisce dietro alle lastre. Dopo lo "schiacciamento" del vostro nemico, potrete recuperare il diario, utilizzando la mazza per estrarlo da sotto le lastre. Raccogliete il carboncino ai piedi del braciere e utilizzatelo sul diario per ricalcare le vostre annotazioni sulla tavoletta di Lu.
Usciti dalla pagoda, raggiungerete **un campo coltivato**. Parlate con il contadino, osservate la pala e pagate il contadino per acquistarla. Guardate anche i cocci e interrogate il contadino sulla loro provenienza. Aprite la porta della cantina ed entrate, muovete il sacco di riso, utilizzate la pala sulla mano di statua così trovata e raccoglietela, infine guardate attraverso il buco.
Chiedete al contadino una lanterna: tutto quello che vi potrà dare sarà un fiammifero. Tornate nella cantina ed entrate nel foro nel muro.

Il poeta cerca la gloria e la vita eterna tramite le sue opere

Entrate nella seconda porta a partire dal basso e utilizzate il calesse per portarlo nell'altra stanza, dove dovrete raccogliete i due scudi dalle statue vicino alla porta di giada e l'insegna (in basso a destra). Osservate il buco nel soffitto, quindi entrate nella quarta porta e premete la quinta statua del soldato blu. Uscite ed entrate nella quinta porta, tirate la prima statua rossa e raccogliete la trave che si trova sul pavimento dietro alle statue. Uscite verso destra e spingete il calesse attraverso il portale di giada. Troverete il cadavere del secondo giapponese, raccogliete la manovella dal muro e spingete il calesse attraverso il corridoio. Utilizzate la **manovella** sul foro, giratela ed utilizzate l'insegna per bloccarla. Posizionate la trave nel corridoio per sostenere la porta di pietra, quindi raccogliete l'insegna e la manovella. Superate il passaggio, quindi utilizzate la ruota fino a che il **ponte** sarà nella posizione giusta per poter infilare la pala nel buco (quello nel ponte, non nel precipizio).
Una volta inserita la pala, completate la rotazione in modo che la pala sia rivolta verso di voi. Parlate con Mei e chiedetele di attraversare il ponte, dopo datele la manovella. Ruotate nuovamente il ponte, raccogliete la pala e continuate a farlo girare finché il buco non coincide con quello sul precipizio (rimettendo il ponte nella posizione originale), poi dite a Mei di girare la manovella.
Potete finalmente accedere alla tomba dell'Imperatore, dove potrete osservare **la grandiosa opera** di Master Lu. Proseguite verso destra fino al lago di mercurio e utilizzatevi sopra i due scudi. Attraversate l'ingresso della tomba e raccogliete il **sigillo**. Dovrete fuggire, dato che avete attivato l'ennesima trappola predisposta da Lu, e inizierà una sequenza animata finale che chiarirà chi era il vostro vero avversario, oltre a concludere *L'enigma di Master Lu*.







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CD DEDICATO ITALIANO

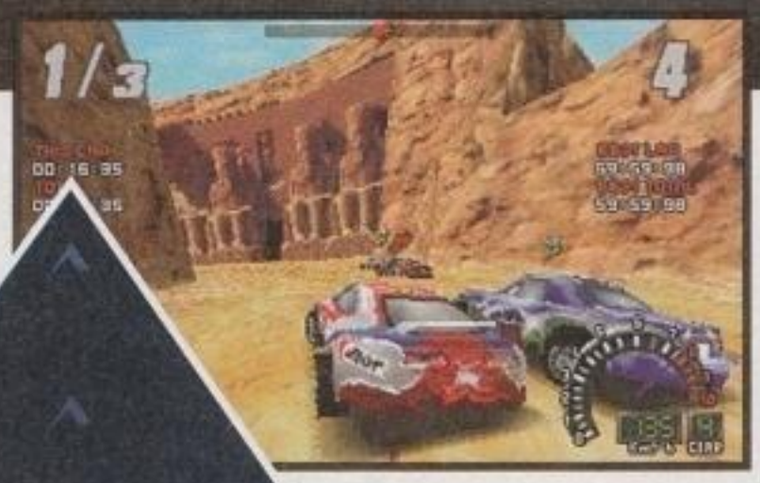
TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

S2

Screamer2

Virgin INTERACTIVE entertainment







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.

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1996

CD.Rom
PROGRAMMA E 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

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www

LEADER

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

http://www.oldgamesitalia.net/

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

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOMB RAIDER

Ancora bloccati con Lara Croft in qualche remoto angolo dei resti della civiltà di Atlantide? Niente paura, Simone "Tihocan" Bechini arriva in vostro soccorso con la soluzione completa di questo stupendo gioco della Core.



INTRODUZIONE

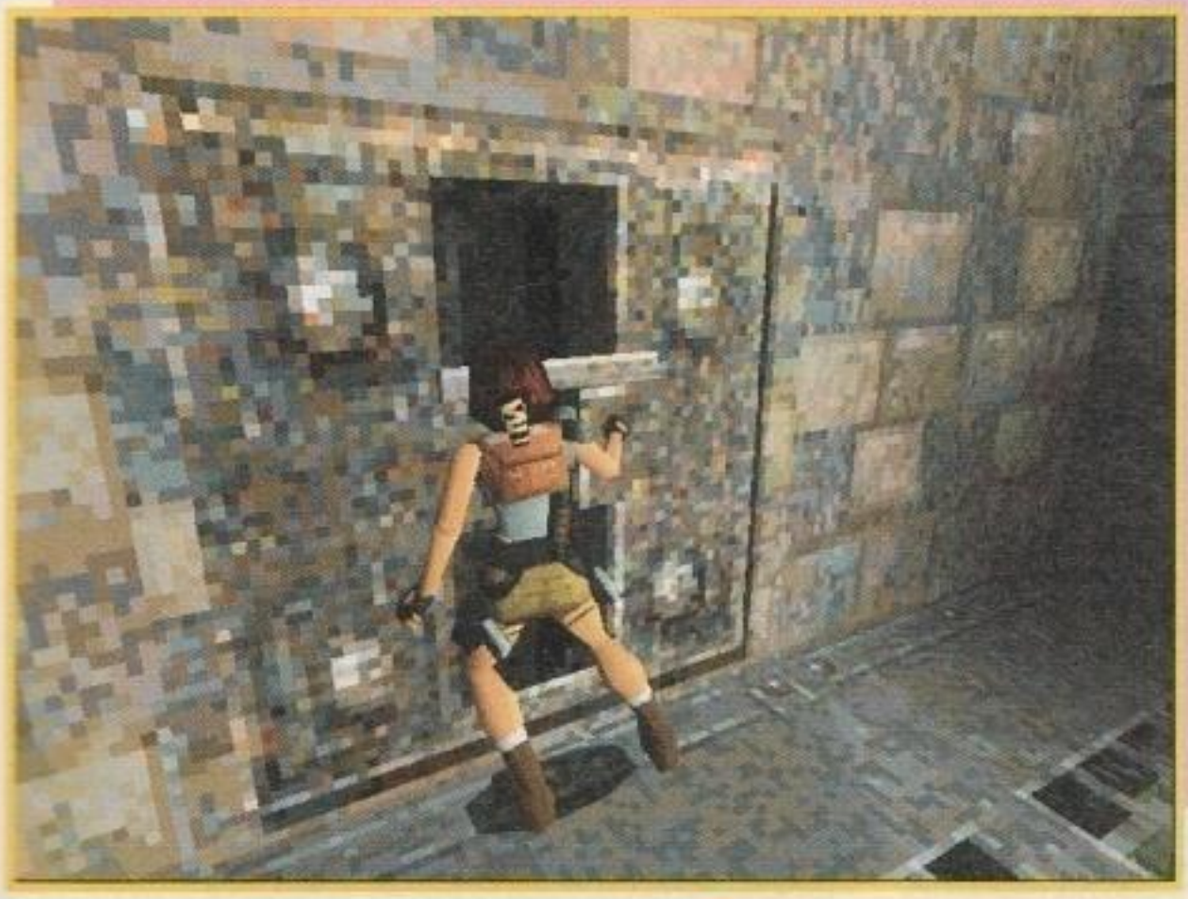
Tomb Raider non è un gioco d'azione in senso stretto: ci sono un sacco di cose da fare, ma solo una parte assai limitata di queste ha a che fare con le armi in possesso dell'affascinante Lara. Generalmente, le insidie dei livelli risiedono nella necessità di realizzare una serie di mosse (salti, prese, ecc.) in rapida successione e in pochi secondi. È quindi indispensabile familiarizzare fin dal principio con l'ottimo metodo di controllo, magari facendo un giro nella stupenda villa inglese della protagonista, che vi guiderà attraverso il suo "percorso di guerra". Qui, tra l'altro, vi verrà spiegato come affrontare i diversi tipi di salti che si incontrano nel corso dell'avventura: imparate soprattutto a sfruttare al meglio il salto con rincorsa e presa, il più difficile da eseguire alla perfezione (ricordate di camminare fino al bordo e di fare un saltino indietro prima di partire con la rincorsa). I funamboli, inoltre, potranno esercitarsi nella realizzazione della verticale (da aggrappati, risalite tenendo premuto il tasto per camminare) e del tuffo (salto in avanti con premuto il tasto per camminare).

Dopo esservi allenati a dovere, siamo pronti per partire per la scenario peruviano, sulle tracce di Qualopec e della perduta civiltà di Atlantide. Prima, però, chiariamo un paio di cosette su questa soluzione: innanzitutto, per motivi di spazio, era impossibile pubblicare una guida assolutamente completa passo dopo passo; per questo motivo vengono analizzati soprattutto i punti più insidiosi e i secret di ogni livello. Inoltre, la convenzione che ho usato per le direzioni (destra e sinistra) è di riferirmi SEMPRE a Lara. Ciò vuol dire che "a sinistra della cascata" significa: mettetevi di fronte alla cascata e prendete la VOSTRA sinistra, e non viceversa. OK, adesso siamo pronti per iniziare la nostra intrepida avventura...

PRIMO SCENARIO: QUALOPEC

Tra le montagne andine si nasconde la tomba di Qualopec, che custodisce il prezioso artefatto che Jaqueline, boss della Natla Technologies, ci ha chiesto di recuperare. Il primo scenario di *Tomb Raider* comprende quattro livelli, tutti piuttosto semplici, che vi introducono nel gioco vero e proprio, permettendovi di familiarizzare con il metodo di controllo, i movimenti e le visuali. A proposito: guardatevi molto spesso intorno per scorgere pericolose insidie!

In questa prima serie di livelli incontreremo pipistrelli, lupi, orsi e... vecchi animali da freddare con la pistola d'ordinanza: quasi alla fine dello scenario troveremo anche un fucile a pompa, che però ha i colpi molto limitati ed è piuttosto lento, riservatelo per i livelli successivi.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Livello 1: Caves

Cominciate a correre, evitando le frecce avvelenate che escono dai muri laterali. Girate a destra e andate fino in fondo: troverete una roccia con la superficie inclinata. Saliteci sopra dalla parte più alta e appena cominciate a scivolare, saltate e aggrappatevi: avete scoperto il primo SECRET del gioco!

Tornate indietro ed entrate nell'apertura a destra. Andate avanti e sulla sinistra vedrete una grotta. Entrateci e sulla destra, in alto, noterete un'apertura: è il secondo SECRET. Per accedervi, andate nell'angolo a sinistra e saltate (con presa). Freddato il pipistrello, tornate indietro e proseguite verso sinistra, calandovi nella buca e proseguendo il vostro cammino. Giungerete così a una stanza con un cancello di legno bloccato ed una porta: per aprirla, azionate l'interruttore sulla destra. Attraversate i ponti di legno e arriverete al ponte interrotto: mettetevi sul bordo e liberatevi dell'orso sottostante prima di calarvi. Recuperate il medikit e tornate sopra passando per la stanza con i ponti di legno. Saltate sul ponte di prima, scendete le scale e scoprirete il terzo SECRET, nascosto tra i cespugli sulla destra della porta chiusa. Per aprire quest'ultima, azionate la leva sulla destra e saltate verso l'ingresso (passando per il blocco intermedio).

Salite ora le scale ed evitate le solite frecce. Andate fino in fondo, aspettate qualche istante e il pavimento crollerà sotto i vostri piedi! Niente paura, andate fino in fondo al corridoio e saltate dall'altra parte, con un salto con ricorsa e presa. Liberatevi del lupo che custodisce la leva che apre il portale, entrate e avrete finito il primo livello.



Entrati nella stanza con le colonne, azionate la leva nell'angolo in fondo a destra, e salite verso l'alto per scoprire il primo SECRET e riprendere fiato. Già che ci siete, entrate nella stanza, azionate la leva per aprire la porta e rituffatevi subito (senza tornare nella stanza principale). Andate verso l'altro lato della stanza, poi tutto a sinistra e tirate la leva, dopodiché nuotate velocemente lungo il passaggio che vi condurrà a una stanza con quattro statue a forma di serpente. Salite ed entrate nella stanza del terzo SECRET. Tornate poi alla stanza principale. Dovete ora trovare, nei corridoi adiacenti, una stanza con una porta chiusa: apritela, salite le scale, saltate e spingete il blocco sulla sinistra. Entrate nella stanza e prendete nelle nicchie ai due lati la silver key e il gold idol. Salite sul blocco che avete spinto, girate l'angolo e cadete. Aprite la porta bloccata con la chiave appena recuperata.

Giungerete, dopo aver evitato le frecce, alla seconda parte del livello, dove occorre aprire la porta centrale. Sbarazzatevi dei lupi ed entrate nella porta di sinistra. Salite sulle piattaforme sopra la piscina, attivate la leva per aprire la porta di destra e calatevi sulle rocce prima e sul tetto poi per recuperare gli oggetti. Entrate poi nella porta di destra e ripetete il giochetto (facendo attenzione alle piattaforme cedevoli), azionando la leva che apre la porta centrale. Entrate lentamente nel corridoio per evitare di essere macellati dal pendolo, mettetevi accanto al muro e saltate quando il pendolo si trova al punto fermo dalla parte opposta. Ripetete l'operazione tre volte, azionate la leva, nuotate e uscite dalla piscina, estraendo subito le pistole per sparare all'orso. Se l'amico si fa troppo vicino, tornate nella vasca e aspettate che si allontani un po'. Salite le scale, tirate la leva che blocca i pendoli

Livello 2: City of Vilcabamba

All'inizio di questo livello vi trovate in una serie di stanze e stanzine infestate dai lupi, pipistrelli e orsi. Per uscirne, dovrete trovare la chiave che apre la porta bloccata in fondo al corridoio centrale. Cominciate col tuffarvi nello specchio d'acqua nella stanza centrale (quella sui cui si affaccia la residenza dell'orso), e nuotate velocemente verso destra .





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(nessuna utilità), giratevi ed entrate nel passaggio sulla vostra sinistra, accanto alle scale, per trovare il terzo SECRET.
Scendete nella stanza della piscina, mettete l'idolo d'oro al suo posto e tuffatevi nella vasca, entrando nel piccolo passaggio appena sotto la superficie. Giungerete così all'altra balconata, dove giace l'interruttore che apre la porta d'uscita.

Livello 3: The lost valley

Questo livello ruota attorno al meccanismo degli ingranaggi che si trova a monte del ruscello che sfocia nella cascata. Al principio è inutilizzabile, poiché mancano tre ruote dentate: occorre quindi trovarle nella valle perduta.
Non perdete tempo ad andare agli ingranaggi, tuffatevi subito nel ruscello e ammirate Lara cadere giù per la cascata. Sbarazzatevi dei soliti lupi ed entrate nella grotta di fronte alla cascata. Sulla sinistra c'è un passaggio che conduce solo a un branco di lupi in un vicolo cieco, quindi salite subito sulle rocce di fronte all'uscita del passaggio buio. Prendete il medikit e preparatevi ad entrare nella valle sottostante, pistole in pugno. In effetti verrete subito accolti da un simpatico raptor, che vi introduce nell'ambiente preistorico dominato dal t-rex che sopraggiungerà di lì a poco. Per farlo fuori, appostatevi nella grotta sulla destra, da cui potete spararegli senza problemi.
Ucciso il simpatico bestione, datevi da fare per trovare gli ingranaggi: il primo è nella stanza raggiungibile a nuoto dalla seconda cascata (quella più lontana rispetto all'ingresso della valle). Appena usciti dall'acqua, sbarazzatevi del raptor e scalate le rocce per arrivare all'ingranaggio. Tornate poi alla cascata, per scoprire due SECRET: il primo si cela in un passaggio nascosto tra i cespugli a destra della cascata, mentre il secondo si trova in fondo al pelo dell'acqua della cascata. Per raggiungerlo, scalate le rocce sulla sinistra della cascata, arrivate alla crepa, aggrappatevi e spostatevi fino alla cascata, poi tiratevi su.
Il secondo ingranaggio è nel tempio, sul fondo dell'ala destra della piscina. È anche possibile salire sul tetto del tempio (il terzo SECRET), scalando alcune rocce alla destra dell'ingresso (più o meno dove vi attacca un raptor) e saltando con una certa abilità. Per scendere senza farvi male, sfruttate le rocce inclinate in fondo a destra.
Per recuperare l'ultima ruota dentata, infine, dovete salire sulle rocce alla sinistra dell'ingresso del tempio, giungere al ponte interrotto ed effettuare un salto con rincorsa e presa. Per tornare indietro, semplicemente calatevi dal ponte. Questo, per i fanatici, è anche un ottimo punto per sparare al t-rex in tutta tranquillità.



Salutate la splendida valle perduta e tornate alla cascata iniziale: salite con le rocce sulla sinistra al luogo di partenza. Saltate dall'altra parte del ruscello con la rincorsa, e ripetete la mossa tre volte, poi effettuate un salto da fermo con presa e, dopo un po' di strada, arriverete al meccanismo che regola la chiusa e quindi l'afflusso d'acqua. Mettete a posto i tre ingranaggi e tirate la leva: il corso dell'acqua verrà deviato. Attraversate il ponticello e voltatevi per vedere, sulla sinistra, la crepa che conduce alla sorgente del ruscello, dove c'è il quarto SECRET. Seguite poi il nuovo corso d'acqua per recuperare il fucile accanto allo scheletro sulla destra e per scoprire l'ultimo SECRET, nella stanza in fondo al tunnel subacqueo. Da lì, saltate giù al luogo di partenza e tuffatevi nel laghetto dove prima c'era la cascata: al suo posto scoprirete l'ingresso alla tomba di Qualopec.



Livello 4: Tomb of Qualopec

Per giungere alla tomba di uno dei tre imperatori di Atlantide, dovrete dimostrare la vostra abilità attraverso una serie di prove: innanzitutto, salite il corridoio centrale, e saltate all'indietro per due volte e poi lateralmente per evitare il masso rotolante. Poi azionate la leva nella stanza iniziale e liberatevi dei due raptor che vi accoglieranno. Prendete poi il nuovo corridoio, che porta ad un incrocio, che conduce a tre diversi interruttori che aprono l'ingresso alla sala del trono.
Il corridoio di sinistra porta ad una stanza con un interruttore che sposta un blocco. NON azionatelo, calatevi giù, salite il corridoio azionate prima il secondo interruttore, saltando verso il passaggio sulla destra; tornate poi ad azionare il primo e saltate sui due blocchi per azionare l'interruttore che apre la prima porta.
Il corridoio centrale conduce ad un pavimento cedevole che vi fa cadere in una stanza piena di lupi. Fateli fuori saltando lateralmente e dedicatevi al blocco mobile in alto: prima tiratelo, poi spingetelo lateralmente per scoprire il passaggio all'interruttore.
Il corridoio di destra porta alla prova più insidiosa: spingete due volte il blocco centrale, poi quello laterale, infine correte verso l'interruttore, evitando di cadere sul pavimento fragile. Per tornare indietro, camminate fino al bordo ed effettuate un salto da fermo con presa.
Aperte tutte le porte, avrete accesso alla scalinata con le frecce. Mettetevi accanto all'ultimo cannoncino, sotto alla prima statua a sinistra, e saltate per accedere al primo SECRET, posto nell'angolo in fondo a sinistra della stanza. Il secondo SECRET si trova esattamente sotto al primo: calatevi (NON saltate!) per prendere il medikit. Per uscire camminate tra le spine (se correte vi fate male) fino al bordo, poi saltate per uscire evitando di sbagliare. Nella sala del trono vi attende una mummia da uccidere prima ancora che si muova ed il primo Scion, l'artefatto di cui vi aveva parlato Jacqueline. Dopo averlo preso, correte verso la porta (si apre automaticamente) senza far caso ai massi che cadono dal soffitto, e uscite dalla tomba. Tuffatevi nel laghetto per scoprire il terzo SECRET, un piccolo passaggio subacqueo, dopodiché schizzate fuori dall'acqua e sparate a Larson finché non si accascia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NELLA SCENA SEGUENTE...

Lara chiede spiegazioni a Larson della sua accoglienza, ma lo scagnozzo riesce a dire solo che per avere informazioni sull'artefatto trovato (una parte dello Scion) la nostra eroina deve rivolgersi a Miss Jacqueline Natla.
Poi Lara decide di fare un salto alla Natla Technologies, dove scopre che lo Scion era lo strumento di potere ("di una potenza superiore a quella dello stesso Creatore") dei tre imperatori di Atlantide, uno dei quali era proprio Qualopec. Inoltre, Lara apprende che la tomba del secondo imperatore, Tihocan, è stata localizzata nei pressi di San Francis Folly. Manco a dirlo, sarà lì che continuerà la nostra avventura.



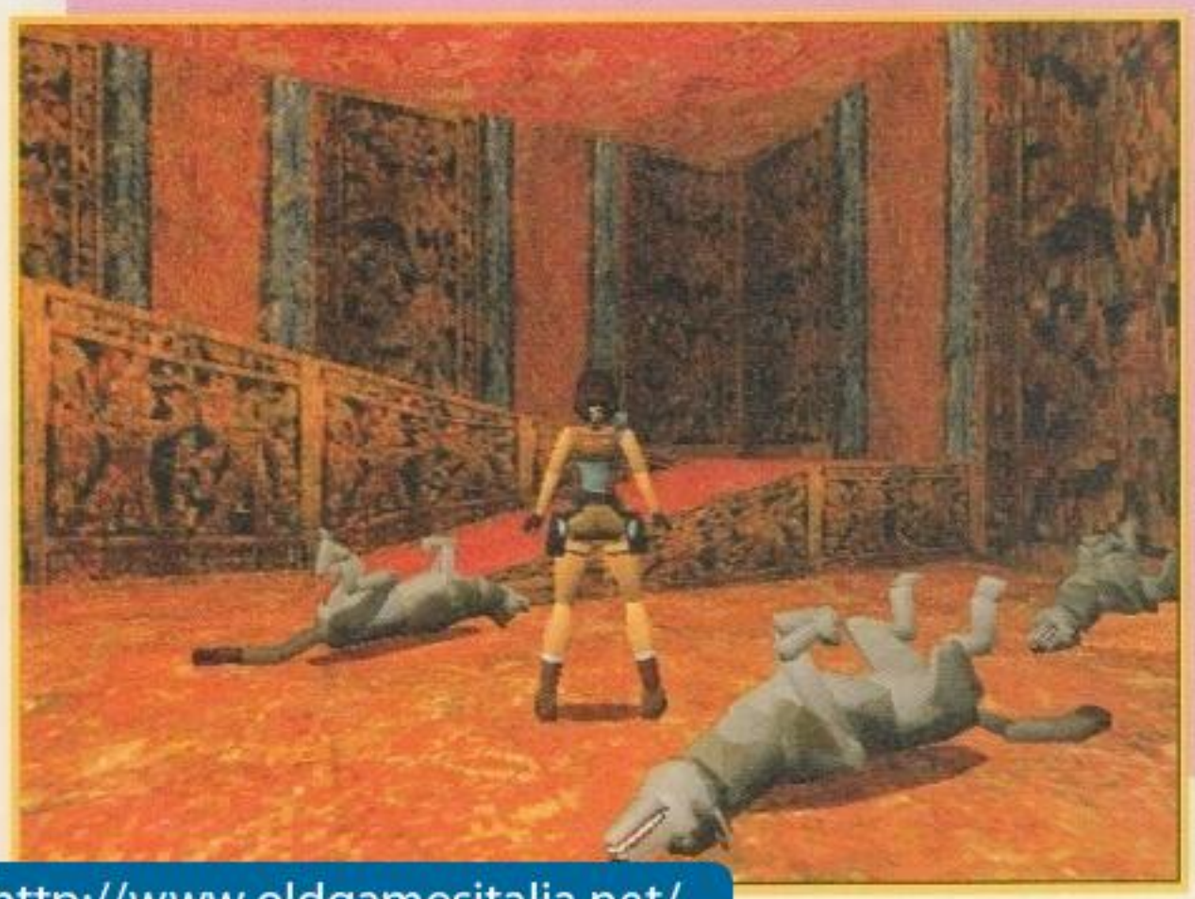


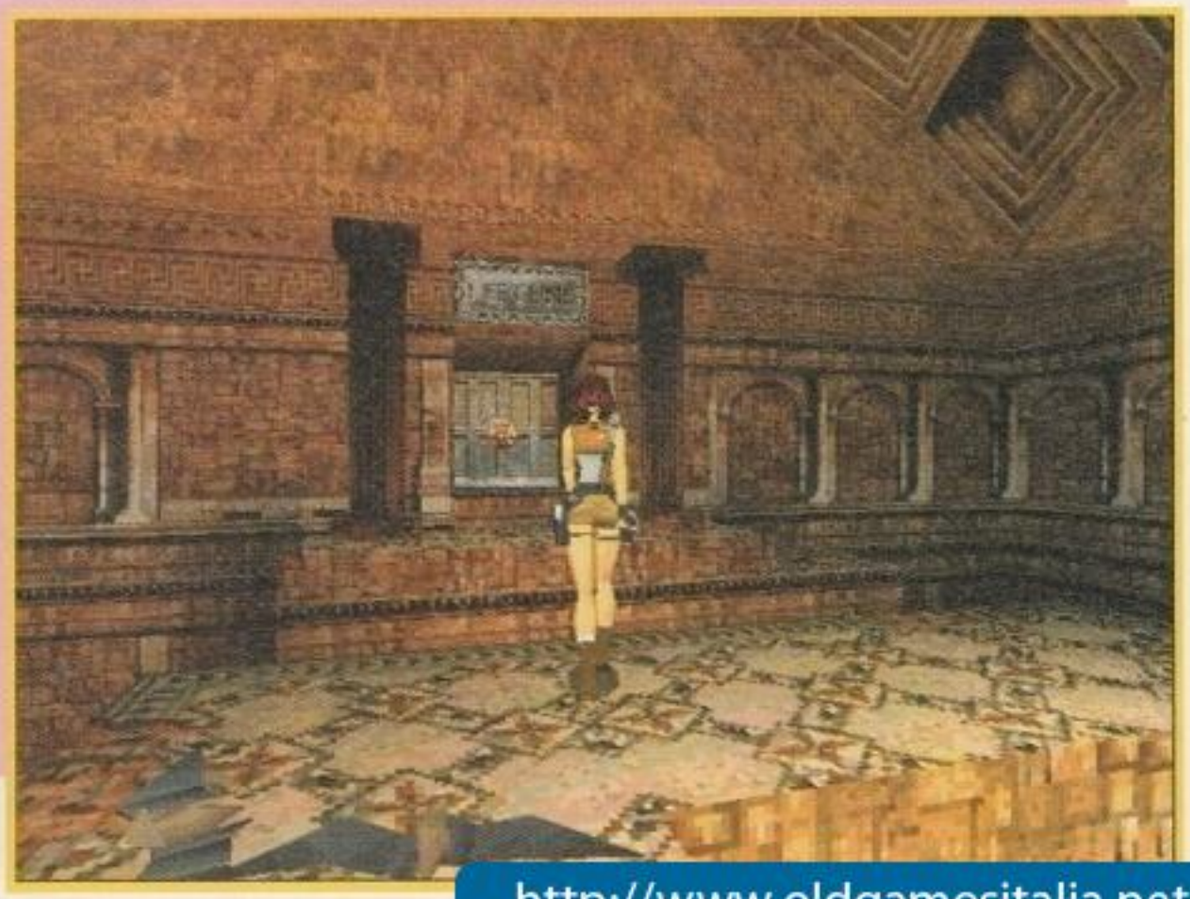
SECONDO SCENARIO: TIHOCAN

Col secondo scenario, il più lungo di tutti con i suoi cinque livelli, *Tomb Raider* entra nel vivo, dell'azione e della storia. Ci ritroviamo così in un ambiente classicheggiante (vicino a quello dell'antica Roma), dove le insidie statiche (salti al limite, prove a tempo) si alternano a nemici decisamente più impegnativi di quelle affrontati in precedenza. Per questo motivo, a partire dalla fine del primo livello, avremo a disposizione una nuova arma, una coppia di magnum assai potente, sebbene con i colpi limitati: utilizzatele, quindi, con una certa parsimonia, alternandole al fucile ed alle pistole normali per stendere leoni, pantere, coccodrilli e gli agilissimi scimmioni. Ci accompagnerà per tutto lo scenario un altro boss della Natla Technologies, Pierre, che ogni tanto sbucherà fuori per riempirci un po' di piombo. Purtroppo scappa sempre prima del tempo, ma non ci sfuggirà alla resa dei conti: non sprecate quindi munizioni con lui nel corso dei primi quattro livelli.

LIVELLO 5: SAN FRANCIS'S FOLLY

La follia di San Francesco è uno dei livelli più lunghi, difficili e delicati di tutto il gioco. Armatevi quindi di grande pazienza e preparatevi ad una delle più incredibili strutture di *Tomb Raider*.
Per prima cosa, freddate i bollenti spiriti dei leoni che vi accolgono nel tempio. Spingete poi il blocco mobile sulla destra sulla casella Ω (omega) per aprire la porta sul fondo. Ripulite la stanza, attivare le leve e uscite per fare la conoscenza di Pierre. Spostate il blocco sull'altra omega per aprire la porta in alto, dopodiché spingetelo fino in fondo (dalla parte opposta rispetto all'inizio) per salire sui blocchi alti (con un salto da fermo con presa). Prima di entrare nella porta aperta, potreste dare un'occhiata al primo SECRET, a cui si accede dalla stanzina con la piattaforma sporgente. Appena entrati, mettevi accanto al muro sulla destra con le spalle attaccate al blocco. Saltate in avanti, saltate di nuovo e aggrappatevi per salire sulla piattaforma superiore. Ripetete il trucco e giungerete ad un pavimento cedevole, dove vi aspetta un medikit.
Entrate nella porta argentata superiore (sopra all'inizio del livello). Girate l'angolo camminando e salvate. Accedere al successivo SECRET, infatti, è difficile e non si può sbagliare: un paio di metri prima della fine della discesa, saltate in modo che Lara batta la testa sul soffitto, saltate di nuovo sulla piattaforma inclinata e aggrappatevi al bordo della porta di fronte. Calatevi poi nella stanza dell'interruttore che abbassa il livello dell'acqua, ma non attivatelo se volete scoprire il terzo SECRET, una stanzina a cui si arriva nuotando sott'acqua e tenendo d'occhio il soffitto. Prosciugata l'acqua, liberatevi dell'alligatore e salite le scale per arrivare la cuore del livello: una follia di piattaforme sovrapposte che avrebbe fatto la gioia di un genio come Escher. Salvate e preparatevi ad una lunga discesa nell'inferno degli dei di Atlantide...
Sui diversi piani giacciono quattro interruttori ed altrettante porte, ciascuna con un nome di divinità, che custodiscono le chiavi che aprono il portale alla base della complessa struttura. La prima porta aperta è quella di Thor: correte attraverso la stanza buia con l'elettricità, saltando per velocizzare l'operazione. Fermatevi poi sul pannello-interruttore finché non sentite il click che lascia cadere il martello gigante. Salite sulla piattaforma più alta sfruttando i blocchi mobili e troverete la prima chiave.
Dietro alla porta Damocle, invece, vi aspettano guardacaso una serie di spade appese sul soffitto, pronte a trafiggervi dopo che avrete preso la chiave (e gli oggetti sopra). Per evitare di finire infilzati ci sono diverse teorie: correre senza sosta, saltare o avanzare a piccoli passi. Fate come vi pare, utilizzando eventualmente qualche medikit.
La porta di Nettuno, la più alta, porta ad una piscina che conduce ad un corridoio subacqueo che culmina in una stanza con una leva. Tiratela per





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

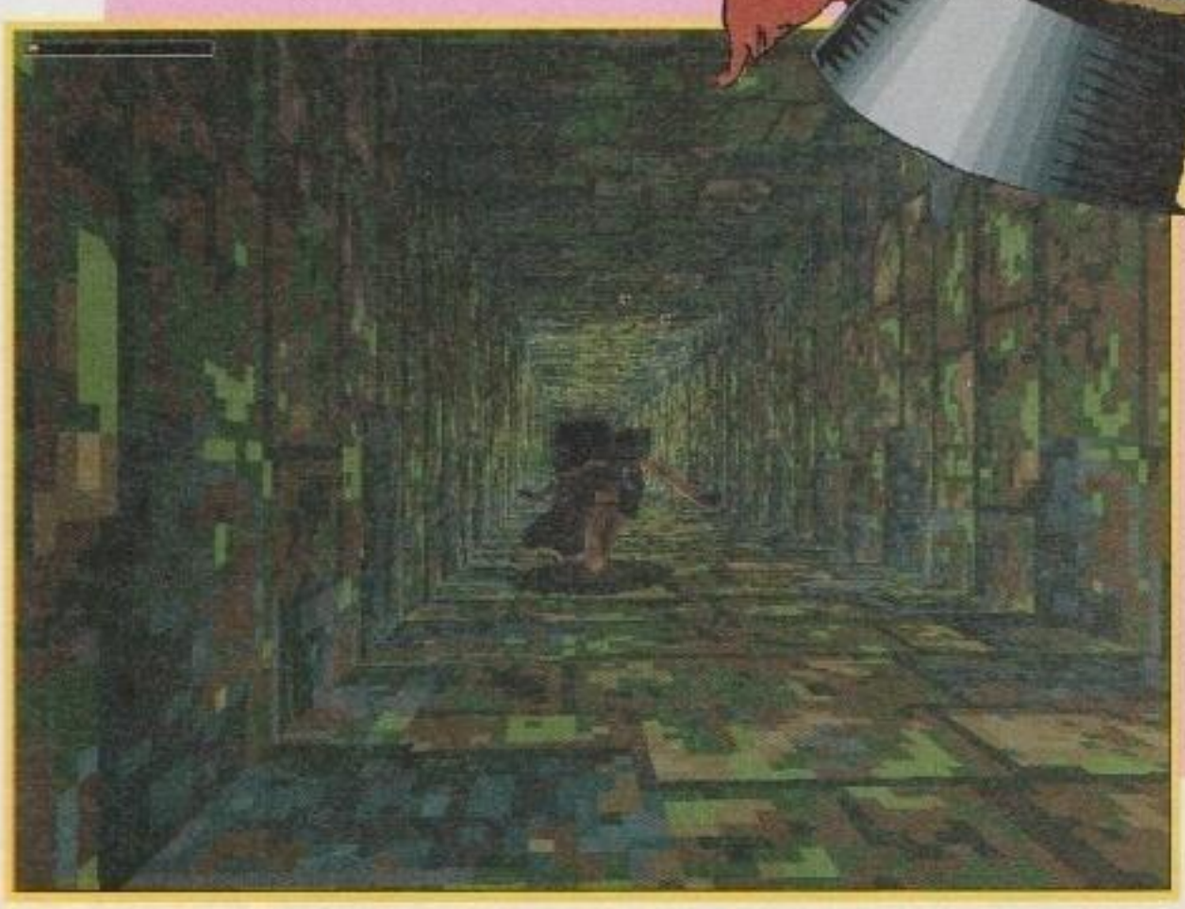
http://www.oldgamesitalia.net/

fermare la forte corrente verso il basso, prendete la chiave e risalite sfruttando gli ultimi spiccioli della riserva d'aria.
L'ultima porta, quella di Atlas, conduce ad una trappola con masso rotolante custodita da uno scimmione. Per farla franca, vi suggerisco di correre incontro alla pietra saltando all'ultimo momento verso la piattaforma in alto a sinistra, ma è possibile anche correre alla buca in fondo aggrappandosi sul bordo e facendosi passare la pietra sopra la testa.
Alla base della complicata struttura troverete due leoni ed il caro Pierre. Liberatevi della compagnia e analizzate la strana roccia chiara che c'è in un angolo: si tratta, in realtà, di una porta che conduce al quarto ed ultimo SECRET. Per aprirla dove salire sul pannello sopra la porta di Atlas: mettetevi faccia al muro, girate a sinistra e andate sul bordo, poi guardate giù per vedere la piccola porta chiudersi. Per arrivare in tempo senza farvi troppo male, fate così: guardando verso la porta, mettetevi sul bordo del pannello-interruttore: saltate all'indietro, fino al bordo della piattaforma, poi calatevi sotto (per ridurre i danni), poi fate un altro salto all'indietro, calatevi ancora e correte lungo la piattaforma saltando prima della fine: dovreste atterrare sulla soglia della porta segreta, appena in tempo per entrare nella stanza.
Per aprire il portale in basso, utilizzate le chiavi trovate nella serratura del loro colore.

Livello 6: Colosseum

Per entrare nel colosseo, dopo aver ucciso un po' di leoni dovete salire sulle balconate dell'edificio e saltare dalla piattaforma più alta verso l'apertura. Prima di continuare, se siete de buoni saltatori, potete provare a raggiungere il primo SECRET, con due salti lunghi con ricorsa verso l'angolo con le rocce inclinate: studiate bene la conformazione delle pietre prima di lanciarvi, perché un errore significa ritornare al punto di partenza.
In seguito, per prima cosa fate fuori i due coccodrilli nel pozzo per prendere il medikit, poi tornate su e aggrappatevi alla crepa per passare dall'altra parte. Salendo a metà della crepa, in corrispondenza dell'apertura, troverete il secondo SECRET. Tirate poi la leva per aprire il cancello e freddare il gattone che vi viene a salutare. Dopo il solito battibecco con Pierre vi troverete sulle gradinate del colosseo.
Per prima cosa, fate fuori un po' di belve nell'arena, poi calatevi giù e scivolate nella stanza delle gabbie, dove c'è una leva che apre l'altra stanza dei leoni, in fondo al cortile dietro alle pietre. Risalite nell'arena saltando su dal pozzo e ripulitela dai gorilla e dai leoni.
Nella seconda stanza dei leoni, in fondo a destra, c'è un pannello-interruttore: saliteci sopra, e correte (con qualche salto) verso la gabbia di sinistra, abbassate la leva e entrate di corsa nell'altra gabbia, dove troverete il cancello di ferro aperto. Attivate la leva e dirigetevi verso gli spuntoni insanguinati.
Salite sulle rocce, e con un salto lungo con rincorsa andate sul costone di roccia verso il palco reale. Per raggiungerlo, effettuate un salto con rincorsa e presa. Freddate i due gorilla badando a non finire di sotto, tirate il blocco mobile e azionate la leva, che apre una delle tre stanze agli angoli del colosseo, e precisamente quella vicina alle rocce. Lì gettatevi nella buca per evitare il masso rotolante, azionate la leva e correte verso la stanza dalla parte opposta, dopo aver salutato Pierre ed un altro leone. In questa stanza giace il terzo SECRET: camminate tra il blocco di pietra ed una colonna e sentirete una porta aprirsi: tirate su il naso e vedrete che si trova in fondo ad una piattaforma di due blocchi per uno. Per raggiungerla in tempo, mettetevi spalle alla colonna, saltate avanti, a destra, indietro, a sinistra e avanti in rapida successione. Se siete stati abbastanza veloci potrete raccogliere un po' di munizioni ed un medikit.
Azionate poi la leva per aprire l'ultima stanza, a sinistra del palco reale. Lì tuffatevi e raggiungerete una stanza con un blocco di pietra mobile, che va prima spinto e poi tirato di lato per poter spingere un altro blocco, che nasconde una chiave.
Tornate di corsa al palco regale, entrate nel portale in fondo alla scalinata per prendere un medikit, poi tornate su e usate la chiave sulla serratura accanto alla grata di ferro. Se ci tenete a fare piazza pulita, affacciatevi alla balcone per eliminare i due gorilla sopraggiunti. Infine tuffatevi in acqua, evitate il coccodrillo, salite nella stanzetta per aprire il cancello di ferro e nuotate verso il fondo del passaggio.



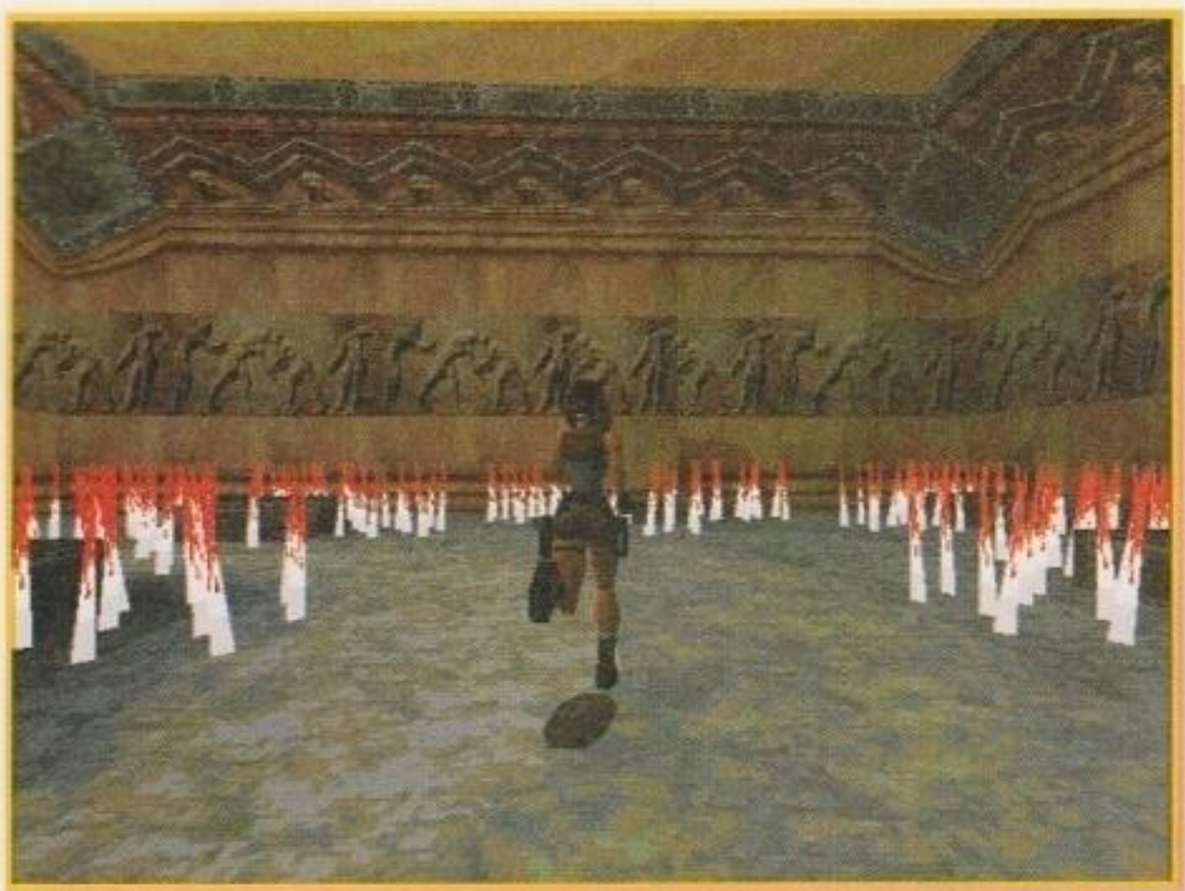


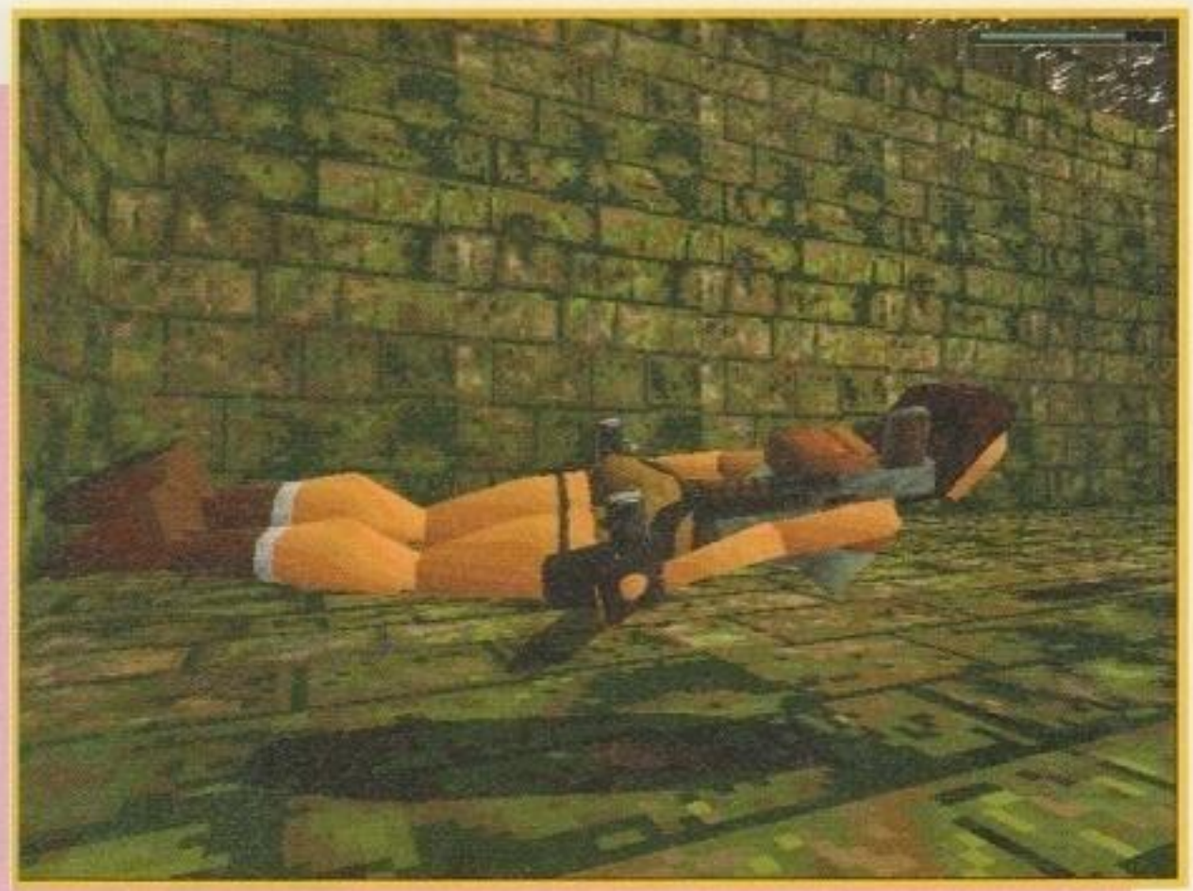


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Livello 7: Mida's palace

Apparentemente la casa di re Mida (quello che fu condannato a trasformare tutto ciò che toccava in oro...) è uno dei livelli più lunghi e dispersivi di tutto il gioco: la prima volto ci ho messo quasi due ore a finirlo, ma "ripassando" prima di scrivere, affrontando tutto nel giusto ordine (secret compresi) ho ridotto i tempi ad un quarto! Quindi, se volete liberarvi di questo livello - uno dei più critici quanto a punti morti - in fretta seguite esattamente i miei consigli.

La chiave del livello sta nel trovare tre barre di stagno, trasformarle in oro e utilizzarle come chiavi per aprire il portale di uscita. La stanza principale è quindi quella con le cinque leve (raggiungibili saltando con attenzione e rincorsa su tutti i piloni) e le quattro porte. Sopra ogni porta c'è incisa una combinazione di cinque simboli (Y oppure O), a cui corrisponde una combinazione delle leve per aprirla. Y significa leva abbassata, O leva alzata.

Cominciate dalla stanza YOOOO: qui c'è un congegno a tempo che regola le fiamme sulle piattaforme, quindi occorre avere un certo tempismo ed un ottimo controllo di Lara nei salti. Per prima cosa, ripulite la vasca dagli alligatori, in modo che se sbagliate e prendete fuoco potete spegnervi e ricominciare senza troppi danni. In secondo luogo, non disperate: ho impiegato un'ora abbondante per capire la giusta dinamica, ma poi è un giochetto. Il segreto è di camminare fino all'inizio del punto di attivazione (appena prima che la fiamma si spenga), poi cominciare a correre, premere il tasto di salto e non lasciarlo più fino alla fine: staccatevi dalla prima piattaforma a metà (all'altezza dell'ugello della fiamma), poi direzionate Lara durante il salto per dirigerla verso la piattaforma successiva, e così via. Se avete calcolato i giusti spazi, potrete aggrapparvi all'ultima piattaforma, issarvi e arrivare all'ambito trofeo (la barra) con tutta tranquillità. Passate alla stanza OOYOY: entrate nel passaggio, tirate per due volte il blocco e azionate la leva: i blocchi di pietra lieviteranno dal pavimento! Correte su, e cominciate a saltare con attenzione da un blocco al più vicino, fino all'ultimo. Da qui sembrerebbe tutto facile, e invece dovete andare fino al bordo e fare un passo indietro, poi saltare da fermo e aggrapparvi se non volete diventare uno spiedino.

Inoltre appena risaliti ci sarà un gorilla a fare gli onori di casa, e non sembra gradire troppo la vostra presenza. Prendete poi la barra, ripetete il salto delicato e tornate alle cinque leve. L'ultima stanza (OOYYO), già di per sé piuttosto difficile, è in realtà solo il passaggio ad un percorso di guerra che attraversa tutto il livello. Per prima cosa scendete nel corridoio a destra e tirate il blocco di pietra: farete crollare il soffitto! Salite in cima al corridoio dalla parte opposta, e preparatevi ad un difficile salto: ci sono diverse possibilità, ma per me la più semplice è di saltare da fermo sul vicino blocco orizzontale, da lì in diagonale verso l'alto ancora con un salto da fermo, e infine raggiungere l'estremità opposta con un salto lungo con rincorsa. Non è molto facile, ma è la via più rapida verso il passaggio che porta alla costruzione a due piani con la piscina sul tetto ed i gorilla tutt'intorno. Innanzitutto correte verso destra, tuffatevi nel canale e nuotate entrando nella stanza con le rocce inclinate. Qui troverete il primo SECRET, in fondo a sinistra: per raggiungerlo saltate sulle rocce, posizionatevi sul fondo delle pietre "a V", saltate da fermo in avanti e tenete premuto il tasto di salto senza direzionare Lara. Recuperate le munizioni, tornate sul bordo della piscina di fronte al passaggio da cui siete arrivati. Guardate in basso e scorgerete il secondo SECRET, ancora delle munizioni da raggiungere calandosi sulla roccia. Il primo piano è infestato dai gorilla: sbarazzatevene e raggiungete l'ultimo arco. Da qui, effettuate un salto lungo con rincorsa per aggrapparvi al costone di roccia dove c'è il medikit. Spostatevi poi verso sinistra per saltare dalla parte opposta, in modo da raggiungere il tetto della stanza del primo SECRET, dove vi attende un pavimento cedevole ed un medikit. Proseguite il cammino sulla pensilina, fino a raggiungere il tetto del tempio, sul quale finalmente troverete l'ultima barra di piombo. Appostatevi per ripulire la stanza sottostante e calatevi giù, entrando nel tempio per aprire con la solita leva la porta del giardino. Correte laggiù (ci si arriva dalla piscina iniziale) e arrampicatevi sulla pensilina dove c'è il medikit: arriverete così alla statua di re Mida. Avvicinatevi alla mano (NON saliteci su) e fate trasformare le tre barre di piombo in lingotti d'oro. Tornate al giardino, e attivate l'interruttore mimetizzato tra i cespugli sulla destra (a sinistra se entrate nel giardino dalla piscina) per aprire la grata di ferro laterale e accedere al terzo SECRET, difeso dalle ganasce mobili (saltateci attraverso).

Infine, tornate alle beneamate leve, selezionate la configurazione YOOOY per aprire l'ultima porta, annientate il leone e usate i lingotti d'oro per aprire il portale finale e scendere nella cisterna.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F 15E

PRENDI IN MANO LA SITUAZIONE



F 15E HAWK

RIPRODUCE PERFETTAMENTE LA CLOCHE DELL'F15E
PERMETTE DI CONTROLLARE TUTTE LE FUNZIONI DEL VELIVOLO
IN MODO RAPIDO E PRECISO
NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE
PARTICOLARI (PLUG & PLAY)
E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO (NON NECESSITA
DELLA SPECIFICA SELEZIONE NEL PROGRAMMA
DI SET UP) PRECISIONE A 360° GRAZIE
ALLA TECNOLOGIA SATURN RING



F 15E RAPTOR

RIPRODUCE PERFETTAMENTE LA CLOCHE DELL'F15E
PERMETTE DI CONTROLLARE TUTTE LE FUNZIONI DEL VELIVOLO
IN MODO RAPIDO E PRECISO
NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE E INTERFACCE
PARTICOLARI (PLUG & PLAY)
E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO (NON NECESSITA DELLA
SPECIFICA SELEZIONE NEL PROGRAMMA DI SET UP)
PRECISIONE A 360° GRAZIE ALLA TECNOLOGIA SATURN RING
CASTLE SWITCH E HAT SWITCH UTILIZZABILI CON I SOFTWARE
DI SIMULAZIONE

F 15E TALON

RIPRODUCE PERFETTAMENTE LA CLOCHE DELL'F15E
PERMETTE DI CONTROLLARE TUTTE LE FUNZIONI DEL VELIVOLO IN
MODO RAPIDO E PRECISO
PROGRAMMABILE IN TUTTE LE SUE FUNZIONI
NON RICHIEDE PROGRAMMI D'INSTALLAZIONE
E INTERFACCE PARTICOLARI (PLUG & PLAY)
E' UTILIZZABILE CON QUALSIASI GIOCO (NON NECESSITA
DELLA SPECIFICA SELEZIONE NEL PROGRAMMA DI SET UP)
PRECISIONE A 360° GRAZIE ALLA TECNOLOGIA SATURN RING
5 TASTI PROGRAMMABILI PER ATTIVARE LE VARIE FUNZIONI
DEL VELIVOLO (CHAFF, FLARES, RADAR ON/OFF)

Suncom TECHNOLOGIES

CON I JOYSTICK F 15E, PILOTARE È UN'ESPERIENZA TOTALE!!

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa

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

http://www.oldgamesitalia.net/

LEISURE SUIT LARRY 7

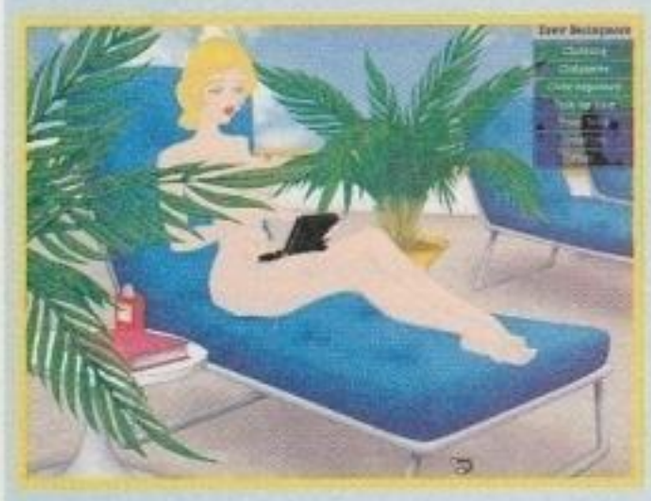
LOVE FOR SAIL

Larry attira sulla sua persona la solita marea di guai, e questa volta ci toccherà aiutarlo a conquistare il cuore (si fa per dire...) di sei bellissime passeggere e impiegate della PMS Bouncy, per poi riuscire a ottenere il premio più ambito, ovvero la... ammirazione del Capitano Thygh.



La Costa Lotta

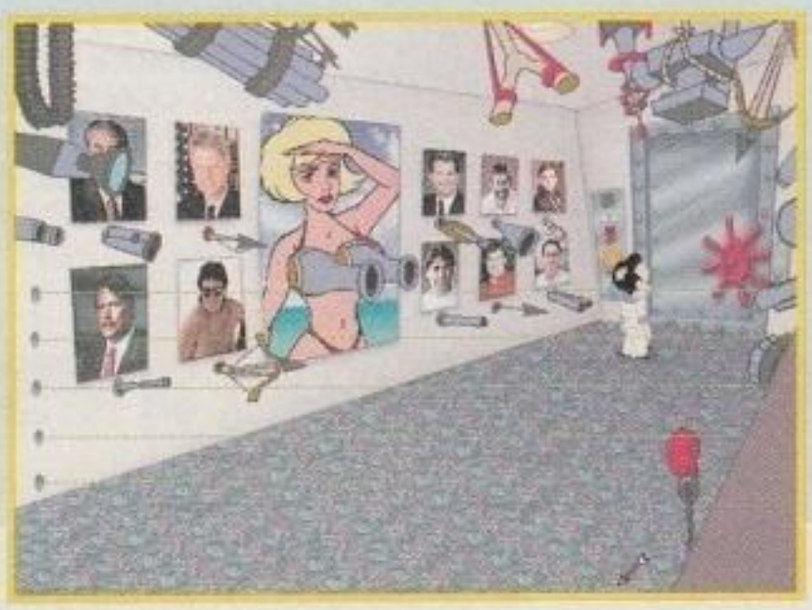
All'inizio del gioco, vi ritroverete legati al letto, intenti a concludere quello che avevate iniziato nella sequenza finale di *Larry 6*. Il nostro eroe, come tutti i suoi fan possono ben immaginarsi, non riesce a rimanere fuori dai guai che per qualche secondo, ed eccolo alle prese con un incendio. Per prima cosa, prendete il beauty case (Lil' Hair Weave Kit) e apritelo, poi raccogliete le pinzette dal comodino vicino al letto, quindi utilizzate queste pinzette sull'ago (needle) trovato nel beauty case per ottenere un perfetto grimaldello, che dovrete utilizzare immediatamente per aprire le manette e poter uscire dalla stanza. Arriverete al pianerottolo del quarantesimo piano, e i vigili del fuoco vi chiederanno di rompere la finestra e saltare dal balcone. Scoprirete dopo qualche tentativo che la sedia non è abbastanza resistente e la lampada è troppo pesante.



Cliccate allora sulla portafinestra, selezionate la voce "Other" e digitate nel parser "Break" per uscire dalla spinosa situazione in cui siete finiti.

A bordo del PMS Bouncy

Appena saliti sulla nave, conoscerete il Capitano Thygh, la "meta" ultima di questa avventura. Come al solito, dovrete superare una serie di prove per dimostrarvi il miglior uomo sulla nave, e aggiudicarvi il Trofeo Maschile di Thygh, il cui premio è... il capitano. Utilizzate la mappa della nave per dirigervi al Proud Lil' Seaman Lounge, dove vi verrà spiegato in dettaglio come, quando e cosa dovete fare. Al termine della presentazione della gara, noterete che vicino a uno dei forzieri-sedili, è apparso un oggetto a strisce rosse e bianche.



Cliccandovi sopra, scoprirete di aver appena trovato il primo dei 32 "Where's Dildo?", una parodia del celebre (almeno negli States) "Where's Waldo?". Andate poi sul ponte della nave, cliccate sul secondo Dildo (nascosto dietro uno dei vasi), quindi proseguite verso sinistra. Aprite lo sportello di vetro e prendete il tubo antincendio, poi parlate con Peggy, la piratessa, utilizzando tutti gli argomenti a vostra disposizione. Prima di lasciarla, selezionate "Other" e digitate "Captain" per avere una "colorita" descrizione delle abitudini sessuali del Capitano. Proseguite verso sinistra, cliccate sul terzo Dildo nascosto dietro uno dei vasi, quindi parlate con Rod, il cui lavoro è intrattenere i bambini che NON sono a bordo della nave. Infine, prendete i frutti dalla pianta a forma di pecora.

Lovemaster 2000

Iniziamo quindi la nostra serie di test, partendo ovviamente dalla prova più interessante, quella del miglior amante presente sulla nave. La donna "chiave" di questo test è Vicky, l'avvenente bibliotecaria, che dovrete appunto andare a trovare. Arrivati in libreria, date un'occhiata vicino all'orologio a pendolo per scovare un altro Dildo (il numero 4), leggete qualche libro a caso giusto per farvi due risate, poi andate in fondo a destra. Purtroppo, scoprirete che dovrete "risvegliare" il suo interesse per gli uomini. Parlando con Vicky, scoprirete anche che detesta la letteratura "piccante". Una volta esauriti tutti gli argomenti, selezionate il solito "Other" e digitate una parola qualsiasi. Vicky si girerà per controllare nell'archivio della biblioteca, e voi avrete una dozzina di secondi per prendere l'ampolla di mucillagine che si trova di

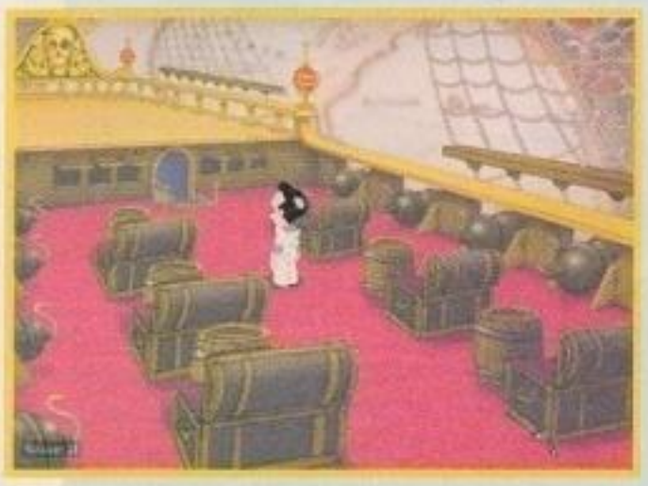


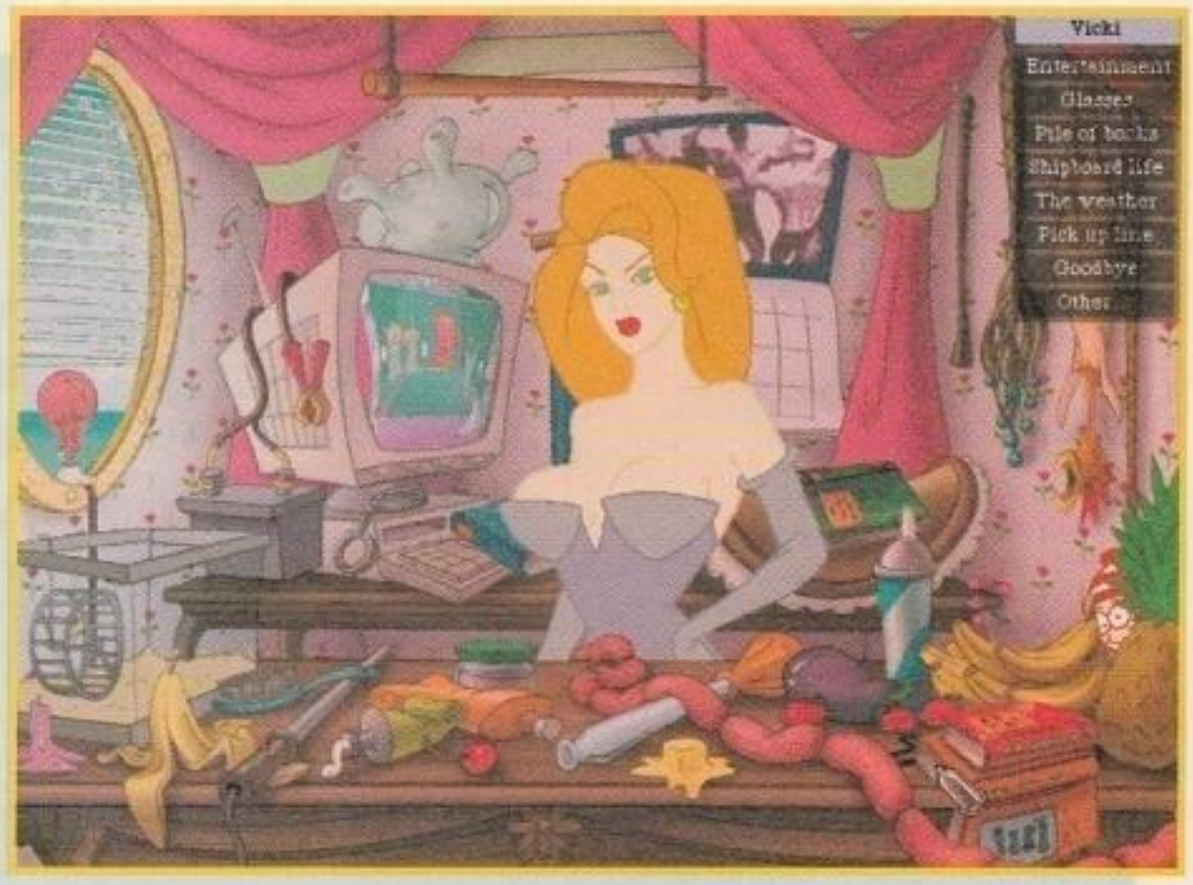
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/







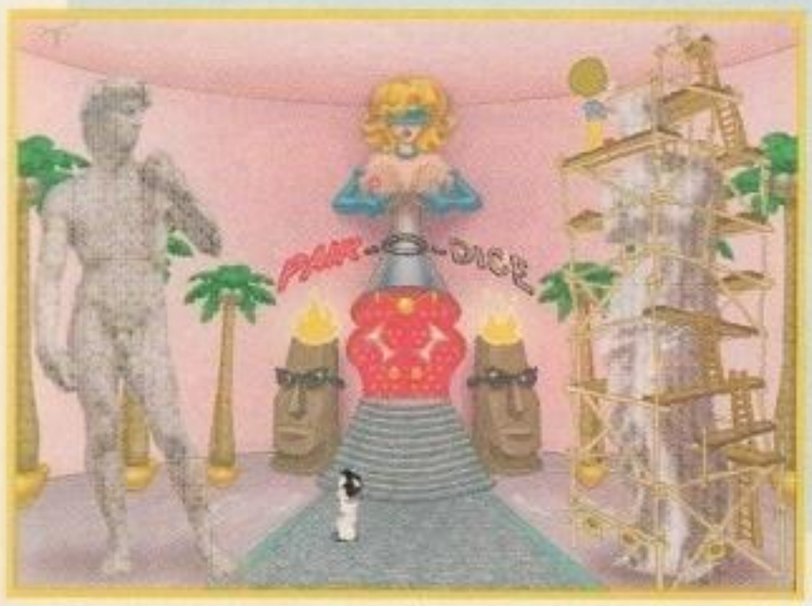


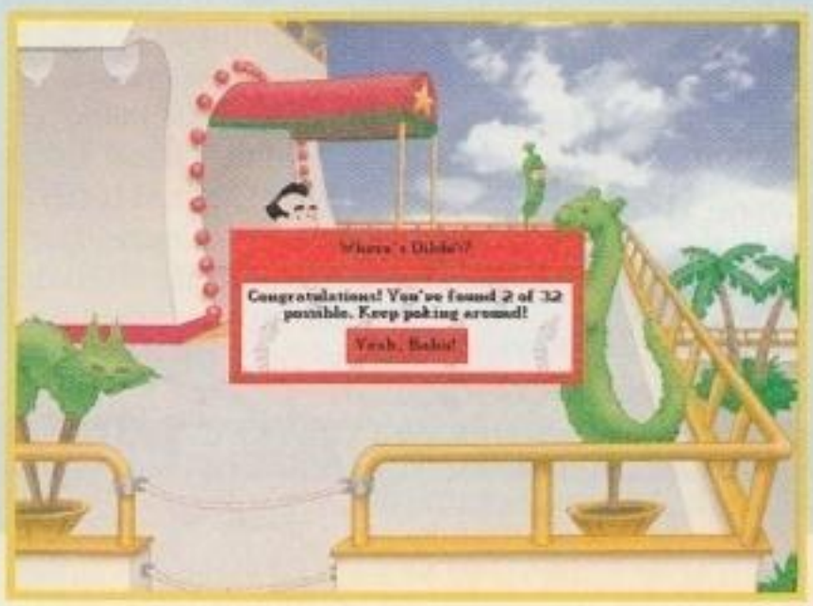
fronte alla pila di libri a sinistra. Uscite e raggiungete la "hall" della nave (quella con la fontana di champagne, per intenderci), cliccate sul Dildo 5 appostato dietro a una colonna, quindi dirigetevi verso la piscina, dove verrete costretti a indossare un assurdo costume. Cliccate, già che ci siete, sul Dildo 6, nascosto dietro il vaso sulla sinistra, quindi proseguite verso sinistra per arrivare al cospetto di un'altra bellezza, Drew Baringmore. Parlatele utilizzando tutti gli argomenti, in particolare chiedetele il libro che sta leggendo ("Le avventure erotiche di Ercole"), che per ora non si sogna di consegnarvi. Tornate poi nella vostra cabina (la numero zero), cliccate sull'ennesimo (settimo) Dildo nascosto dietro al secchio, quindi prendete la carta igienica e lo spray, inserito nel tubo di scarico. Tornate da Drew, riutilizzate tutti gli argomenti a vostra disposizione, e poi chiedetele nuovamente il libro, che questa volta vi verrà prestato. Ok, Vicky deve iniziare a preoccuparsi! Tornate in libreria, parlate con Vicky selezionando "Other" e un argomento a caso, e mentre è girata verso il computer, prendete il libro giallo dalla pigna a sinistra, toglietegli la copertina e utilizzate quest'ultima sul libro preso a Drew, infine posizionate il libro "piccante" con la copertina "innocua" sulla pigna dei libri. Ora dovete aspettare che Vicky legga il libro. Tornate nella vostra cabina, cliccate sul Dildo 8, nascosto questa volta dietro alla toilette, poi raggiungete l'area della prova Lovemaster 2000 (è una delle stanze viola nella mappa della nave), e inserite la vostra scheda personale nel lettore a forma di labbra sulla sinistra. Totalizzerete un disastroso punteggio (002). Prima di uscire, cliccate sul Dildo 9, premete il pulsante verde e quindi tornate nella vostra cabina, giusto in tempo per cliccare sul Dildo 10 (in basso a sinistra). A questo punto, Vicky dovrebbe essere pronta: tornate in libreria, e dovreste trovare una gustosa sorpresa (oltre al Dildo numero 11). Parlate con la "nuova" Vicky, e selezionate l'argomento "weather" (ovvio, no?). Ritornerete, come mamma vi ha fatti, nella vostra cabina; appena vi "riavete" dall'esperienza, ritornate in Libreria, parlate nuovamente con Vicky e selezionate l'argomento "sex". Vicky supererà in questo modo il test al vostro posto e avrete vinto questa sfida (anche se barando allegramente!).

Best Dressed Men

Tempo del secondo test. Raggiungete l'area della prova per l'uomo più alla moda (sempre tra le stanze viola). Cliccate sul Dildo nascosto dietro al computer (dovreste essere a quota 12), cliccate sui pantaloni del manichino e selezionate "Unzip" (cosa altro vi sareste aspettati) per venire esaminati dalla macchina analizza-moda e ricevere il solito sconfortante punteggio (anche qui, 002). Meglio rimboccarsi le maniche, allora. Raggiungete il Captain's Queeg Ballroom, superate l'enorme doppia porta, quindi cliccate sul Dildo 13 sul palco (quando entrerete le prossimo due volte in questa stanza, ne troverete altri due, uno dietro una sedia e l'altro vicino a una delle statue - siamo così a 15 Dildo su 32).

Parlate poi con Jamie Lee Coitus per scoprire che un certo Calvin Klone le ha copiato i modelli. Proponetele lo stile "leisure suit" (che, oltre ad essere il titolo della serie di Larry, vuol dire "vestiti per il tempo libero". Dovrete solo recuperare un po' di tessuto in polistirene, e avrete risolto anche questo enigma. Partiamo alla ricerca di questo tessuto: raggiungete la sala "El Replicant Sculpture", cliccate sul Dildo nascosto dietro al David di carte da gioco (numero 16), osservate poi i piedi della copia della Venere fatta di dadi da casinò, e prendetene un paio. Uscite dalla stanza verso il Casinò, cliccate sul Dildo numero 17 (è su una sedia, nella sala sottostante) e rientrate subito - la scultrice, in preda alla disperazione, si



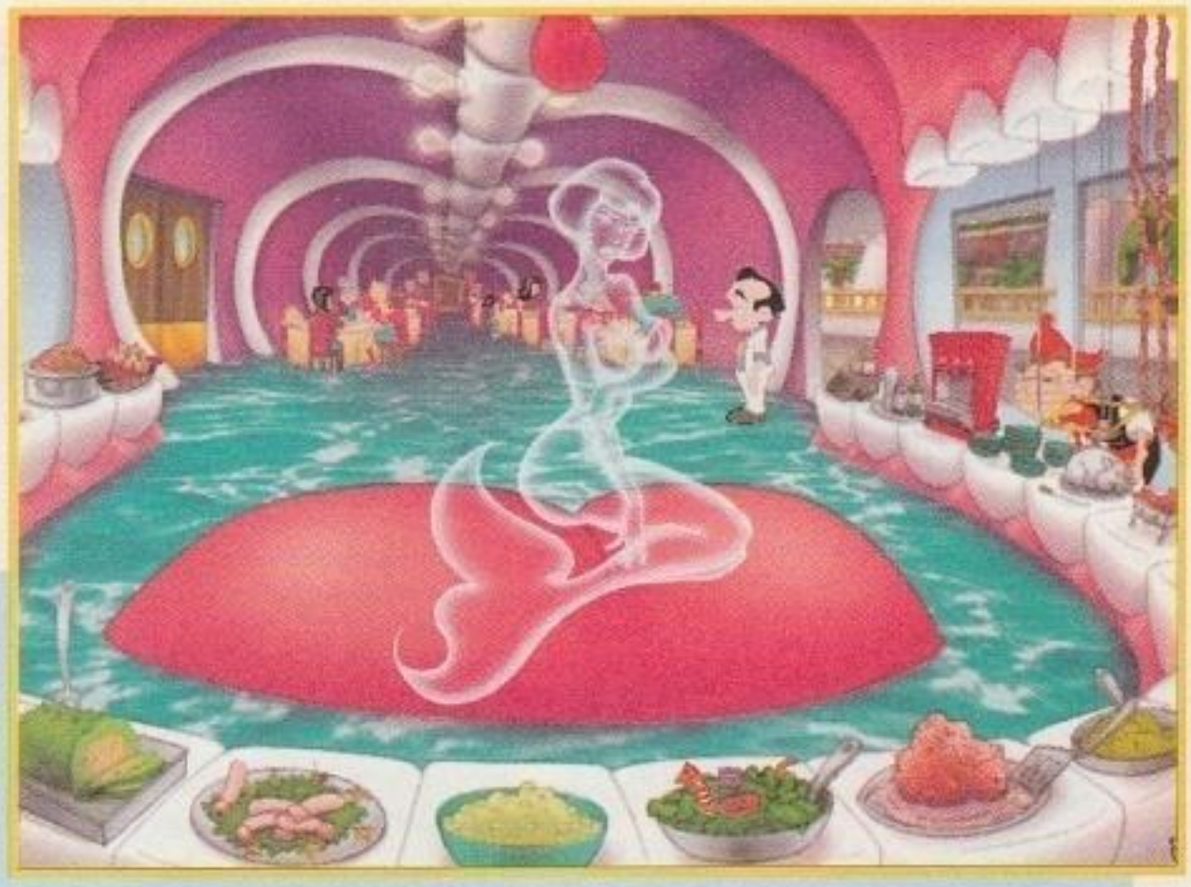


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

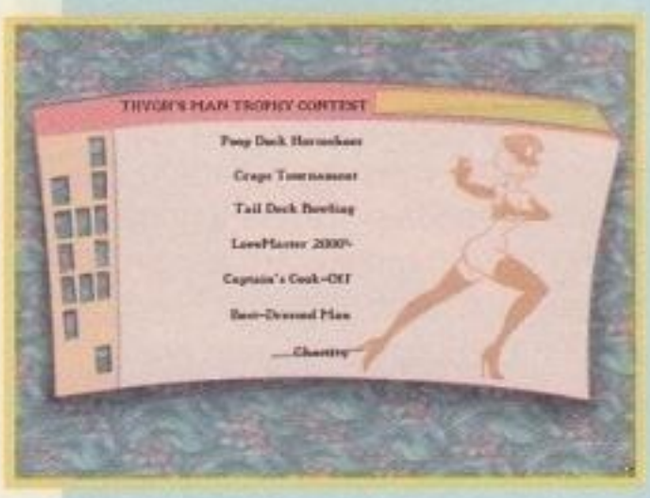




sarà volatilizzata. Salite le scale e prendete il cacciavite dalla scatola degli attrezzi.
Raggiungete la "Employees Only Area", ignorate le spaventose armi di distruzione che appaiono non appena superate le fotocellule, quindi cliccate sulla porta, selezionate "Other" e digitate "Push" - bello scherzo, vero?



Cliccate sull'immancabile Dildo (siamo a 18), poi prendete un tubetto di KZ Sexual Lubricant dal tavolo in fondo alla stanza, e il cavo di rame che si trova sopra la bacinella dei dadi truccati. Leggete i messaggi appesi sul muro (almeno finché non iniziano a ripetersi), date un'occhiata ai due poster del Capitano, quindi uscite dalla stanza. Andate poi all'Heaving Ho', l'area ristorativa della nave. Cliccate sulla statua del Capitano e selezionate il comando "Lick" (pervertiti!), cliccate sul solito Dildo nascosto tra i piatti del buffet (19), andate in cucina e cliccate sull'altro Dildo (20), nascosto tra le salsicce appese al soffitto. Ritornate nell'area ristorativa e parlate con il cuoco cinese sulla destra, Wang, che vi consegnerà una prima porzione di maiale arrosto (in scatola). Parlategli nuovamente, in modo da fargli esaurire le scorte e da farlo sparire per sempre, quindi prendete la lampada speciale e il coltello. Prima di andarvene, cliccate sul Dildo nascosto, anche qui, tra le salsicce (21).





Raggiungete il ponte comando della nave: se entrate, scoprirete che un cane da guardia (che risponde al poco rassicurante nome di Killer) vi impedisce qualsiasi operazione. Uscite, aprite il pannello di controllo ausiliario, e posizionate il cavo di rame sui due fusibili. D'ora in poi, ogni volta che sentirete un annuncio tramite altoparlanti, verranno contemporaneamente issate le vele. Salite per la scala che si trova a destra, esaminate le vele per scoprire che sono fabbricate in tessuto di polistirene (che caso, eh?). Aspettate che venga annunciato un messaggio, poi quando vengono issate le vele, utilizzate su di esse il coltello per tagliarne una porzione.
Come al solito, la sfortuna colpirà il nostro Larry, che sarà costretto a passare la notte avvolto in quel che resta delle vele (a questo punto, abbiamo sperimentato un bug, che ci impediva di proseguire - se non scende la notte dopo qualche decina di secondi, vi conviene resettare e ricaricare dall'ultimo salvataggio). Con l'arrivo dell'alba, piomberete sul ponte, e potrete raggiungere Jamie Lee e consegnarle il tessuto in polistirene. Quando vi sarete rivestiti, tornate al Captain Queeg's Ballroom, leggete il messaggio attaccato sull'entrata, quindi passate dalla porta del retro ("backstage" - è quella che si trova in fondo allo schermo). In questo modo, avrete un "incontro" con Jamie. Verrete poi ripresi da un intervistatore televisivo, che vi additerà come l'uomo più alla moda dell'anno. A questo punto, potete andare nell'area del Best Dressed Man, selezionare di nuovo "Unzip" dopo aver cliccato sui pantaloni del manichino, e vincere con punteggio pieno anche questa gara.



Per questo mese, abbiamo finito. Sul numero di aprile troverete la seconda parte della soluzione di *Larry 7 - Love for Sail!*



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/

GABOLE

Nel primo mese di primavera vi offriamo le primizie raccolte fra le software house, per aiutare i giocatori in panne. Si va dai giochi strategici ai simulatori della Maxis, senza dimenticare gli amanti dei giochi d'azione, con due titoli di Adeline e Sierra.



SIM COPTER

Per il simulatore di elicotteri più originale della storia, eccovi una lista di trucchetti interessanti, digitate questi codici con le maiuscole durante il gioco:

I'm the CEO of McDonnell Douglas = Quando entrate nell'hangar potete selezionare i numeri da 1 a 9 per avere tutti gli elicotteri

Superpowermultiply = Vi permette di volare più velocemente tenendo premuto shift

Shields up = Vi rende invulnerabili

Been there, done that = In modalità carriera termina un livello



The map, please = Vi fornisce una mappa, anche mentre camminate

I love my helicopter = Vi riporta immediatamente all'elicottero

Warp me to career: XX = Vi porta alla città XX (da 1 a 30)

Gas does grow on trees = Non rimarrete mai senza carburante

ALIEN TRILOGY

Tre codici interessanti da inserire durante il gioco per farla pagare agli alieni e alla loro amata regina:

comeandhaveago	Tutte le armi
ifyouthinkyouarehardenough	Munizioni infinite
nadiapopovXX (XX = 1-34)	Salta al livello XX

BLOOD AND MAGIC

Per il nuovo gioco strategico della Interplay, ambientato nell'universo dei Forgotten Realms, abbiamo scovato questi codici, che vanno inseriti mantenendo premuto il tasto Alt:

FOG? WHAT FOG?	Elimina la Fog of War
BOOST	Mana al pieno
ELMINSTER	Completa tutte le ricerche
ACOLYTE	Basal Golem
FATHER	Cleric
WOLVERINE	Druid
GREMLIN	Enchanter
FATAL ATTRACTION	Fury
FLYING MONKIES	Gargoyle
RAISE DEAD	Ghoul
ALASKA	Gnome
JARETH	Goblin
CONCRETE	Stone Golem
MERV	Griffin
BODY GUARD	Guardian
MICROSQUISH	Juggernaut
MOTHER IN LAW	Harpy
SEDUCTION	Nymph
LANCELOT	Paladin
YOGI	Ranger
NEEDS FOOD BADLY	Warrior
MERLIN	Wizard
SHADOW	Wraith
SMOG	Wyrm
DEAD FLESH	Zombie



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

M.A.X.

Per questo ottimo mix di strategia a turni e in tempo reale, potete inserire queste simpatiche gaboline, per darvi una mano negli scenari più complessi.



MAXAMMO Fa il pieno di munizioni
MAXSURVEY Svela tutte le risorse nemiche
MAXSPY Rivela la locazione delle unità nemiche
MAXSUPER Permette di portare l'unità selezionata al livello 30
MAXSTORAGE Completa il carico di materie prime

HARDLINE

Piazzate la linea seguente come l'ultima linea nel file "hardline.cfg". Inseritela con gli spazi da noi riportati, o non funzionerà:



CHEATING IS SOMETIMES USEFUL BUT FOR HOW LONG ???

A questo punto disporrete di queste gabole, alla pressione di un tasto:

X	Invincibilità
BACKSPACE	Uccide tutti i nemici sullo schermo
INSERT	Punti ferita al pieno
PAGE UP	Munizioni per l'arma accessoria
HOME	Munizioni per l'arma principale

SYNDICATE WARS

Per il seguito del capolavoro della Bullfrog, vi proponiamo due diversi trucchi. Per il primo dovrete modificare il file PLAY.BAT, in modo che il suo contenuto sia @main /w /g /m.



A questo punto, premendo il tasto [.] mentre equipaggiate gli agenti otterrete 100.000 crediti per il vostro conto. In alternativa, inserite come nome POOSLICE poi cancellatelo e inserite il nome che preferite. Ora cominciate una partita e premete:



ALT + C Completa la missione in corso
Shift + Q Rende i vostri agenti praticamente invulnerabili
Q Fornisce agli agenti tutte le armi

TIME COMMANDO

Tutti i codici per i livelli di questo gioco della Adeline Software:



Livello Romano	YPTERFGZ
Livello Giapponese	NKTOLVIF
Livello Medioevale	VMXYICCB
Livello Conquistadores	FDQLUGGCC
Livello Western	ZREHQFIR
Livello Moderno	FBTAWPFC
Livello Futuro	X

MASTER OF ORION II

Le culture aliene dello spazio vi danno del filo da torcere? Niente paura perché, tenendo premuto Alt, sarà sufficiente digitare questi codici. Vi vogliamo un gran bene, dovreste saperlo!

EINSTEIN Vi fornisce tutte le ricerche
MOOLA Ottenete 1000 BC
MENLO Migliora il vostro fattore ricerca
ISEEALL Mostra tutti i giocatori e i pianeti
ALLAI Sistema l'IA del computer
SCORE Vi fornisce il punteggio della vostra partita
LDR Miglioramenti speciali segreti
SND Versione avanzata del precedente

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/

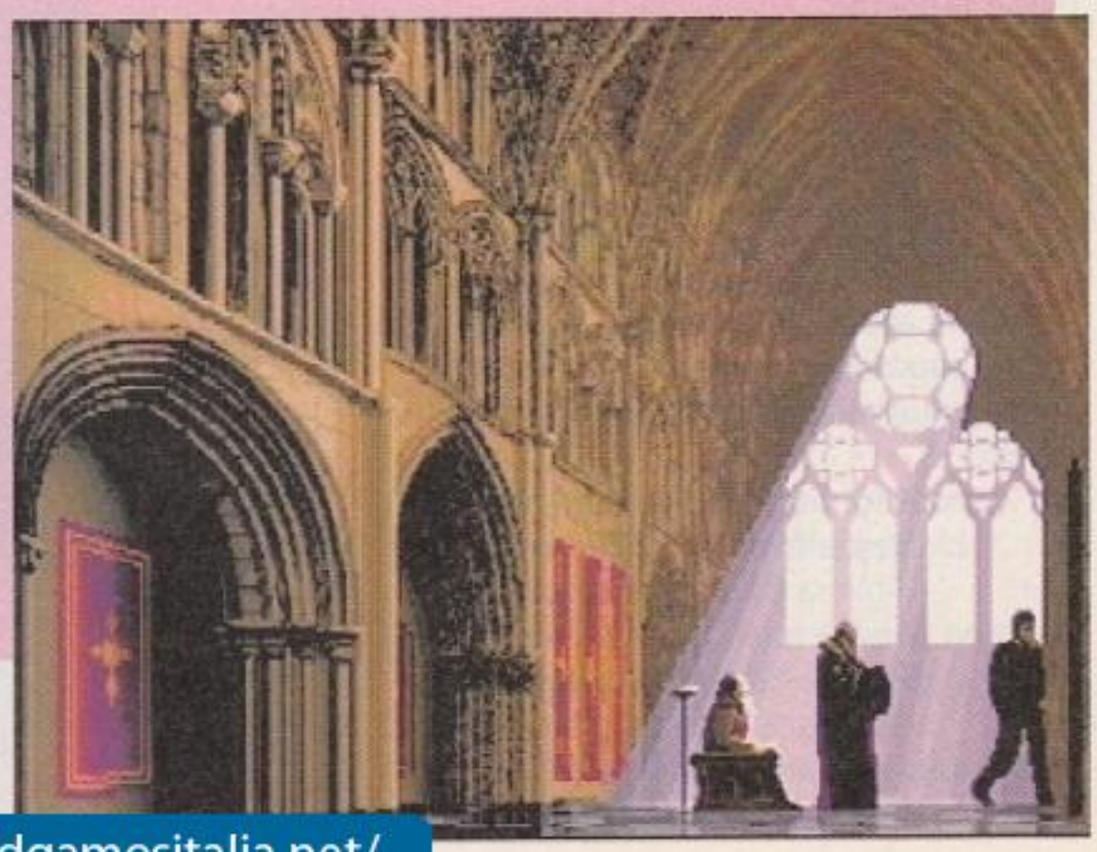
http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

Torna puntuale come sempre l'angolo della SOS Mail, che ogni mese aiuta i nostri intrepidi lettori a superare la miriade di problemi che quotidianamente affrontano in avventure e giochi di ruolo. Mandate le vostre disperate richieste di aiuto a SOS Mail, Studio Vit, Via Aosta 2, 20155 Milano.

LANDS OF LORE

In attesa dell'ormai imminente (speriamo!) (non ti illudere troppo, NdR) secondo capitolo di questa fantastica saga, rispondiamo a Simone, che ci chiede una mano per "[...] superare il quarto livello della miniera dei nani, dato che trovo due toppe vicino a una porta chiusa, ma solo una delle chiavi, sotto un cumulo di ossa. Sono bloccato anche all'esterno, dato che Scotia crea una barriera magica nel bosco [...]". Devi riparare la pompa a carbone che si trova al primo livello, posizionando due ingranaggi nella pompa stessa e poi avviandola con del carbone. Quando avrai completato questa operazione, scoprirai che un livello in precedenza allagato sarà quindi accessibile. Alla fine del dungeon troverai un alleato che ha con sé l'oggetto necessario per superare la barriera magica di Scotia.



STONEKEEP



Trappo Giovanni di Torino ci chiede delucidazioni su questo GdR, uno dei pochi ad essere uscito nel 96. Possiamo forse deluderlo? "[...] Sono bloccato a metà del gioco, proprio a metà della soluzione che avete pubblicato su ZETA 16. Infatti, ho risolto il livello dei nani, ma non riesco a raggiungere il livello 12, quello della Faerie [...]". Devi raccogliere i fiori al livello The Feeding Grounds (seconda parte, livello 10) e metterli nel corridoio senza uscita del livello 9, dove appaiono i globi azzurri (che poi sono le faerie che incontrerai nel prossimo livello).

GOBLINS 2

L'ardimentosa Claudia Kiferle di Pietrasanta (LU) ammette di "[...] aver resistito il più possibile, ma alla fine mi sono decisa, dato che sono bloccata da tempo su questo gioco della Coktel. Mi riferisco alla schermata dove si trova una grossa faccia con delle antenne che crea delle bolle di sapone. Sono riuscita a muovere la spilla che si trova sul quadro, ma mi si è posizionata su un punto (sopra l'ombrello a destra) dove non riesco ad arrivare [...]".
Per riuscire a completare il livello, devi cliccare con Fingus sui birilli, e, quando la palla da bowling rimbalza, acchiapparla con Winkle saltandoci sopra. Raggiungi poi la scatola a sinistra, mettici sopra sia la palla che Winkle, e con Fingus salta sulla piastra in basso a destra. Winkle farà un bel salto e la spilla passerà da sinistra a destra. Tocca di nuovo i birilli con Fingus, ferma la palla con Winkle, e posizionala sopra la scatola di prima. Ora però metti Winkle sulla catapulta sotto la scatola prima di saltare con Fingus sulla piastra. Winkle finirà nella parte superiore del sogno. Sposta poi anche Fingus nella metà sinistra dello schermo, posizionalo sulla piastra al centro e salta con Winkle sulla piastra in alto. Torna alla posizione di partenza con Winkle, vicino alla piastra che aziona la scatola. Con Fingus, invece, premi il pulsante in alto, e sali sulla bolla quando si appoggia all'arcobaleno: il nostro eroe fluttuerà sulla scatola. Avrai poco tempo per saltare con Winkle sulla piastra e far aprire di scatto la scatola, in modo da spingere la bolla e Fingus in alto a destra, dove potrai prendere la spilla. Ripeti tutto il procedimento, in modo da salire con entrambi i goblin in alto a sinistra. Premi il pulsante con Fingus, e precipitati verso sinistra, vicino all'arcobaleno. Quando la bolla si sta formando, tira l'antenna con Winkle, e dentro la bolla questa volta troverai il principe: appena la bolla, con Principe incluso, si appoggia sull'arcobaleno, falla esplodere con la spilla.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRISONER OF ICE



Incubi Chtuliani per Vincenzo Lavagno: "[...] sono arrivato al punto in cui, dopo aver preso tutti gli oggetti presenti sulla nave (ovvero la chiave, la chiave inglese, l'ascia, la medaglietta di San Cristoforo, ecc), ritorno nella stanza del comandante e il Prisoner mi uccide sempre [...]. Devi esaminare il povero Hamsun, parlare poi con Wayne e mandarlo nella sala di comando. Infine, utilizza su Hamsun la catenella appena trovata: costui inizierà a pronunciare frasi sconnesse, che dovrai incidere con il registratore.
A questo punto, torna pure nella sala comando, aspetta che il Prisoner sfondi la porta, quindi utilizza il registratore sul nostro eroe per eliminare definitivamente il mostro. Dopo, dovrai andare nella stanza a sinistra, indossare i ramponi da ghiaccio e aprire l'armadio a muro (che, in effetti, è piuttosto piccolo) con le chiavi del Capitano per prendere la pistola lanciarazzi. Esci verso destra, scendi in sala macchine, prendi la chiave inglese (si trova sotto i motori, al centro dello schermo), e utilizza la radio sul tuo alter ego. Sposta l'interruttore sulla destra per azionare l'argano, quindi parla con il capomacchine per convincerlo a rivelarti la frequenza radio corretta. Torna in sala comando, utilizza la radio, poi utilizza la chiave inglese sul volantino (si trova sulla porta abbattuta). Prima di uscire, utilizza l'ascia sul quadro elettrico in basso a destra e completa il circuito per aprire il portello stagno che conduce alla sala siluri. Esci verso destra, supera il portello stagno sul pavimento, quindi inserisci il volantino nel foro sui comandi a destra. Prendi infine il razzo di segnalazione e utilizza la radio sul protagonista per venire lanciati fuori dal sottomarino. In ogni caso, la soluzione completa di *Prisoner of Ice* è già stata pubblicata su ZETA numero 7.

BAD MOJO



Giacomo Stefanoni ci faxa in quanto è "[...] bloccato in *Bad Mojo*! Sono al terzo livello (la cucina), dove non riesco a fermare la ventola nel lavandino [...]". Devi seguire i tubi posti sotto la ventola finché non esci proprio di fronte ad essa. Abbassati fino al pavimento e attraversalo fino allo straccio per pulire, su cui ti devi arrampicare. A questo punto, attraversa il mobile finché non arrivi alla stufa, e scendi tra i due piattini. Spingi verso il basso il tappo della bottiglia, e poi entra nel buco, dove dovrai spingere la manopola. Esci dal buco, scendi verso il basso e poi prosegui sulla sinistra. Sali fino a raggiungere il piccolo scarafaggio, e aspetta che salti indietro. A questo punto torna al lavandino, abbassati alla fine del manico del coltello ed esci passando dal cestino.



SYSTEM SHOCK

Daniele Ghirarduzzi di Parma ci chiede informazioni su questo capolavoro della Origin: "[...] ho raccolto tutto quello che potevo, compresi gli stivali volanti, la lanterna, la tuta protettiva, il plastico, ecc. Ho trovato anche l'override code, e ho visto l'isotopo X, ma non so come prenderlo. Come posso attivare gli ascensori per il livello 6? [...]"
La soluzione è molto semplice: devi prendere effettivamente l'isotopo X, e per farlo devi disattivare lo scudo verde, premendo il pulsante (ben mimetizzato, in effetti), che si trova sulla parete opposta.





MULTIMEDIA CENTER RITIRA E VENDE SOFTWARE SU CD-ROM USATO
SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE

BROKEN SWORD (ITA)	£	59.900
C & C RED ALERT (ITA)	£	59.900
DAYTONA U.S.A. (ITA)	£	59.900
DIABLO (ITA)	£	59.900
F 22 (ITA)	£	69.900
FIFA 97 (ITA)	£	49.900
GP II (ITA)	£	59.900
PHANTASMAGORIA (ITA)	£	79.900
RAC RALLY CHAMP (ITA)	£	49.900
RIPPER (ITA)	£	79.900
SCUDETTO 2 (ITA)	£	59.900
TOMB RAIDER (ITA)	£	59.900

....E TANTI ALTRI ANCORA.....
PREZZI I.V.A. COMPRESA

RITIRIAMO IL TUO SOFTWARE SU
CD-ROM USATO
TELEFONACI X INFORMAZIONI AL NUMERO
06/765687 ORARIO 9-13 15,30-19,30
FAXACI LA TUA LISTA AI NUMERI
06/79845392 - 765687
INCONTRIAMOCI ALL'INDIRIZZO INTERNET
WWW.CDROM.IT



MULTIMEDIA CENTER ROMA GALLERIA COSMOPOLIS
METRO: NUMIDIO QUADRATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

Ben quattro paginone ribollenti di siti caldi, che aspettano solo voi. Questo mese abbiamo scovato un test per determinare se il nome che vi è stato dato è appropriato, una pagina che porta alla luce un altro dubbio "illustre decesso" nel mondo delle sette note e una raccolta di illusioni ottiche che vi faranno saltare gli occhi. Fate attenzione!

2PAC FA IL PACCO?

http://members.aol.com/subseven/tupac.html

Dopo Elvis è stata la volta di Paul McCartney. E ora tocca a 2Pac... Di che cosa stiamo parlando? Ma delle "morti apparenti" di stelle della musica. Se è vero che c'è ancora chi dice di aver visto Elvis Presley fare la spesa in centro, è altrettanto vero che si va avanti ancora a cercare indizi sulla presunta morte di Paul Mc Cartney sulle copertine dei dischi e nelle canzoni dei Beatles. Ma per gli appassionati di queste storie ,un po' noir ma comunque sempre molto interessanti, c'è un nuovo capitolo: 2Pac. Il rapper di colore americano sarebbe stato ucciso a colpi di pistola lo scorso settembre, ma molti sono convinti che la star sia viva e vegeta da qualche altra parte del globo a godersi i soldi delle vendite dei suoi dischi e film post-morte. In questo sito troverete tutte le "coincidenze" che hanno scatenato la curiosità di fan di tutto il mondo. Coincidenze come il video girato prima della sua scomparsa in cui viene descritto esattamente come sarebbe morto, oppure un paio di scarpe indossate in un altro video che sarebbero state messe in commercio non prima della fatidica notte di settembre, e i riferimenti alla sua morte e risurrezione (secondo alcuni, 2Pac aspetterebbe solo di tornare tra noi dopo qualche tempo...) nelle sue recenti canzoni, la mancanza di foto della star dopo l'agguato, la cremazione del corpo il giorno dopo l'omicidio e senza l'obbligatoria autopsia, la morte sospetta, avvenuta due mesi dopo, dell'unico testimone della sparatoria, e il soprannome Makaveli che il rapper avrebbe nell'album pubblicato dopo settembre, che farebbe riferimento al filosofo Machiavelli, che inscenò la sua morte per sfuggire ai nemici.





UOZ IOR NEIM?

http://www.kabalarians.com/articles/your.htm

Secondo alcune teorie, il nostro nome avrebbe molta più importanza di quanto pensiamo. Carattere, salute, successo e altri fattori della nostra vita troverebbero spiegazione nel nome che ci è stato dato alla nascita. Qui potrete confrontare la descrizione della vostra personalità legata al nome e quella che veramente avete, e potreste essere stupefatti del risultato! Una sorta di oroscopo gratuito che può essere approfondito pagando l'associazione che cura la pagina per un rapporto più approfondito - comunque, il servizio gratuito offerto è già di per sé soddisfacente. Se poi avete intenzione di cambiare il vostro nome per un qualsiasi motivo, potrete farlo dietro consiglio della Society of Kabalarians (questo il nome dell'associazione), che vi aiuterà a trovare un nuovo nome che riesca a bilanciare le debolezze di quello che avete avuto fino ad ora e, come cita il sito stesso, «a portare cambiamenti positivi e costruttivi per raggiungere migliore salute, successo, relazioni personali armoniose e un generale benessere». Fateci sapere se funziona...

GLI OCCHI IN PALLA

http://www.illusionworks.com/

Visitate questo sito solo se avete un'aspirina vicino al computer, perché navigare per questi link ipertestuali vi procurerà un mal di testa che non vi potete immaginare. E perderete anche qualche diottria, probabilmente. Già, perché in Illusion Works troverete tonnellate di illusioni ottiche di tutti i tipi e per tutti i gusti. Immagini apparentemente senza senso che nascondono oggetti, figure dalla doppia interpretazione, colori che si muovono, disegni che creano illusioni, costruzioni impossibili, suoni ambigui, disegni che spariscono o che, al contrario, appaiono magicamente davanti ai vostri occhi e molto altro ancora aspettano solo di catturare la vostra attenzione. Ma occhio, perché una volta cominciato sarà difficile smettere... fino a che non inizierete a vedere maiali volanti! Per poter gustarsi il meglio (le realizzazioni più recenti, come le figure in movimento e l'audio in tempo reale) è necessario avere un browser che support Java e con il plug-in Shockwave installato, ma anche per gli altri "poveri mortali" c'è un sacco di materiale da studiare... sì, perché oltre a divertirsi a giocarsi le diottrie, grazie alle approfondite ed esaurienti spiegazioni scientifiche, potrete "sviluppare" il vostro interesse, scervellandovi nel capire perché diavolo il vostro cervello vede una lampadina dove invece c'è solo uno sfondo bianco, oppure perché credete di vedere una ruota



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

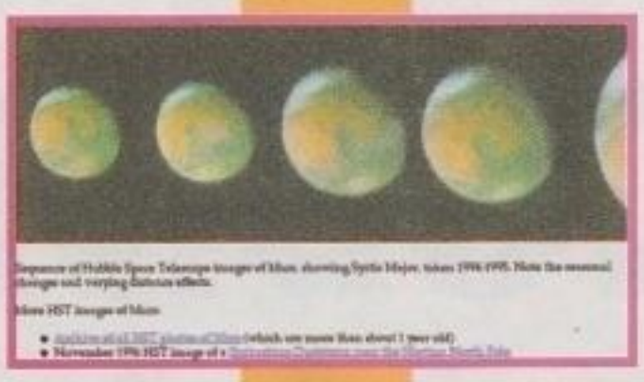
http://www.oldgamesitalia.net/

che si muove mentre invece è immobile. Credeteci: ne uscirete pazzi, da questo sito!

I MARZIANI ATTACCANO!

http://www.seds.org/%7Espider/mars/mars.html

Un completo e mastodontico sito pieno zeppo di informazioni - sempre ufficiali e sicure: non si tratta di una pagina curata da qualche fanatico che si sogna dischi volanti ogni santa notte - riguardanti il pianeta Marte e le spedizioni scientifiche a esso dedicate. Oltre a tonnellate di affascinanti foto del pianeta, troverete ogni sorta di diagramma e testo che studia il pianeta, dalla sua conformazione attuale alla sua lunga storia. Il punto focale di tutto l'immenso "documento" (più che altro è una biblioteca spaziale vera e propria!) è, secondo noi, la vita sul pianeta: forse perché siamo degli incurabili appassionati di "Star Trek", forse perché su questo pianeta ci troviamo soli, o infine forse perché in verità non ce ne frega assolutamente niente se il pianeta pesa Kg $0,64^{24}$ o se ha un raggio di 3375 Km. Diciamo la verità: una foto di una conformazione rocciosa che ricorda un volto, oppure un minerale proveniente



dallo spazio che contiene una forma di vita elementare fossilizzata, ci fanno battere il cuore più veloce di quanto facciano centinaia di numeri, per quanto impressionanti. Per ritornare alla scienza più "pratica", la pagina contiene anche una lista delle missioni spaziali, passate, presenti e future, effettuate dagli enti spaziali di tutto il mondo. I link, poi, ci rimandano qua e là per il globo, sui supercomputer di tali enti, e come sarebbe ovvio aspettarsi, la maggior parte di questi si trovano nel territorio americano.

I MILLE PERCHÉ

http://whyfiles.news.wisc.edu/

Un'affascinante sorgente di sapere. In The Why Files troverete spiegazioni scientifiche di ogni tipo, e non solo riguardo le teorie di funzionamento dell'airbag, il morbo della "mucca pazza" e le comete, ma anche argomenti più interessanti e che siamo meno abituati ad associare a spiegazioni scientifiche come l'amore, la dipendenza dal fumo e la paura. Non si tratta di una semplice lista di domande e relative risposte, ma un immenso pozzo di sapienza: partendo da un semplice link, che rappresenta la vostra curiosità iniziale, verrete presto risucchiati nel vortice del labirintico sistema di ipertesti. E vedrete che difficilmente riuscirete a staccarvene. Ogni argomento ha una propria serie di pagine dedicate, con un'impressionante moltitudine di link che talvolta tendono a confondere per l'eccessiva quantità di informazioni disponibili (questo è uno dei suoi aspetti negativi, insieme all'eccessiva lentezza nella visualizzazione delle singole pagine). Assieme alle spiegazioni dei fenomeni troverete illustrazioni, studi di enti scientifici e pareri illustri di persone che hanno studiato l'argomento. E non manca nemmeno un glossario per i termini meno conosciuti.



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/

BOTTE COSMICHE

CYBERGLADIATORS

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

I CYBERGLADIATORS sono una nuova razza
nata dopo un disastro cosmico.
Alcuni sono buoni, altri proprio no e allora... botte!

- Movimenti di combattimento personalizzabili
- 8 arene di battaglia e due bonus su 4 diversi pianeti
- Tecniche "motion capture" applicate ai robot
- Grafica entusiasmante
- Camere esterne 3d
- 8 tipi di guerriero

...e tante altre features
per fare a botte felici !

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60,
WINDOWS '95, 8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100 COMPATIBILE, SVGA.

£ 99.900

SIERRA®

Numero Verde

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZ
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : v

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

Bestiale! Da quando ho pubblicato su Zeta il mio indirizzo E-mail, ho incrementato di circa dieci volte il volume di lettere ricevute. Se da un lato mi fa piacere, dall'altro mi viene da pensare che prima scrivevano solo i meno pigri e i meno taccagni (vedi francobolli per la mia collezione). Dall'altro lato, di positivo c'è che la posta è bella fresca, talvolta di minuti, e tratta sempre in tempo reale l'attualità, purtroppo per me non è la stessa cosa, visto che, a causa dei tempi redazionali scrivo questi articoli quasi due mesi prima...

a cura di Luca Bonacina
msitmi02.tzqmj9@eds.com

Finalmente hai un indirizzo E-mail! Ora l'hai fatta la tua, il volume di lettere della Tecno mail aumenterà del 1000% (ci sei andato vicino NdR.). (...)
Mi è venuta voglia di cambiare il mio 486DX2-66. Secondo te mi conviene aspettare la prossima estate visto che nel frattempo dovrebbero uscire a rotazione i Pentium con l'MMX, il DVD, i modem X2 e Win97?

Lorenzo Mugnaini (tiri@sienanet.it)

Ciao... Una veloce lettera per un grande esperto! Vorrei delle informazioni sull'MMX:

1) È un tipo di overdrive?
2) Lo posso quindi montare sulla mia scheda? (...)
3) Insomma quanto costerà alle mie tasche restare al passo coi tempi?

Matteo "Sandman" cif3682

Ciao Luca, (...) Mi conviene acquistare un Pentium 200 ora o è meglio aspettare questo fantomatico MMX? Quanto costerà poi al momento dell'uscita sul mercato? Il nome di una buona motherboard? Aiutami a destreggiarmi fra le miriadi di schede grafiche accelerate e non, 3D e 2D... (acqua, olio? N.d.R.)
Ti ringrazio fin d'ora.

Paolo Di Giacomo

Queste sono solo alcune delle numerosissime lettere giunte, (abbondantemente tagliate per ragioni di spazio) con la richiesta di qualche chiarimento sul famosissimo Pentium MMX, conosciuto anche col codice P55C.
Dopo mesi di indiscrezioni, finalmente Intel ha distribuito la prima serie di Pentium P55C nelle due velocità di 166 e 200 MHz (invece delle promesse 200 e 233 MHz...).
Il nuovo Pentium si differenzia dal vecchio P54C per il nuovo set di 57 istruzioni che permette di aumentare "drammaticamente" le prestazioni delle applicazioni che fanno uso di estensioni multimediali (grafica, sonoro, ecc.). Secondo qualcuno, addirittura, con l'MMX si potrà evitare l'acquisto della scheda grafica 3D, ma non avendolo visto all'opera di persona, mi avvalgo del beneficio del dubbio.
L'architettura interna del P55C non si avvale solo delle 57 nuove istruzioni, ma anche dell'architettura SIMD (Single Instruction Multiple Data) che evita che il computer continui a processare operazioni uguali per tante volte consecutive (loop). Dopo la prima elaborazione, infatti, consegna il risultato già calcolato a tutte le richieste che gli pervengono. Tale possibilità è ampliata anche dalla cache interna (chiamata di "primo livello") che passa da 16 a 32 KB. Queste caratteristiche lo fanno un processore ideale per le applicazioni video che richiedono una grandissima mole di operazioni spesso tutte uguali. Rubando un esempio usato dalla stessa Intel il P55C permetterà al "sergente" processore di comandare un intero plotone con un solo comando invece di "passare" gli ordini a ciascun soldato.
Il Pentium MMX garantisce la completa compatibilità verso il basso con tutta la famiglia x86, notizia che smentisce tutta una serie di voci incontrollate che si sono sentite in questi mesi riguardo a una presunta incompatibilità con i vecchi 286 e 386.
Per quello che riguarda le prestazioni, ho letto cifre di varia grandezza un po' dappertutto (su di un giornale ho letto che potrebbe incrementare le prestazioni dei PC del 400%, anche se limitatamente alle applicazioni multimediali!!!).
Passando alla realtà Intel assicura un incremento del 10-20% sul software attualmente esistente, e ciò già basterebbe per cominciare a mettere via i soldi, ma Intel ha misurato un incremento delle prestazioni addirittura fino al 60% con software progettato per il supporto MMX (con le famose 57 istruzioni).
Secondo l'indice iCOMP (Intel Comparative Performance) questa risulta la scala aggiornata dei valori espressi dai processori Intel Pentium:

200 MHz MMX	*182*
166 MHz MMX	*160*
200 MHz	*142*
166 MHz	*127*
150 MHz	*114*
133 MHz	*111*

Naturalmente sottolineo il fatto che, come sempre, queste indicazioni sono puramente di parte e costituiscono uno dei tanti modi di fare marketing delle industrie informatiche.
Per quello che riguarda i prezzi, la sua uscita dovrebbe fare abbassare di molto i processori più vecchi P54C, ma se l'MMX mantiene le promesse credo che valga la pena spendere qualche soldino in più...
Per coloro, comunque, che non hanno intenzione di cambiare tutto il loro sistema, Intel metterà al più presto in distribuzione gli Overdrive MMX, rimanete collegati...!
Cosa ci dobbiamo aspettare per il futuro? Il 1997 dovrebbe essere particolarmente ricco di uscite di nuovi processori. Secondo alcuni annunci risalenti ancora allo scorso novembre, Intel dovrebbe mettere in distribuzione anche la versione a 233 MHz dell'MMX entro la prima metà dell'anno. Sempre entro la prima metà dell'anno dovrebbero uscire anche gli MMX della concorrenza i Cyrix M2 a 180 e 200 MHz e gli AMD a 180 MHz.
Anche i Pentium Pro (P6) avranno la loro estensione MMX, il nome in codice al momento è Klamath e uscirà nella seconda metà dell'anno nelle versioni 200, 233 e 266 MHz! Principale innovazione del Klamath, oltre all'implementazione delle istruzioni MMX, è la scomparsa della cache 2L (di secondo livello) che era inclusa direttamente nel chip, mentre viene anche in questo caso raddoppiata la cache di primo livello come per il Pentium normale. Ciò per permettere una riduzione dei costi, e, spero, non di velocità. La cosa che può interessare di più a riguardo del "P6" è l'incremento di prestazioni del software a 16 bit (vedi videogiochi) anche sotto Windows NT. Può darsi che il 1998 aprirà le porte di Windows NT al popolo dei videoludici: chi può dirlo?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Il sig. Gian Alberto Lauri rettifica alcune inesattezze su quanto ho detto riguardo a Linux. Primo: non occupa 6 CD-ROM, ma meno di uno, il resto del pacchetto è composto da utility e programmi che vengono forniti in diversa misura in base a chi compone il pacchetto. Secondo: freeware non vuole dire gratis, ma libero (di copiarlo, installarlo, ecc.). Grazie delle precisazioni.

Mi continuano a giungere montagne di configurazioni che indicano una fantomatica "Scheda Intel Triton". Intel non ha mai prodotto una scheda con quel nome, l'errore credo sia dovuto all'ignoranza, o alla malafede, di molti rivenditori che invece di dire "scheda madre con chipset Intel Triton" indicano come fatta da Intel tutta la scheda, che quasi sempre è di qualità inferiore.
Il mio è anche un invito a diffidare dalle informazioni incomplete che certi rivenditori danno.

Sul finire dell'anno pare che Intel proporrà un nuovo processore chiamato in codice "Deschutes" nelle versioni, udite udite, a 300 e 333 MHz, raggiungendo in questo modo il limite fisico del supporto utilizzato. Tali processori dovrebbero essere una evoluzione del P6 e non, come si sperava in un primo momento, il tanto atteso P7 (in codice Merced) sviluppato con Hewlett Packard. Personalmente dubito che vedremo il Deschutes prima di metà 1998.
Per quanto riguarda i consigli per gli acquisti, credo che sia sempre meglio orientarsi su computer assemblati con "pezzi di marca" che il venditore dichiara e garantisce. In tal modo, oltre alla sua eventuale assistenza, potete sempre usufruire anche di quella ufficiale del produttore. Per le schede grafiche 3D, senza togliere nulla agli altri, credo che la scelta della migliore sia tra la "Mystique" di Matrox e la "3DBlaster" della Creative Labs, se desiderate una soluzione integrata 2D/3D, mentre se cercate una scheda 3D aggiuntiva, vi potete orientare sulla Monster 3D di Diamond.
Per il DVD, purtroppo a ritardo si somma ritardo: il DVD liscio, dovrebbe essere, dopo l'ennesimo rinvio, nei negozi (era previsto per febbraio il lancio in Europa). L'uscita del lettore DVD-ROM, quella che più ci interessa, dovrebbe seguire a breve, ma resta il problema del software: per alcuni può non avere senso spendere 100-200 mila lire in più per poi usarlo solo con i normali CD-ROM, in attesa di poterlo sfruttare con i DVD-ROM. Il prezzo dei lettori CD-ROM normali, inoltre, potrebbe scendere a livelli da fallimento (già ora non costano molto).
Per i nuovi modem X2: non ho avuto ancora modo di studiarne le caratteristiche, ma visto lo scarso successo del 33.600 (sono ancora pochi i provider Internet che sfruttano questa velocità), non credo che a breve termine sia un buon investimento.

La mia domanda credo possa interessare molte persone che sono intenzionate a intraprendere il complicato compito di scegliere quali componenti assemblare per il suo nuovo PC: venendo subito al dunque: Meglio SIMM o DIMM (Syncronus Dram)? La domanda non riguarda le prestazioni, visto che le DIMM sono a 168 pin e variano da 60 a 12 (!!!) nano secondi.
(..)Ho letto che il chipset che le supporta è il VX(3,3V.), tuttavia la maggior parte delle schede che lo montano dedicano 1 o 2 banchi di memoria a 168 pin e gli altri a 72 pin.
Studiando la storia si può ricordare che le schede madri 486 che montavano i banchi di memoria sia per le vecchie che per le nuove SIMM avevano problemi su quelle a 72 contatti, riducendo le prestazioni del sistema.
Inoltre con DIMM di 12ns diventa notevole anche la "piccola" differenza che c'è tra un banco e l'altro: se si considera ciò e se si osserva che nelle Schede Madri miste (72 e 168) i banchi a 168 sono quelli più lontani dal processore qualche dubbio viene.
Da un vostro assiduo lettore fin dai tempi in cui scrivevate su K...

Paolo

PS: Se puoi spedirmi la risposta anche via E-Mail, comprerei Z in ogni modo....

Come ripeto non darò a nessuno una risposta via E-mail salvo casi eccezionali (se mi scrive mio cugino o mi arriva una E-mail profumata con profumo femminile e fiorellini).
Tutte le schede madri che supportano le DIMM (Dual In-line Memory Module, vedi numero di novembre) montano uno o due banchi a 168 pin e ancora i vecchi quattro banchi a 72 pin dove si possono inserire in genere le SIMM normali e quelle EDO. Come ben dici, l'unico chipset sul mercato che, al momento, supporta le DIMM, è il 430VX (TritonII bis).
Non ho esperienza diretta delle performance delle DIMM, ma stando alle letterature le DIMM si stanno dimostrando molto veloci, ma anche problematiche per i BIOS che le gestiscono. I problemi sembra siano ancora maggiori nel caso si utilizzi il BIOS Award rispetto a quello AMI (American Megatrends) e si presentano, inoltre, anche in relazione alle diverse versioni del BIOS in distribuzione. Tuttavia, da quanto affermano sia Award che American Megatrends, i problemi dovuti al "mescolamento" dei due tipi di RAM dovrebbero essere risolti dalle più recenti versioni. In ogni caso ti conviene esplorare i siti Internet relativi www.megatrends.com e www.award.com per avere le ultime notizie.

Gentile Luca, a 28 anni compiuti mi ritrovo ancora col mio 486DX33 con 8 MB di RAM e W95 installato. Avendo ormai rinunciato a sperimentare qualsiasi emozione ludica per evidenti motivi di carenza di performance del mio hardware (a parte qualche partita a pac-man), sono però costretto ad usare il pc per motivi "scientifici". Il problema è presto detto: che tipo di RAM devo acquistare perché sia compatibile con la mia scheda madre? Essa è una GMB-486UNP, e richiede SIMM a 30 contatti con 70ns. Altrove nel manuale leggo: "memory size from 1Mb to 128Mb, possible using combinations of 256K*9, 1M*9, 4M*9, 16M*9 SIMM modules in two memory bank". Mi rivolgo a te perché un antiquario di Milano che vende ancora Simm a 30 contatti mi ha detto che le sue memorie sono a 9 bit e quindi incompatibili con le mie. Sulla rete ho visto rivenditori americani che a prezzi molto convenienti vendono Simm a 30 contatti, ma non so a quanti bit sono le mie Simm. Molte grazie per la tua attenzione.

Alessandro Zanzini

Purtroppo non conosco la tua scheda madre, ma credo che la dicitura "in two memory bank" indichi che possiedi due banchi con quattro slot ciascuno (nel caso devi sempre riempire i banchi a quattro a quattro SIMM uguali), oppure che comunque devi inserire le SIMM in coppie identiche (cosa non usuale se la tua scheda è una VESA Local Bus), nell'unico banco composto da quattro slot.
Le memorie a 9 bit (gassate) sono le memorie dette "con parità" ovvero col nono bit di controllo degli errori che, pur costando di più perché più sicure, rallentano di poco la velocità del sistema. Qualora non specificato le SIMM si intendono a 8 bit (lisce). Il tuo sistema dovrebbe poter leggere tranquillamente sia le SIMM con parità che quelle senza, a patto, evidentemente, che siano inserite nei banchi come previsto.

Mi piacerebbe sapere in base alla Sua esperienza qual è secondo Lei il monitor da 17" migliore sul mercato. E desidererei sapere se moduli DIMM da 12ns e SIMM da 60ns. sono incompatibili sulla mia Triton II VX oppure se le velocità si uniformizzano.
Grazie infinite.

Ing. Francesco Ferrante

Per quello che riguarda le differenze tra le velocità di clock tra SIMM e DIMM, Intel stessa riferisce che il chipset e il Bios sono in grado di gestire le differenze, quasi sempre diminuendo la velocità di clock delle DIMM.
Per il monitor si orienti sempre su marche leader nella costruzione di monitor: Philips, Sony, Hitachi, Samsung, ViewSonic, Nec, GoldStar, Nokia, ecc. Un altro criterio è la grandezza del dot pitch (distanza tra i punti dello schermo): se è di 0,28 per un 17" è ancora buono, meglio se si va a 0,26 o 0,25. Infine, non dimentichiamo anche le frequenze di refresh (ovvero quante volte ogni secondo viene aggiornato lo schermo) alle alte risoluzioni. Più le frequenze sono alte e più risultano riposanti per gli occhi. Alla risoluzione di 1024x768 è accettabile un refresh non inferiore a 65Hz.
Il tutto dando naturalmente per scontato il rispetto delle leggi esistenti sul controllo delle emissioni delle radiazioni, oltre che dallo schermo, anche dalle pareti che compongono la "scatola" del monitor.

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 data/fax modem US Robotics Sportser 14400 interno. Velocità trasferimento max dati 57600 e fax 14400; nuovo, mai usato ancora sigillato in confezione originale. Prezzo eccezionale.
Matteo - tel. 02/9680166

VENDO modem Trust esterno 14400 bps completo manuali cavi scatola L. 80.000; Simm 72 pin 70ns 8Mb L. 70.000 cad., 4Mb L. 35.000 cad.; CPU IBM/Cyrix P166 + con ventolina L. 240.000.
Maurizio - tel. 0775/200890 - 0347/3500654

VENDO per PC CDRom i seguenti giochi: Quake a L. 40.000, Beneath a Steel Sky a L. 25.000, Sim City 2000 a L. 25.000, Syndicate (it) a L. 25.000, Theme Park a L. 25.000, Syndicate (ing) + Strike Commander + Wing Commander + Ultima VIII tutti e quattro in un unico CD a L. 45.000.
Gianluca - tel. 059/642929 - 0336/644549 ore serali

VENDO i seguenti giochi per PC su CDRom (originali) Broken Sword completamente in italiano a L. 70.000, The Day of Tentacle in italiano a L. 30.000 e Rapid Reload per Sony PSX a L. 30.000.
Antonio - tel. 089/281144

VENDO per PC CDRom: MK 2, GP1, CDRom con 11 giochi tra cui Dune, F1, Pinball Dreams, Pro Tennis Tour a L. 50.000. Tutto originale e ottime condizioni.
Gigi - tel. 02/57501300

VENDO i seguenti giochi per PC: Ripper L. 40.000, Urban Runner L. 40.000, Fade to Black L. 20.000, Crusader No Remorse L. 25.000, Dust L. 20.000 inoltre in blocco Bloodwings, Crime Patrol, Who Shot Johnny Rock, Jack the Ripper L. 35.000. Scambio eventualmente con The Elk Moon Murder ed altri.
Alberto - tel. 049/754896

VENDO scheda video Matrox Mystique (2 Mb) completa di software a L. 300.000. Vendo inoltre piastra madre per Pentium 75-200 MHz a L. 50.000.
Vito - tel. 049/8719594

VENDO gioco per PC CDRom Madden NFL 97 originale completo di manuale e confezione. Inoltre annate 95/96 di TGM.
Luca - tel. 0382/26642 ore pasti

VENDO per PC CDRom a L. 50.000 cad (spese postali a mio carico) i seguenti giochi: Broken Sword, Down in the Dumps, Crusader no Remorse, Il Segreto dei Templari, Witchaven II, Hexen, Heretich, Fifa 96, Kick Off 3, Duke Nukem 3D, Chronicles of the Sword, Scudetto.
Claudio - tel. 06/9847121

VENDO scheda audio/video Edge 3240XL, 2 MByte VRAM, completa di manuali, Drivers e 3 giochi su CDRom, come nuova, a L. 350.000. Zona Venezia e provincia.
Daniele - tel. 041/423486 ore serali

VENDO scheda acceleratrice 2D/3D Diamond Edge 3D 2120 1 Mb con CD driver + Virtua Fighter Remix + joypad Saturn + Nascar Racing + Ultima 8 in omaggio a solo L. 250.000.
Andrea - tel. 0163/450601 ore serali

VENDO per PC CDRom i seguenti titoli: Broken Sword (it) L. 40.000, EF 2000 L. 50.000, US Navy Fighters L. 30.000. Vendo inoltre per PC floppy disk: Indycar Racing L. 25.000. I giochi si intendono tutti originali con manuale incluso.
Stefano - tel. 0423/975473 sabato/domenica e lunedì

VENDO Creative Sound Blaster 16 ASP multy-CD (non PNP) con software originale a L. 80.000.
Paolo - tel. 031/592985 tra le 20 e le 21

VENDO i seguenti giochi per PC nelle confezioni originali e con manuale: Frontier Elite CD L. 20.000, Sam & Max CD L. 20.000, Wing Commander III CD L. 35.000, Campioni disk L. 10.000, Budo-Kan disk L. 10.000, Tex nn. 1/2/3/4/6 e Dylan Dog nn. 2/3/4/8/9 disk L. 5.000 l'uno, Robocop 2 per GB L. 20.000.
Mario - tel. 0776/21179

CERCO

CERCO giochi di guerra, strategici e di ruolo originali meglio se con contenitori e manuali zona di Biella e il biellese; compro o scambio.
Casella Postale 18 - 13055 Occhieppo Inferiore

Aiuto! CERCO disperatamente un altro possessore della King Quest Collection: la mia confezione comprata in Svezia non è accompagnata dai codici!
Domenico - tel. 080/5237024

CERCO per PC CDRom il simulatore di volo su 27 Flanker per Dos.
Pino - tel. 0362/524162 dalle 9 alle 19

CERCO i dischi di upgrade Upgrade Disk n° 18 per Knights of Xentar e Metal & Lace, due giochi per PC CDRom della Megatech. Chiunque volesse venderli anche a prezzo intero o fosse in grado di procurarli non esiti a chiamarmi.
Claudio - tel. 06/5680729

CERCO/scambio soluzioni di giochi vecchi e nuovi.
Elisa/Andrea Bigatti - vle B. D'Este, 39 - 20122 Milano

CERCO linguaggi di programmazione tipo: C++- Visual C++- Aseembler meglio se con manuale, acquisto o scambio con Red Alert - Z e altro.
Luca - tel. 0342/636133 ore pomeridiane

CERCO intere annate di: K, TGM, CVG, Commodore Gazzette a prezzo interessante (antecedenti il 95), no Zeta (li ho tutti in cassaforte).
Giuseppe - tel. 080/5218747 ore ufficio

CERCO a buon prezzo i seguenti titoli: Crusader No Regret, Pandora Directive, Broken Sword, C & C Red Alert. Garantisco la massima serietà.
Simone - tel. 0423/948708

CERCO Ripper (it), Phantasmagoria (it), Broken Sword (it).
Giuseppe - tel. 0984/463655

CERCO giochi originali per PC CDRom: Destruction Derby (max 30000), This Means War (max 20000), Command & Conqueror (max 30000), Simon the Sorcerer 2 (max 20000), Discworld (max 25000), Mechwarrior 2 (max 20000), Woodruff (max 20000), oppure scambio con: Civilization (CDRom), Oscar (CDRom edicola), Heretic (edicola).
Stefano Massai - via Piave, 28 -

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nirvana, o del videogioco morale

«Il cielo stellato sopra di me, la legge morale dentro di me»
Immanuel Kant

Il game designer mira a creare un buon gioco, ma nel realizzare il suo obiettivo assume, nei confronti del giocatore, una responsabilità che va ben al di là dei meri profili tecnici. È un impegno che ha delle implicazioni etiche e, in senso lato, quasi religiose.

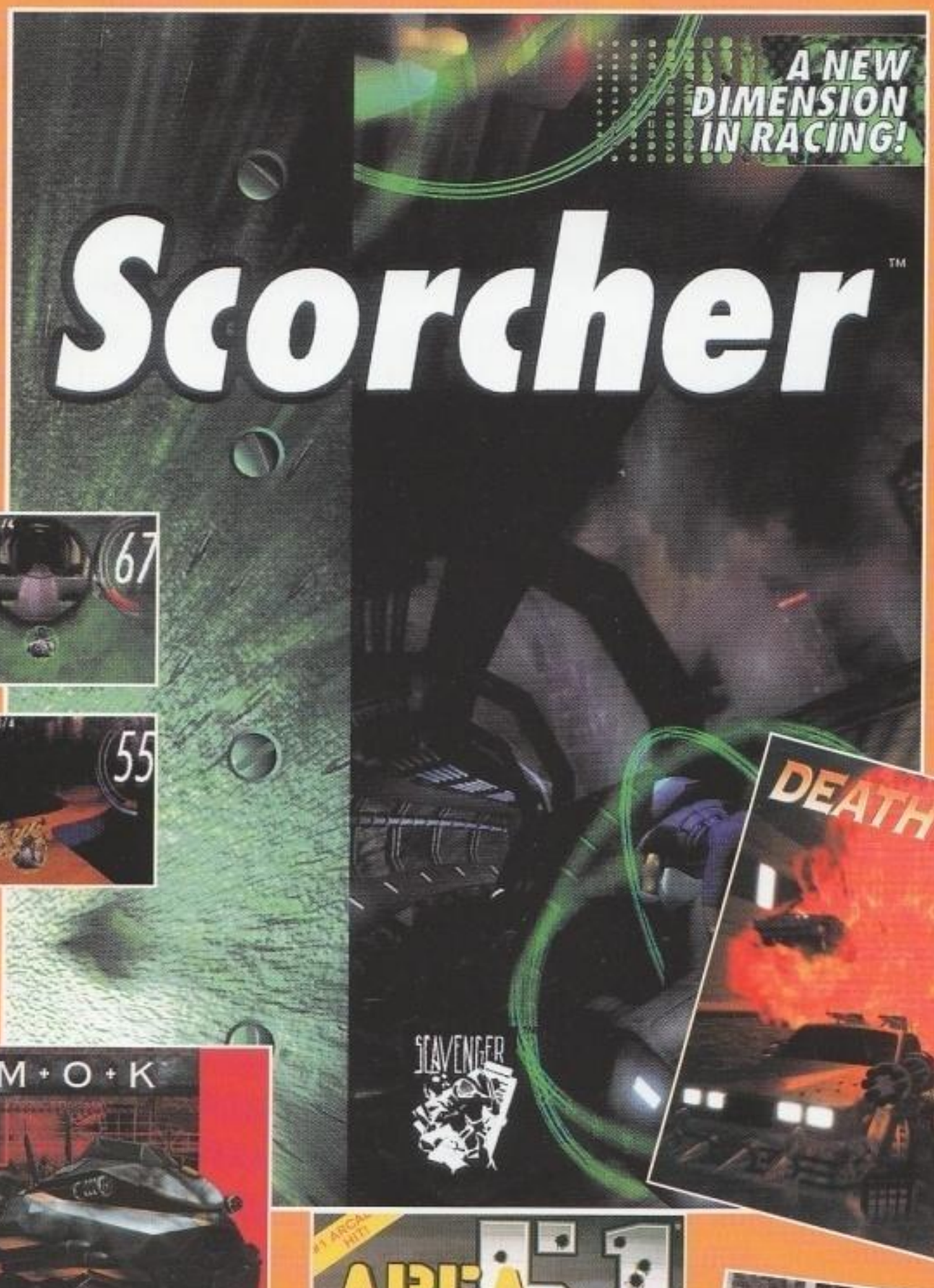
State controllando la navicella di un nuovo sparatutto 2D a scorrimento verticale, calcolando sapientemente le traiettorie dei laser e zigzagando con maestria tra una massa disordinata di detriti spaziali, quando improvvisamente un enorme asteroide irrompe nello schermo e collide con il vostro scafo. L'impatto è inevitabile, non vi è stato nessun preavviso e ogni possibilità di reazione è stata preclusa dalla rapidità dell'evento: la navicella - l'ultima - è perduta. GAME OVER.
La sensazione che ronza nel cervello, quando l'interazione videoludica si conclude in questo modo, non è la sana frustrazione piccata che fa dire: «Ancora una partita, e ti faccio vedere io», ma è uno sconsolato: «Non è giusto, non ho commesso nessun errore!». Nel primo caso si sarebbe innescato quel frizzante senso di sfida che è il preludio del divertimento longevo e appagante, nel secondo caso, invece, nasce un'insoddisfazione che fa riporre il CD-ROM nella custodia, per lasciarcelo.
Sulla base di queste considerazioni si può affermare che la linea di demarcazione fra giochi buoni e giochi meno buoni sia assolutamente trasversale rispetto ai diversi "generi" e investa aspetti che sono logicamente antecedenti al piano squisitamente tecnico-creativo (la grafica, il sonoro, l'originalità): ciò che più o meno inconsciamente si richiede al videogioco è che esista, sempre e comunque, un trasparente rapporto di causalità fra azione dell'utente e reazione del programma, quel coerente flusso di feed-back che è l'essenza stessa dell'interattività. In questa prospettiva, il game designer cessa di essere soltanto un assemblatore di poligoni, un geniale masticatore di algoritmi, ma assurge alla dimensione demiurgica di "fabbricante di universi", di vera e propria divinità.
Nel mondo da lui creato il programmatore è il dio dispensatore di premi e punizioni. Può essere il dio del Vecchio Testamento, imperscrutabile nelle sue ire e nelle sue generosità, e allora vi sorprenderà di quando in quando con insidie tanto letali quanto imprevedibili, concedendovi nel contempo bonus e gratificazioni "random", slegati da meriti e abilità. In questa eventualità l'esperienza interattiva sarà disomogenea, incoerente e fondamentalmente poco appagante. Oppure può essere il dio del Calvinismo, che concede ai predestinati il riconoscimento della loro "elezione" (nel nostro caso al livello successivo, invece che alla salvezza eterna) attraverso segni tangibili; la morte - simulata - sarà allora una morte "giusta", percepita come tale dal giocatore, che avrà sempre ben chiaro il meccanismo premio-punizione che governa il gioco: «Acc', ho calcolato male l'anticipo del salto, la prossima volta mi coordino meglio».
A intendere la figura del game designer in accezione demiurgica è anche Gabriele Salvatores, che in *Nirvana* affida a Cristopher Lambert il ruolo di un programmatore che si spinge fino a cancellare il codice del suo ultimo videogioco per liberare il protagonista dalla condanna di una vita sempre uguale a se stessa, ciclicamente ripetuta *ad aeternum*.
Nel destino del personaggio di un videogioco il regista pare aver riconosciuto un simbolo della religiosità indiana: quella catena di reincarnazioni (la *samsàra*) che governa il ciclo delle nascite e delle morti, e che costringe le anime trasmigranti a uno stato di imperfezione.
Per gli effetti di un virus, il personaggio del gioco, interpretato da Diego Abatantuono, acquista coscienza di sé, della vacuità di quella esistenza in *loop*, e chiede al proprio creatore di "essere cancellato".
Ciò che pare interessante è il rapporto che si instaura fra il programmatore e il protagonista del suo videogioco (rapporto che, in via mediata, può essere assimilato a quello fra programmatore e giocatore).
C'è un'assunzione di responsabilità da parte del game designer, che si rende conto di essere il *deus ex machina* di un intero universo: la celebre battuta «... mi avevi detto di sparare a uno con la giacca strana. Hai visto che giacca che ha questo qua?», che Abatantuono rivolge a Lambert dopo aver accidentalmente ucciso un turista, può essere presa come simbolo di tutte le rimostranze, gli sfoghi, le imprecazioni che milioni di volte abbiamo inviato col pensiero a un'astratta legge morale che ci sembra albergare nell'interno stesso del monitor, ma che in realtà coincide con la figura del programmatore e promana dalla sua sensibilità, dal suo senso di responsabilità, appunto.
Possiamo allora dire che un videogioco, prima ancora che innovativo, spettacolare o veloce, debba essere fondamentalmente "morale", giusto con il giocatore: solo così le sovrastrutture tecniche non saranno mero orpello, ma costituiranno il giusto arricchimento di un'esperienza interattiva godibile e appagante. In fondo, la "moralità" del videogioco può essere identificata con la "giocabilità" in senso ampio: non a caso un concetto abbastanza astratto, sfuggente, difficile da definire in modo univoco, che solo indirettamente si ricollega al sistema di controllo e alla struttura di gioco e che alla fine si sostanzia nella godibilità complessiva dell'interazione.
In questo senso, nel panorama videoludico, Nintendo è senz'altro l'archetipo morale e Miyamoto il campione etico: in tutti i giochi di *Mario* ogni singolo trabocchetto è sempre preannunziato da un piccolo indizio, tanto che - sul piano puramente teorico - un giocatore perfettamente razionale e sufficientemente abile avrebbe a disposizione gli elementi necessari per completare tutti i livelli alla prima partita senza perdere nemmeno una vita. Il grande Shigeru dovrebbe essere preso a modello da tutti i creatori di videogiochi non tanto per le sue doti di creativo e di programmatore, ma per la grande sensibilità che dimostra nei confronti dei giocatori.
Parafrasando Kant, molti game designer di oggi dovrebbero ripetere a se stessi: «Il compilatore C++ di fronte a me, la legge morale dentro di me». In questo modo la nostra personale ricerca del Nirvana sarebbe meno difficile. Perché anche noi, mentre giochiamo, aneliamo alla liberazione da una metempsicosi, dalla incompiutezza che ci fa ricominciare ogni volta il livello dall'inizio, perpetuando il ciclo delle nascite e delle morti, ma vorremmo intendere il Nirvana come il pieno soddisfacimento dell'esperienza videoludica: non la cancellazione assoluta del gioco, quanto piuttosto la sua disinstallazione dall'hard disk nel momento in cui ci si rende conto che il corso del divertimento è giunto alla fine (il che non deve necessariamente coincidere con l'aver "completato" in senso stretto il gioco). In quel momento, il piacere dell'interazione passata si dissolve e si diffonde in noi, separandosi dal gioco che materialmente l'ha prodotto e diventando - per dirla con Salvatores - «un fiocco di neve che non cade da nessuna parte». Il Nirvana dei videogiochi.

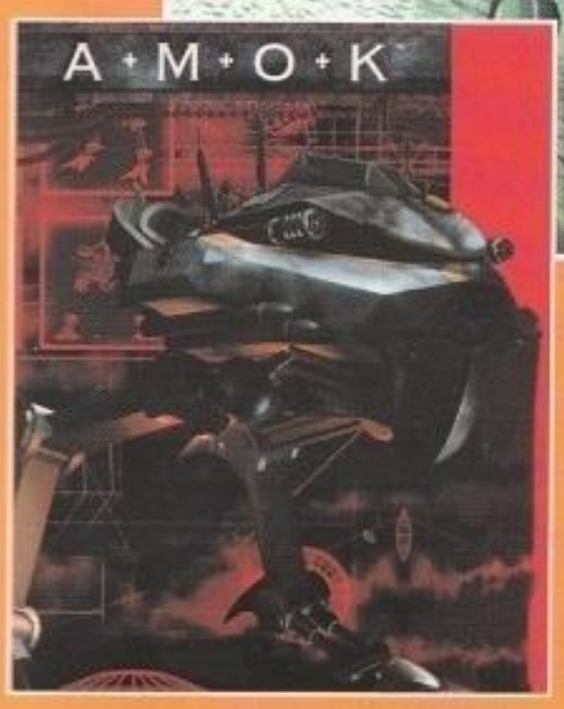
di Marco Rana
(mrana@inrete.it)

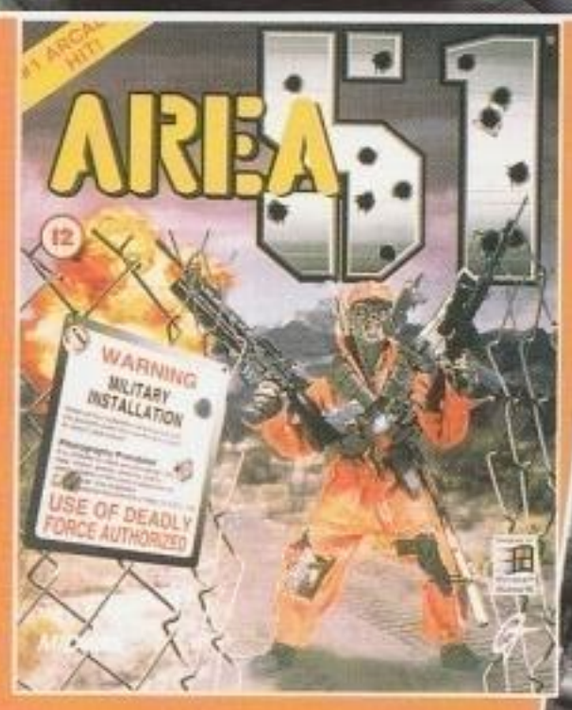
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

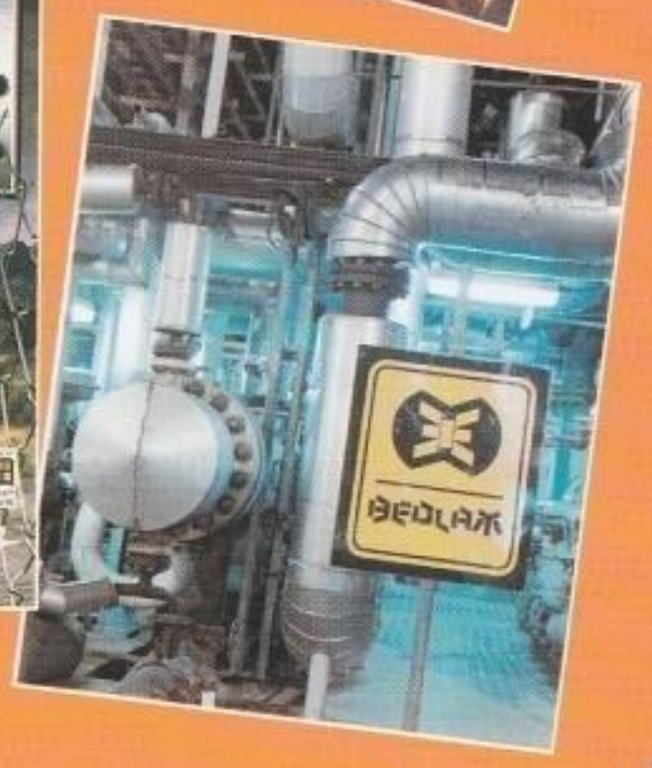
http://www.oldgamesitalia.net/

Dalla GTi, 5 titoli esplosivi all'insegna del divertimento più sfrenato!









Scorcher

Quando ti trovi in cerca di soldi e con un passato al limite della legge, l'unica cosa che puoi fare è gareggiare come Vexoid per una delle corporazione cittadine. Nei laboratori della compagnia ti vengono innestate delle protesi cybernetiche che ti permettono di interfacciarti con il tuo mezzo, delle moto antigrav protette da un campo di energia. Non ha importanza che d'ora in avanti questo sarà il tuo destino, ormai non puoi più tornare indietro...

- 6 DIFFERENTI PISTE AL LIMITE DELL'IMPOSSIBILE!
- DIFFERENTI RISOLUZIONI DI GIOCO PER TUTTE LE ESIGENZE
- AMBIENTAZIONI COMPLETAMENTE IN 3D REALE
- AZIONE FRENETICA, POWER-UP E ALTRO ANCORA!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile DirectSound
- Tastiera
- DOS 5.0 o superiore, Windows® 95

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster 16 bit o compatibile
- MS DOS o Windows® 95
- Joystick o Joypad

PC CD-ROM
WINDOWS 95 & DOS 6.0

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

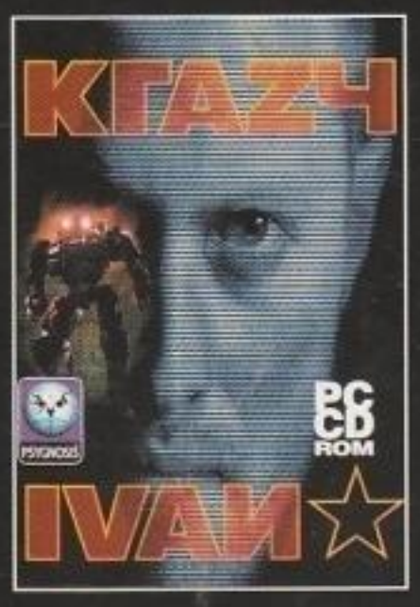
DISTRIBUITI DA
HALIFAX

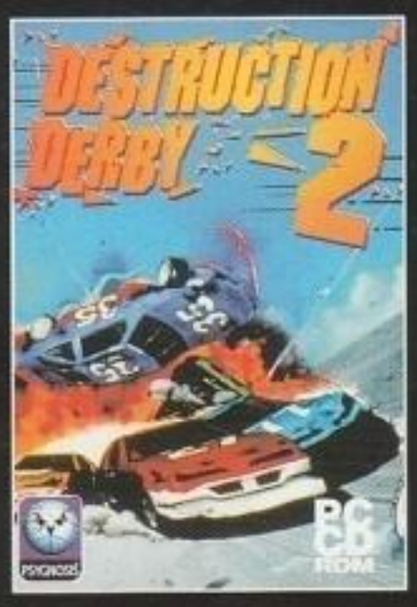
http://www.oldgamesitalia.net/
lano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
http://www.oldgamesitalia.net/

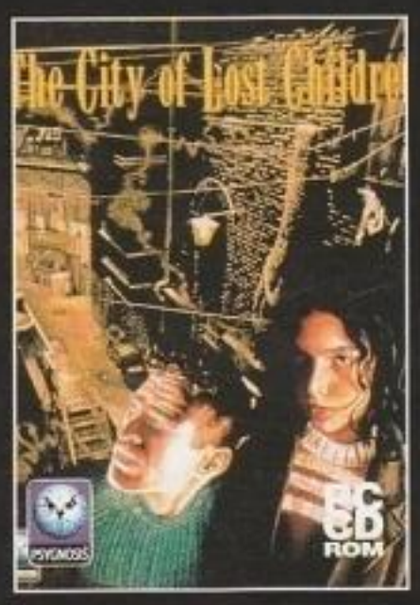
http://www.oldgamesitalia.net/

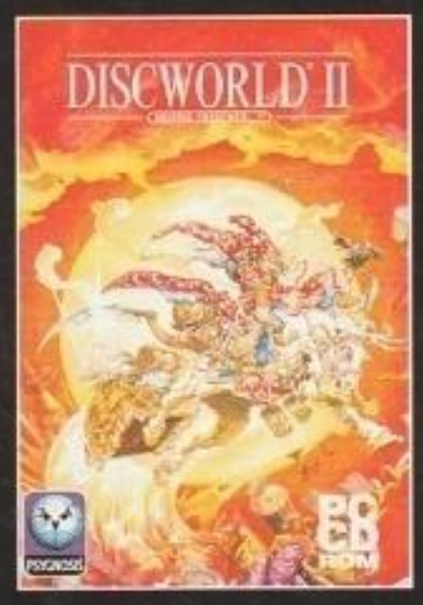
QUANDO LA QUALITÀ SI VEDE E SI SENTE!

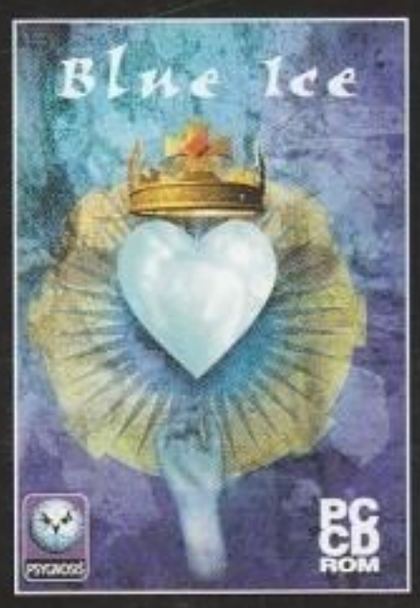
ECCO I 6 TITOLI CONSIGLIATI DA HALIFAX











COLLEZIONALI TUTTI!

RIOT





- RIOT COMBINA TUTTE LE CARATTERISTICHE DI SPORT COME FOOTBALL PALLACANESTRO E HOCKEY SU GHIACCIO PER SPINGERE IL GIOCATORE OLTRE OGNI LIMITE
- FATTI STRADA TRA LE SQUADRE AVVERSARIE E PORTA LA TUA "PLANSFERA" AL CENTRO DEL CAMPO PER CALCIARLA IN PORTA!
- FINO A 16 DIVERSE SQUADRE INTERNAZIONALI, CON 6 GIOCATORI PER SQUADRA, OGNUNO CON DIFFERENTI CARATTERISTICHE DI RAPIDITÀ AGILITÁ E DI POTENZA FISICA
- INCONTRI AMICHEVOLI, DI CAMPIONATO E DI COPPA
- AZIONI DEVASTANTI. PUGNI E CALCI SONO ALL'ORDINE DEL GIORNO MA ANCHE GLI OGGETTI GETTATI DAL PUBBLICO POSSONO AIUTARE!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora SoundBlaster comp.
- MS DOS o WIN 9
- Tastiera

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda video SVGA 1 MB
- Scheda sonora 16 b SoundBlaster o com
- MS DOS o WIN 95
- Joystick o joypad

PC CD ROM

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUITI D

PSYGNOSIS

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

Riotland the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/