http://www.oldgamesitalia.net/

Rivista + CD L. 9.900

DARK ... GE SOLUZIONE seconda part

LUGLIO/AGOSTO

PC ZETA

Computer & Videogiochi

DINO CRISIS
La paura firmata Capcom

WARCRAFT III e SACRIFICE
Tradizione e innovazione a confronto

GROUND CONTROL
Il tripudio strategico arriva dal nord

VAMPIRE THE MASQUERADE
L'Activision sorprende o delude?

Anno 7 • Numero 7 • LUGLIO/AGOSTO 2000 • L. 9.900

Edizioni Studio Vit

GROUND CONTROL • F1 WORLD GRAND PRIX • MILLENNIUM RACER • DAIKATANA
THE SHADOW OF DEATH • EVERQUEST THE RUINS OF KUNARK • DINO CRISIS • ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING • INFESTATION • ARCATERA • UEFA MANAGER 2000
L'IMPERO DELLE FORMICHE • VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION
...N: THE COVERT OPERATIONS II • TIME MACHINE

ISSN 1128-5559 00007

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Basta con tutto 'sto casino!



Non è importante quanto alzate il volume, con gli altoparlanti Creative avrete sempre il massimo della qualità sonora. Creative vi offre una linea completa di diffusori acustici: sistemi surround per PC e Dolby Digital per DVD...anche i vostri vicini se ne accorgeranno!

Cambiate scheda audio!
Rimborsiamo fino a **80.000** Lire se scegliete Sound Blaster
VISITATE
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM/PROMOZIONE

Live the experience
CREATIVE®
WWW.EUROPE.CREATIVE.COM

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

http://www.oldgamesitalia.net/

edizioni
studio vit

HAI LA PASSIONE PER I VIDEOGIOCHI? QUESTA È UN'OCCASIONE DA NON PERDERE

CONTENT EDITORS

per Playstation, PC, Nintendo/Dreamcast, multiplayer

RUOLO ED OBIETTIVI

- messa in pagina dei contenuti
- interazione con strutture esterne per l'acquisizione e la trasmissione di informazioni e notizie
- una buona capacità di interazione con altre funzioni aziendali (es.: e - commerce)

PROFILO:

- età non superiore a 30 anni
- residenza a Milano o dintorni o disponibilità di trasferirsi nella zona
- ottima conoscenza del settore Playstation, anche per precedenti esperienze di lavoro
- conoscenza di Internet perché utente/giocatore, forte autonomia di gestione nei rispettivi ruoli di attività, con ambizione a saper dimostrare competenza nel proprio settore di responsabilità
- conoscenza dei settori relativi, per averli praticati direttamente come giocatori
- buona conoscenza dell'inglese
- militesente

Se sei interessato a condividere con noi lo sviluppo in internet dei videogiochi, invia il tuo curriculum

job@studiovit.com

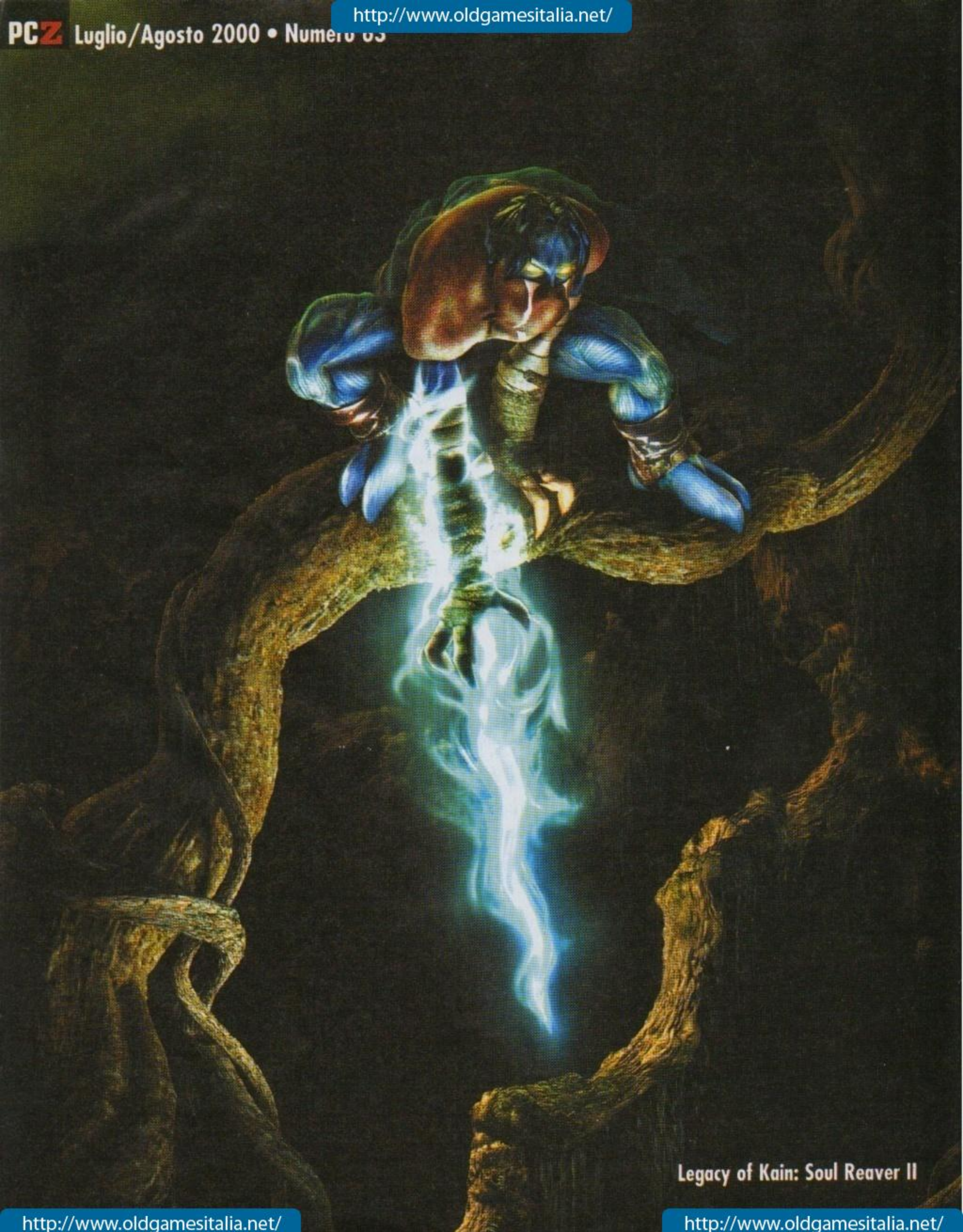
Studio Vit

via Melchiorre Gioia, 61 - 20124 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Legacy of Kain: Soul Reaver II

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zeta@studiovit.com

In Copertina
Dino Crisis
Capcom

PUBBLICAZIONE MENSILE
REGISTRATA
Autoriz. Tribunale di Milano n° 14
del 14/1/95
prezzo di copertina L.9.900

EDITORE
Studio Vit Srl
Sede Legale:
Via Ricotti 15, 20158 Milano (MI)
Direzione Editoriale e Amministrativa:
Via Melchiorre Gioia, 61/63
20124 MILANO (MI)
Telefono: 02 6711641
Fax: 02 67116465
e-mail: vit@studiovit.com

DIRETTORE
RESPONSABILE
Riccardo Albini
ralbini@studiovit.com

COORDINAMENTO
E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@studiovit.com

EDITOR
Matteo Camisasca
scamu@pianetaossola.com

DEPUTY EDITOR
Simone Soletta

RESPONSABILI CD
Alpidio Melchionna - Walter Mantovani

RESPONSABILE HARDWARE
Davide Giulivi

REVISIONE TESTI
Raffaello Rusconi

HANNO COLLABORATO
Giancarlo Alessandrini, Vincenzo Beretta, Raffaello Rusconi, Jacopo Mauri, Ugo Laviano, Roberto Gallbussera, Alessandro Gori, Sebastiano Pupillo, Gabriele Ciaccasassi, Emanuele Gesuato, Daniele Dellafiore, Roberto Aresu, Alessandro Longo, Lorenzo Antonelli, Amedeo Rabottini, Marco Nicolò Perinelli, Daniele Borgna, Gianluca Loggia, Antonino Tumeo, Andrea Maderna, Andrea Babich, Alessandro Martini, Alessandro Casini, Mattia Ravanelli, Paolo Besser

PROGETTO GRAFICO
Luca Patrian
GianVittorio Cutri

COORDINAMENTO GRAFICO
Giancarlo "Giankarlino" Pasquali

IMPAGINAZIONE
Valentina Bianchi
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

EDITING E REDAZIONE
Gamesidea s.a.s. - Tel. 0324-46815
E-mail: scamu@gamesidea.com

FOTOLITO
Joint srl - Milano - Tel. 02-6706695

STAMPA
Valprint srl
via San Maurizio 171
Brugherio (MI)

DISTRIBUZIONE
PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/660301

ARRETRATI
Arretrati: L. 19.800
Pagamento a mezzo conto corrente
postale n.17200205, oppure a mezzo
assegno/vaglia postale
intestati all'editore.

UFFICIO
PUBBLICITÀ
Marco Trabucchi
Tel. 02/67380385

LE ONDE SONORE CHE HANNO ESPANSO
LA MENTE DELLA REDAZIONE
SONO STATE FORNITE DA
Caetano Veloso - Salvador do Bahia - BR

© 2000 Studio Vit

Editoriale

La lunga estate calda di PC Zeta

Il numero estivo di PC Zeta è fra le vostre mani, pronto per essere sfogliato e centellinato fra un tuffo, una partita di beach volley o a contorno di qualche "estenuante" sessione di pennichelle all'ombra di un bosco alpino. Un'edizione ricca, ma tranquilla e riposante come l'estate che vi auguriamo, che rispecchia l'attuale panorama del nostro passatempo preferito. Dopo il bombardamento di novità post-E3 è il tempo di raccogliere qualche frutto da gustare con calma, in attesa della prossima abbuffata autunnale e natalizia: quattro sono le chiavi di lettura che vi proponiamo per questo momento. Anzitutto gli strategici e in particolare quelli in tempo reale, variante 3D, sono entrati in zona calda e le meraviglie presentate in *Dogs of War* lo scorso mese si ripresentano in forma ancor più smagliante nella prima creatura dei Massive Entertainment, quel *Ground Control* che per bellezza e modernità si presenta come il nuovo best seller, capace di far dimenticare definitivamente la saga di *Command & Conquer* a milioni di appassionati e, in tal senso, desta più di qualche perplessità l'avvento di *Red Alert 2*, un gioco troppo legato a un vecchio cliché; molto intriganti rimangono invece gli attesi *Warcraft III*, *Sacrifice* e *Star Trek New Worlds*, tre titoli da seguire con grande attenzione. Secondo pilastro di questo numero sono i Giochi di Ruolo, versione online: mentre *Everquest* e *Ultima Online* raggiungono la piena maturità con l'uscita di nuovi mondi, vi presentiamo le primissime immagini e indiscrezioni su *Agarthi Worlds*, un progetto (con publisher italiano!) enormemente ambizioso, cui auguriamo tanta fortuna. Citiamo fra i GdR online anche *Vampire*, perché proprio nella costruzione in Rete delle storie riesce a esprimere il meglio delle sue potenzialità. Terzo tassello di questo numero sono i giochi del mondo console che s'apprestano a invadere anche i PC, ben rappresentati qui da *Dino Crisis* (stesso DNA dell'osannatissima serie *Resident Evil*) e da *Metal Gear Solid* (in arrivo a settembre) un gioco che per la PlayStation è stato ed è una formidabile killer application, ossia uno di quei titoli capaci, da soli, di rendere appetibile l'acquisto di una piattaforma. Ultimo cardine di questo PC Zeta collezione estate 2000, sono i cinque speciali che vi proponiamo: narrano "del videogiocare" sotto aspetti diversi e originali: dall'universo "free" che sta sviluppandosi in Rete, a una panoramica sul Gathering of Developers, una delle iniziative più interessanti nell'ambito della pubblicazione di giochi, per arrivare al multiplayer come occasione di festa e al "Trading Online", la vera killer application del "gioco" adulto in Rete. Lasciandovi a una beata lettura, vi auguro ancora felicissime vacanze.

Matteo Camisasca

Dedichiamo questo numero alla "fochina", Myriam nuova e deliziosa lettrice di PC Zeta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

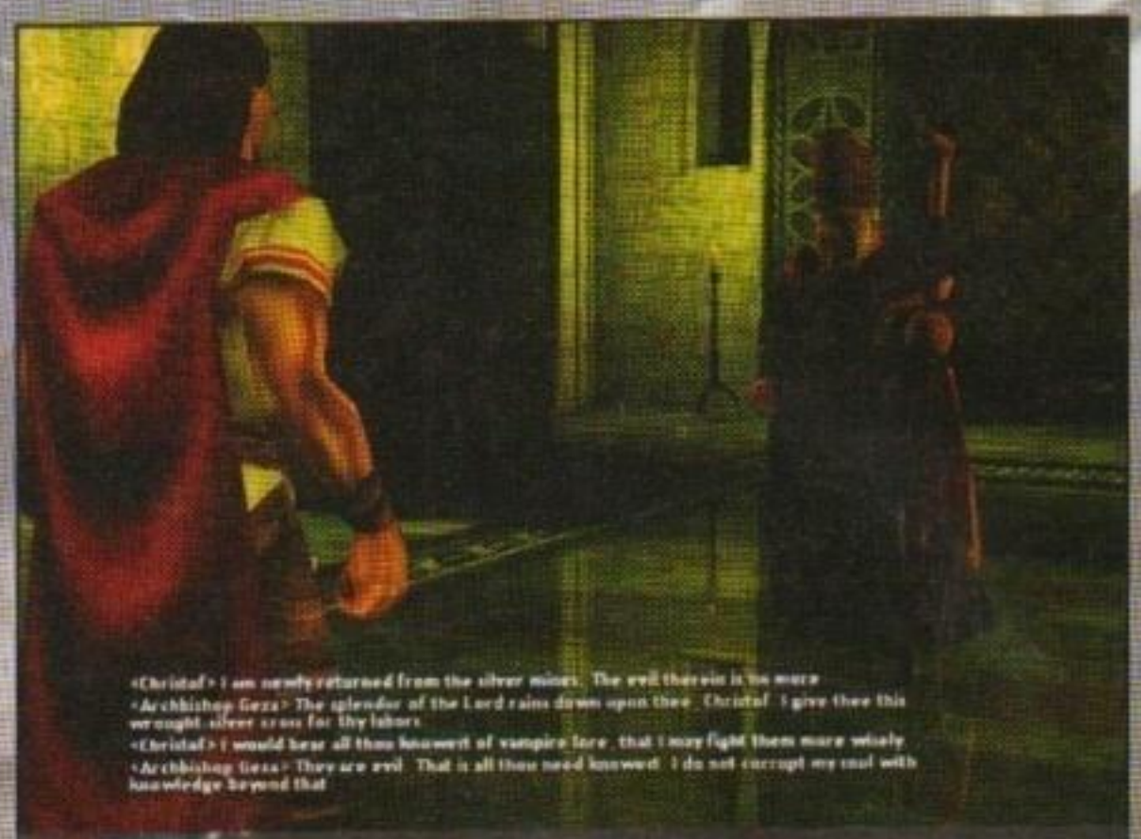
NEL CD



Nel CD allegato alla rivista, oltre ai demo dei giochi del momento troverete una marea di utilities e di patch per i vostri giochi e per il vostro computer. Oltre a numerosi aggiornamenti per i programmi che avete installati sul vostro hard disk.

NON PERDERE I DEMO GIOCABILI

MOTOCROSS MADNESS 2
EURO 2000
DIE HARD TRIOLOGY 2
GROUND CONTROL
ENEMY ENGAGED
COMANCHE VS HOKUM
F1 WORLD GRAND PRIX
MESSIAH



92 VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION



62 GROUND CONTROL



76 DINO CRISIS

PC ZETA
Computer & Videogiochi

SOMMARIO

RUBRICHE

3 EDITORIALE
6 PCZETA MAIL
11 MONDO BIT
22 OPINIONI
100 BORSINO
102 ALTER EGO
104 INTERNET VILLAGE
108 HARDWARE
116 NEL CD
118 TRUCCHI E SOLUZIONI
128 ULTIMA PAROLA

ANTEPRIME

27 SPECIALI
38 WARCRAFT III
42 METAL GEAR SOLID
46 4X4 EVOLUTION
48 AGARTHI WORLDS
50 ALL STAR TENNIS 2000
51 STUNT GP
52 STAR TREK CONQUEST ONLINE
CONQUEST ONLINE
54 STAR TREK: NEW WORLDS
56 SYDNEY 2000
58 SACRIFICE

PROVE SU SCHERMO

62 GROUND CONTROL
66 F1 WORLD GRAND PRIX
69 MILLENNIUM RACER
70 DAIKATANA
73 THE SHADOW OF DEATH
74 EVERQUEST
THE RUINS OF KUNARK
76 DINO CRISIS
80 ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE
82 SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING
84 INFESTATION
86 ARCATERA
88 UEFA MANAGER 2000
90 L'IMPERO DELLE FORMICHE
92 VAMPIRE
THE MASQUERADE REDEMPTION
96 TIBERIAN SUN:
THE COVERT OPERATIONS II
97 TIME MACHINE
98 BUDGET

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL VADEMECUM DI PCZETA

I redattori di PCZeta ricevono dagli sviluppatori le copie dei giochi da recensire, copie che non sempre sono corredate da scatola e manuali, ma che sono considerate definitive dagli sviluppatori stessi.
Un redattore di PCZeta prova il gioco a fondo prima di scrivere la recensione anche se, spesso, tempi redazionali stretti possono impedire al recensore di finire il gioco nei tempi previsti.
Ciononostante una recensione presente su queste pagine è sempre accurata e basata su impressioni dirette di gioco.
Materiale che non consideriamo definitivo o meritevole di una recensione viene utilizzato per scrivere anteprime, posticipando la recensione del titolo in questione.

LA RECENSIONE

IL TESTO

Il testo è sezione più importante della recensione, l'ambiente in cui il recensore sviscera le caratteristiche salienti del gioco e le sensazioni che il titolo in questione è in grado di procurare. Nel testo troverete i motivi che dovrebbero spingervi a considerare o meno l'acquisto del gioco, commenti sulla realizzazione tecnica e tutto quanto sia necessario dire, per dare un panorama a 360° del gioco in esame.

IL COMMENTO

Il commento è il giudizio finale che il recensore esprime a proposito del gioco.
E' in questo spazio che vengono fatte le ultime considerazioni, che vengono riassunte le caratteristiche salienti del gioco e vengono ripresi pregi e difetti dello stesso.

IL VOTO

Il voto riassume le prime due voci, ma non può mai sostituirle.
Il voto è il risultato ponderato di migliaia di caratteri scritti con lo scopo di descrivere di un gioco pregi e difetti e non va considerato un parametro assoluto di valutazione.

PC ZETA CONSIGLIATO

É il riconoscimento che viene assegnato ai titoli che meritano assoluta attenzione.

LA LEGENDA DEI VOTI

Il redattore di PCZeta da un voto basandosi su questa scala di valori e sul commento che li accompagna. Ciononostante non ci si deve vergognare di gradire un gioco che ha preso 60, così come non si deve correre ad acquistare un titolo che ha avuto 90. Ognuno, leggendo la recensione, potrà capire se il gioco in questione può comunque risultare interessante nonostante le sue pecche o se, pur avendo ricevuto un voto elevato, il gioco non può essere preso in considerazione in quanto non rispondente ai propri gusti.

100

La perfezione. Come noto, non è di questo mondo.

90-99

Non ci sono dubbi: un gioco eccezionale, un capolavoro di quelli che si vedono raramente. Questo gioco è da comprare a occhi chiusi, a patto che vi piaccia il genere.

80-89

Un gioco ottimo. Non un capolavoro assoluto, ma un titolo consigliabile per le sue grandissime qualità. Un gioco che lascia il segno e viene ricordato con piacere per molto tempo.

70-79

Un gioco realizzato in maniera egregia, ma lontano dall'essere considerato un classico. Si piazza ai piani alti della classifica del suo genere, senza però brillare per originalità.

60-69

Un gioco che può essere anche realizzato tecnicamente bene, ma che a livello di concezione mostra alcune lacune che ne minano il divertimento e la giocabilità.

50-59

Un gioco che non riesce a raggiungere la sufficienza piena, a causa di problemi di giocabilità e di concetto.
Non è divertente, non propone grosse sfide: un titolo che non riesce a elevarsi dal marasma presente sugli scaffali dei negozi in nessuna maniera.

40-49

C'è poco da salvare in un gioco che prende un voto come questo. Forse giusto un'idea, un concetto che però è stato realizzato in maniera assolutamente inadeguata, oppure una caratteristica innovativa in un mare di banalità.

30-39

Niente da salvare, niente che possa minimamente interessare anche il più grande appassionato cultore del trash.

20-29

Un costoso sottobicchiere argentato da esibire come massima espressione del proprio ego.
Il foro in mezzo lo rende poco adatto pure a questo.

10-19

Un costosissimo freesbee.
Non lo vorremmo in casa nemmeno gratis.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZ mail

Woodstock fu solamente un weekend di vacanza lontano dai genitori per 300.000 ragazzini. (Frank Zappa)



La leggenda vuole che Philip R. Philiper, vice mascotte della Bullfrog, durante la lavorazione di *Dungeon Keeper II*, abbia coniato una barzelletta che poi ha sempre tenuto gelosamente segreta. Durante il recente E3, dopo avergli promesso che non l'avremmo rivelata, ce l'ha raccontata in esclusiva. Eccola. "Qual'è il colmo per un elettricista? Avere un figlio che si chiama "Interruttore Della Corrente"!!!". In effetti è molto divertente. Ed anche a una successiva rilettura. Provare per credere!

POTETE MANDARE LE VOSTRE MAIL A...

Nemmeno sua maestà l'Alessandro 'Gizmo' Gori è in grado, al momento, di sapere se l'italiota nazionale pedatoria, brillantemente superato il primo turno con tre vittorie in a row, riuscirà a raggiungere la finale e ad aggiudicarsi l'ambita coppa di gelato variegato all'amarena che, come sempre, quei tirchi della UEFA mettono in palio (quest'anno una coppetta da 2500 e camminare! E solo due gusti, eh!?!). Pare però certo che anche il dinone nazionale si sia ammalato del "morbo del CT", quello che rende un uomo cieco di fronte all'evidenza delle cose. Con un Inzaghi irritante e inguardabile e un Montella in ottima condizione chi far giocare, se non il primo? Ma la tattica è finissima: siccome la nostra difesa, ovviamente, sarà sotto la pressione degli attaccanti di squadre sempre più forti, Inzaghi Superpippo saprà farla rifiatare come si deve con i suoi fuorigioco sistematici. Inoltre protestando come un bambino, calciando lontano la palla, sbattendo i piedi a terra farà guadagnare altri preziosi secondi a Nesta, Cannavaro e compagnia bella. Chissà che Montella, eroe redazionale di PCZeta, non decida di sfogare le sue rabbie represse proprio a noialtri, scrivendo a zeta@studiovit.com... certo è che un saltino in IRC lo potrebbe pure fare qualche volta... A Vincé, il server è irc.net36.com e il canale è #zeta, capit? E manda una cartolina, tirchiaccio, l'indirizzo è PCZeta Mail - StudioVit - Via Melchiorre Gioia 63 - 20124 - Milano. E' cambiato! Bravo te ne sei accorto, l'ho sempre detto che sei un ragazzo intelligente... se solo ti applicassi, Vincé!

N' INTRO 'NTROSPETTIVA

Se me lo concedete, mi permetterei di evitarvi, questo mese, la solita introduzione fintamente controculturale e programmaticamente tirata via, per deliziarvi con una introduzione di certo tirata via, e che vira perniciosamente (potevo dire "pericolosamente", ma ho fatto il classico con ottimi voti) al controculturale ma, questa volta, senza artifizi di sorta (potevo dire artifici). Vuoi quel minimo di crisi creativa che fa molto "autore", vuoi perché oggi non mi riesce sfornare un discorso anche minimamente organico, questo mese vi parlo dei fatti miei. E questo per più motivi: vuoi perché la Z-Mail è prima di tutto amicizia (l'abbiamo già detto), e quindi i fatti miei sono fatti di tutti, vuoi perché 25 mila caratteri da tirar via ogni mese sono peggio che baciare Natasha Stefanenko (sembra incredibile, ma bacia da schifo), vuoi una ventimila lire (avete iniziato ad ascoltarmeli gli Squallor?).

Oggi è il 14 giugno. Un pomeriggio assolato e dissoluto, proprio come non ne facevano più da ore. Tipo la spuma bionda in vetro della Saggia, per intenderci, quella al vago sapore di tea. Oggi è il mio Compleanno. Faccio i 22. E, non senza un certo entusiasmo, mi auguro da me altri 5 di questi giorni. Vorrei divertirmi stasera, per esempio andando al Liscio Follies 1990, al centro parrocchiale o anche a donnacce, ma non posso perché ho in dotazione la necessità di studiare fitto. Fra qualche Sabato ho un esamaccio da dare. Asp... ma gli esami fatti di sabato (e per di più in piena estate) non li abolirono nel 2002 assieme agli MP3 e all'aspartame? Boh, non ricordo.

Evidentemente il mio caso non rientrava nel decreto di cui sopra. Anzi, a dire il vero furono due i decretanti, e l'altro era un russo, quindi possiamo parlare - ora lo ricordo - del decreto Zobanovic-Dicuisopra.

Gnegnegne! Ebbene si, la causa scatenante della risata dovrebbe essere la squallida trovata di intendere "di cui sopra" come un cognome. C'è forse da vergognarsi a proporre una bouta(na)de del genere?!?! Oddio, forse un po' si. Una trovata da avanspettacolo anni '50, direi. E intendo gli anni '50 del XVII secolo, eh. Tra l'altro anche abbastanza avanti Cristo. Tristezza.

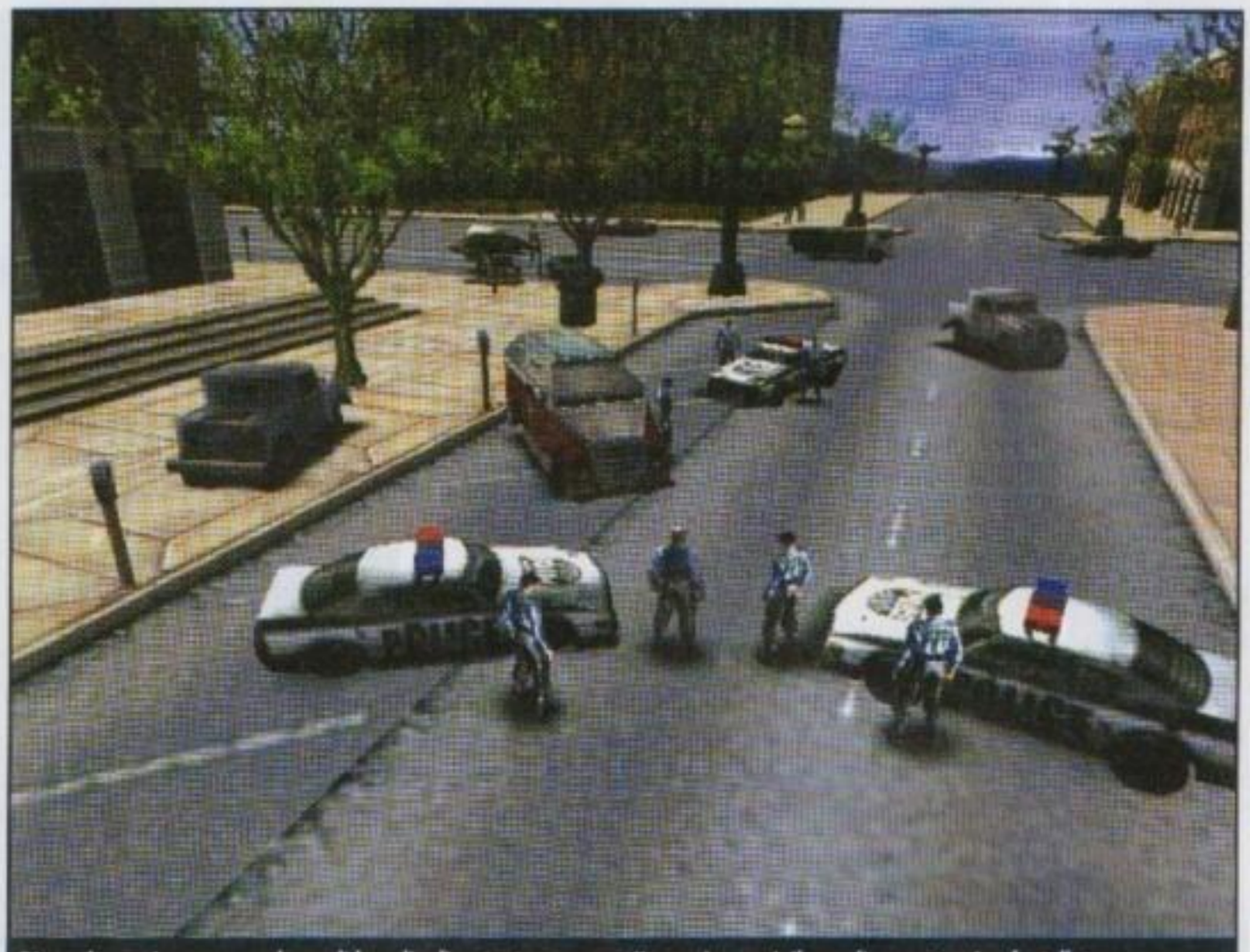
Sinceramente, avete riso? Della roba del cognome, intendo. No? Buona cosa, perché sarebbe stato grave il contrario. Incommensurabile tristezza. Siate comprensivi dai, che dovrei fare d'altronde? Sono le tre di notte e fra quattro giorni sarò dato in pasto al prof. Lanfranchini Aureliano. E tirando i bilanci di un'intera vita posso azzardare a dire che il manuale lo so bene, lo Scott-Howlett già molto meno (specie la seconda parte), ma è il testo di critica a Jung che mi mette in crisi. E m'hanno detto che l'esame è tutto incentrato su quello lì. Me l'ha detto il Gianluca Cincinelli, che lui l'esame l'ha già dato. Che poi vai a capire come fa a darne uno via l'altro così. Boh. Speriamo poi che non mi tocchi l'assistente che sarebbe pure peggio. Quella che sembra Clemente Mastella col fard, intendo. E speriamo pure che il Lanfra non legga PC-ZETA. O che almeno salti la Z-Mail. Se no mi scusi docente. Ah professore, le sue lezione sul Winnicott sono interessantissime. E quello è un argomento che so bene. Boh, io l'ho buttata là così, poi veda lei... Finiamola qui, vah. E finiamola per diversi motivi: vuoi che se no mi compromette, vuoi perché l'idea di uno straccio di introduzione alla fin fine l'ho data. Se mai ora la rileggo e l'allungo un po' in mezzo. C'aggiungo qualche relativa, qualche coordinata per asindeto e robe del genere. Ho fatto il classico d'altronde, indi posso permettermelo (potevo dire "quindi", ma...). Certo che però è troppo facile fare un meta-prologo come questo qui - anche il Verga iniziò così la sua crisi creativa - solo che un'introduzione del genere te la bruci dopo una volta che l'hai scritta. La mancanza di idee la mascheri al primo giro, ma poi devi aspettare il ricambio generazionale dei lettori per poter ripetere il trucchetto. Va beh, ho la pazienza di attendere. E ora scusate ma mi viene voglia di

Penso che Dio abbia un piano per ognuno di noi, e penso che quello che sto facendo lo ha voluto lui. (Britney Spears)

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

http://www.oldgamesitalia.net/

Il turzulillo di mare è un pesce di scoglio che ragiona come un topo. Si cattura schiacciandolo con un piede o con una scopa, si butta via la testa (acidognola) e poi si succhia.
(Felice Caccamo)



Gioco sbarazzino: pensa ad una didascalia divertente per quest'immagine, scrivila su di un cartoncino fustellato, incollalo su questo apposito spazio... ed il gioco è fatto! Hai creato la tua prima didascalia!

levarmi dal mondo. E anche Janis Joplin iniziò così.
Con vuoto cosmico in bundle col proprio Es, nonché un esame che mi mette in crisi.

Alessandro "Gizmo" Gori

...si, quello della Z-Mail

SULL'ESISTENZIALISMO VIDEOLUDICO E LA CEDRATA TASSONI

Quello che mi porta a scrivere a PCZeta è l'aver giocato a lungo a *Ultima IX* e il voler dire qualcosa sui videogiochi come arte, e forse qualcosa di più. Premetto di partire dall'idea di arte come rappresentazione e di muovermi da questa preciso punto per impostare il mio discorso (scusate il tono molto serio della mail, ma credo che in parte sia necessario all'argomento e in parte sia necessario a me per essere il più chiaro e comprensibile possibile). In *Ultima IX*, siamo l'Avatar e ci muoviamo in un mondo oppresso dalle forze del male che hanno ribaltato le virtù rendendole dei vizi, la cittadinanza è controllata dalle colonne oscure e non agisce secondo la sua volontà. Ripristino il primo Shrine, quello della compassione che si trova in Britain, tutti quelli che prima si mostravano crudeli e spietati ridiventano compassionevoli verso gli altri. Che cosa rappresenta tutto questo, e soprattutto, ma ho liberato veramente qualcuno? In *U9* il bene e il male sono divisi nettamente e facilmente riconoscibili, tutto il mondo è pace e armonia finché non arriva un qualche elemento perturbatore (come nelle favole) che sconvolge un equilibrio monolitico e immutabile che va ripristinato attraverso l'impiego del "super uomo" incarnante tutti i valori della società prima dell'arrivo del succitato elemento perturbatore. Si dice che un'opera, di qualsiasi natura, sia portatrice di simboli e metafore che in *U9* sono così evidenti, smaccatamente retorici e banali da essere immediatamente riconoscibili e catalogabili. Ma, da giocatori "osservatori" vi siete mai posti il problema di quello che state facendo all'interno del mondo di gioco? Come è questo mondo di gioco? Che mondo ci mostra il gioco? Ripristinando il potere degli shrine mi è sembrato di non aver fatto altro che, semplicemente, cambiare il tipo di condizionamento che viene esercitato sul popolo di Lord British. Quelli che mentivano adesso dicono la verità, ma perché dicono la verità? Per come è rappresentato il mondo dal semplice fatto che adesso a guidarli non è più una colonna ricolma di male ma uno shrine ricolmo di bene, sempre guidati sono. Ho letto su qualche rivista che *U9* andava vissuto. Per "vivere" un gioco bisogna necessariamente immedesimarsi con il personaggio che si guida, quindi per vivere *U9* bisogna necessariamente immedesimarsi con l'Avatar. Ma osserviamo questo personaggio che incarna tutte le virtù e quindi incarna il perfetto cittadino delle terre di Sosaria. Bene l'Avatar è solo questo. Non c'è elemento che riesca a renderlo "umano", uccide i cattivi, aiuta i buoni, punisce i corrotti... un personaggio di una tristezza e di una piattezza senza pari; il cui comportamento è prevedibile. E il giocatore? Non può il giocatore decidere se tenere un comportamento diverso da quello precalcolato? No, la prova è che non si può uccidere chiunque ma solo chi "deve" essere ucciso, e qui possiamo parlare di una scelta "autoriale" che si sovrappone e scavalca la scelta del giocatore. Provate a uccidere Lord British, e tutta la volontaria sospensione dell'incredulità (non capisco perché quando si fa questa citazione si dimentica sempre "volontaria") se ne va nelle vostre spadate che non sortiscono alcun effetto sul vecchio re. Sono stato privato della scelta, come non posso scegliere di lasciare gli shrine al loro destino e cercare un altro modo di uccidere il Guardiano, come non posso scegliere l'ordine con cui ripulire gli shrine.
Il mondo di *U9* si riesce a viverlo solo se si gioca in piena conformità con il pensiero che lo ha creato. Arrivati alla fine del gioco,



Curiosità: questa didascalia, ideata da me, è in realtà materialmente scritta da Graham Coxon, bassista dei Blur, al quale la sto dettando in questo momento. Senti Graham, aggiungi qualcosa di tuo alla fine. Ehi, non scriverlo questo però, eh. Scritto? Naaaaa. E hai scritto anche "Scritto? Naaaaa"? Cheppalle. Ma che casino fai? Dai aggiungi qualcosa di tuo adesso. Ciao Italie molti bele piza done Pavorotto.

La mia famiglia era così povera che ogni Natale mio padre usciva di casa e sparava qualche colpo di pistola. Poi rientrava e a noi ragazzi diceva che Babbo Natale si era suicidato.
(Jake La Motta)

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

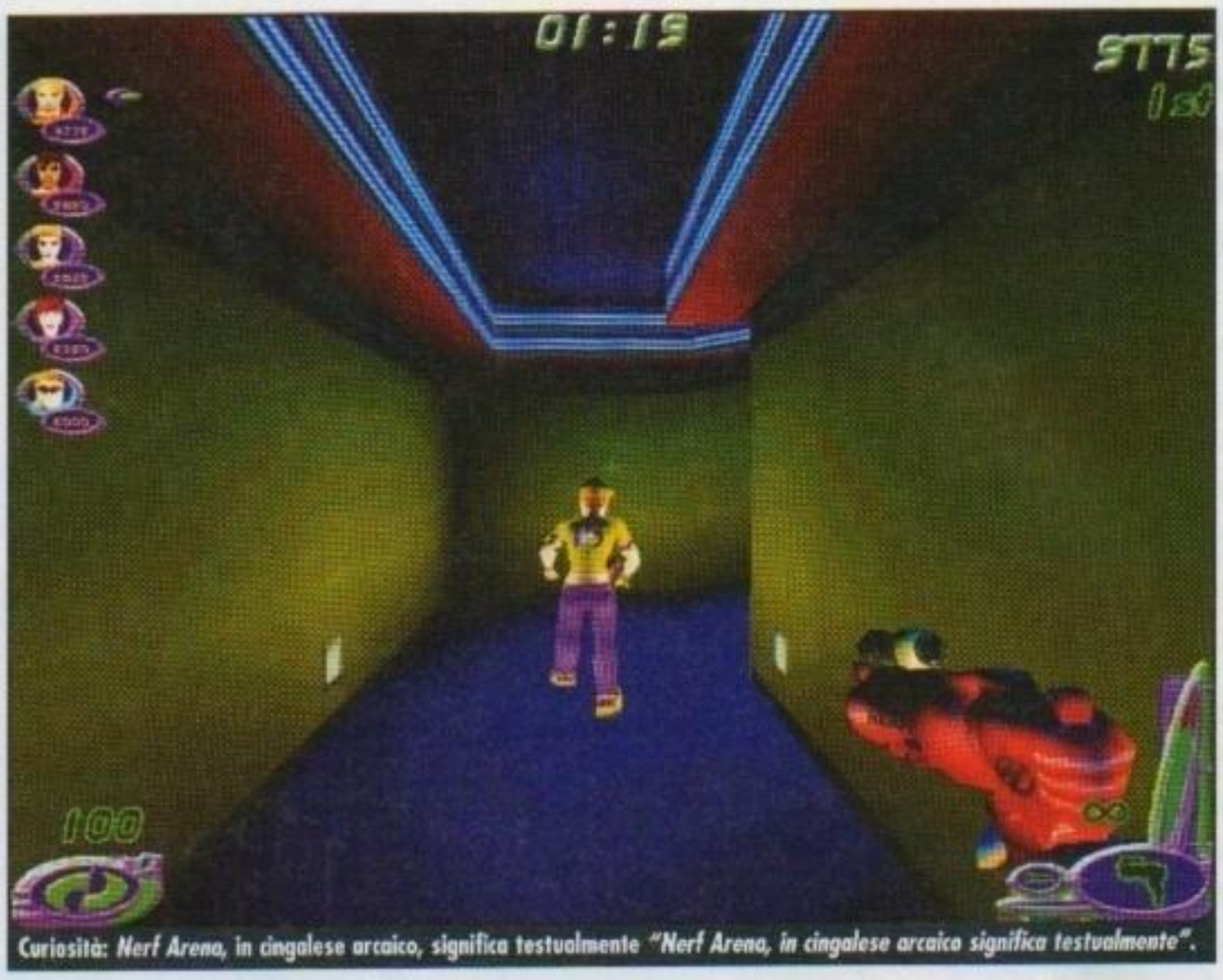
**Comunque è uno che si era perso.
(Graffito comparso sulla statua
di Cristoforo Colombo a New York)**

con finale shock che fa tanto fico, siamo stati solo spettatori passivi di un mondo pensato in modo monolitico, non ci è stato chiesto altro che di guidare un personaggio "ovvio" attraverso un percorso "stabilito" dall'inizio fino alla fine in un mondo falso (che è diverso da un mondo immaginario) dove non ci viene data la possibilità di esercitare nessun arbitrio. Siamo l'Avatar e dobbiamo essere buoni in un mondo oppresso dal male, male che va eliminato per ristabilire i giusti valori.
Questa può essere arte? Questa "visione" cosa rappresenta?
Posso permettere a un gioco di annullarmi come individuo? Con queste domande a cui non rispondo vi lascio sicuro di avervi tediato abbastanza. Adesso vi saluto consigliando (a chiunque legga questa missiva) la lettura di DUEL e in specifico dell'articolo che mensilmente dedicano ai VG. Non faccio pubblicità alla rivista, non collaboro con loro e a me non ne viene nulla, è solo un consiglio...

Ciao alla prossima

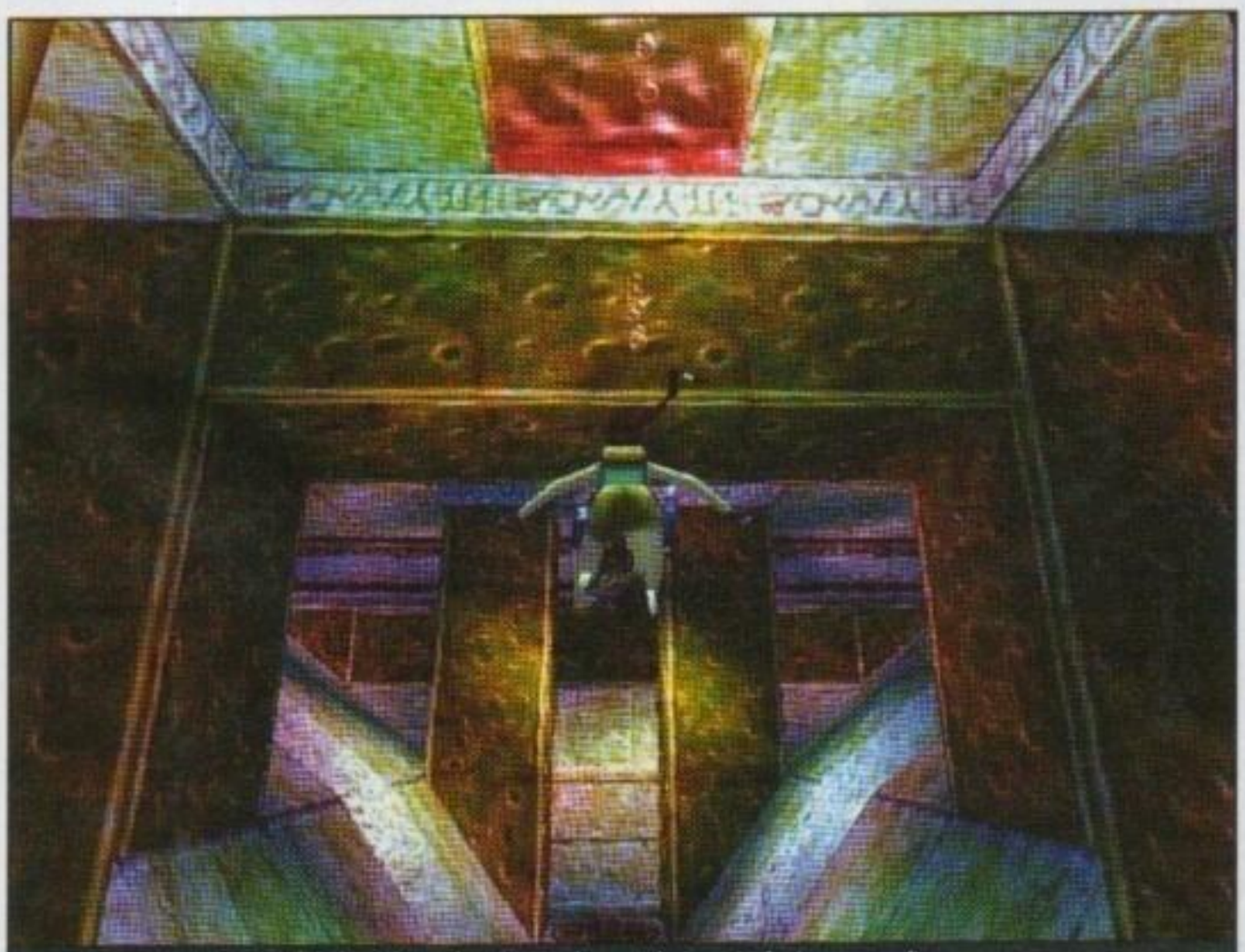
Simone Tagliaferri

James Pond, PC-Kid, Sonic, Virtual Valerie, Lara Croft, Vera Cintex, Gaetano Curreri degli Stadio, Tex Murphy, gli Exogini... Dio, quanto li abbiamo amati. Se li incontrassimo in carne ossa daremmo loro del lei o, a scelta, del vermouth, ci sentiremmo dei poveracci, pezzenti, indegni, passibili di fumenti al vetriolo. Siamo pazzi. Si, pazzi di loro. E allora baciami, stupido.
Che ipocrisia. Ma quanto siamo bravi a raccontarcela, eh? Li abbiamo schiavizzati, abbiamo scippato loro ogni kbyte di interiorità, ma nel frattempo, per venire ai patti con la nostra coscienza, abbiamo pensato bene di idealizzarli. Che schifo.
Nella moderna società capitalistico-videoludica, un Guybrush Threepwood a caso, che versa il brodo del ristoro Scumm sulla serratura della cella di Otis per liberarlo, compie un lavoro a tutti gli effetti, per quanto virtuale.



Curiosità: *Nerf Arena*, in cingalese arcaico, significa testualmente *"Nerf Arena, in cingalese arcaico significa testualmente"*.

Quest'ultimo non è altro che una merce, il cui prezzo è costituito dal salario, ovvero l'esborso di denaro da parte del giocatore per l'acquisto del gioco originale. Ma pochi sanno che il vil metallo non va in tasca al Guybrush in sè, ma a sua madre, la signora LucasArts. E ricordiamo che non stiamo parlando di Simon The Sorcerer, minorenne sociopatico boarderline col morbo di Zonchettoni, ma dell'omologato, maggiorenne e navigato pirata Threepwood. Poiché quest'ultimo è costretto a lavorare, per vivere uno straccio di vita virtuale e per mantenere sua madre, colui che acquista il suo lavoro, ovvero il padrone delle macchine (da gioco), lo paga al prezzo più basso possibile (vedi il successo dei budget-game) e si appropria della differenza fra il valore del prodotto e il costo della forza-lavoro al silicio necessaria a produrlo, che costituisce il suo profitto, formando in tal modo il capitale. Questo va inteso nelle sue forme più svariate, come per esempio la vincita conseguita alla gara di sputo in Monkey Island II *(il trofeo da barattare col pezzo di mappa), ma anche i livelli bonus di* Zool *o le vesti alternative in* Soul Calibur. *La tendenza della società capitalistico-videoludica è di pagare il lavoro sempre meno e di accrescere sempre di più il proprio capitale, anche nel modo più scorretto (cosa sono le "vite infinite" se non degli straordinari non pagati?), determinando in tal modo uno sfruttamento sempre maggiore dei personaggi dei videogiochi coi quali l'utente ha possibilità di interagire. Si costituiscono così due classi distinte, la techno-borghesia, ovvero i giocatori, e il proletariato siliceo, formato dai personaggi dei videogiochi, proprietari soltanto del frutto virtuale (per noi, ma reale per loro) del loro lavoro virtuale (idem). Guybrush, e con lui tutti i proletari silicei, ben presto si oggettivizza e si identifica nella miscela di cocktail da lui creata nel bar di Scabb Island, e quindi finisce per DIVENTARE quel cocktail, ovvero il frutto del suo lavoro. Il techno-borghese non sa questo, e anche se lo sa se ne sbat-*


E' confermato. Angelina Jolie, figlia del grande John Voight, sarà la Lara Croft cinematografica.
Ma nelle scene d'azione verrà sostituita dal padre.

**Lo struzzo di mare è un pesce unico nel suo genere,
pensate che vive volando 1,2 mm sopra
la superficie marina; se per caso tocca
una sola goccia di mare, affoga.
Solo in quel caso può essere raccolto
e adagiato sulla frittura di mare per donarle
il suo inconfondibile saporiello.
(Felice Caccamo)**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Diffidate degli ottimisti, sono la claque di Dio. (Gesualdo Bufalino)

te, quindi non ci pensa due volte a sottrarre il prodotto del lavoro a colui che lo produce, privandolo a sua volta, per proprietà transitiva, della sua stessa identità (l'IA?). Il techno-borghese si impossessa del cocktail, Guybrush si aliena, e quindi diventa sua proprietà. Il superamento di questo stato di alienazione si chiama comugizmo, ed è da intendere come una nuova organizzazione dei rapporti di produzione, in cui la proprietà privata delle macchine da gioco, vera causa dell'alienazione, sia stata abolita e queste siano diventate proprietà comuni. Guybrush si riappropria quindi del frutto del suo lavoro, e anche della sua essenza, riconoscendosi "essere siliceo sociale"(ESS). In tal modo si riconcilia con gli altri uomini (Largo La Grande per esempio, ma teoricamente anche con LeChuck, con Titus The Fox e con Gaetano Curreri) e anche con la natura, perché questa, trasformata da un lavoro non più alienato, non è più causa di alienazione e viene umanizzata essa stessa (vedi arachidi antropomorfe di Mega Twins o Rayman stesso, melanzana senza semiassi). Ed è a quel punto, caro Simone, che andrà a cadere quel percorso precalcolato, quella mera lista di azioni stabilite dal demiurgo-programmatore, di cui tu parli e col quale, giustamente, mi ti indigni, mi ti. Sarà allora che i Lemming raggiungeranno la capanna di fine livello, quella che dovrebbe salvarli. Ma si fermeranno nelle sue vicinanze, si guarderanno attorno e proseguiranno oltre, per raggiungere la fine della piattaforma di calcestruzzo virtuale e gettarsi in acqua. E noi, convincendoci di avere in mano la verità rivelata, piangeremo assistendo alla morte di un accocco di pixel. Pazzi. I Lemming sanno respirare sott'acqua, e si salvano sempre e comunque. La vera morte è in quella capanna, dove li attende il Signore Delle Tenebre, ovvero Gaetano Curreri degli Stadio, il male incarnato e incarnito. Quanti Lemming abbiamo fatto fuori pensando di salvarli? Ma si sa che la strada per l'inferno è lastricata di buone intenzioni e puzzle-game esistenzialisti. I Lemming e le loro tendenze suicide? Tze', frottole! I Lemming amano la vita, le donne, la nouvelle vague, ma noi, bambini viziati, abbiamo fatto strage di loro livello dopo livello solo per riconfermare a noi stessi il nostro ruolo di maschi-utenti-dominatori. Siamo gente triste dentro. Disillusi saluti.

Gizmo

SULL'AMORE PLATONICO E I FILETTI DI PLATESSA

Gizmo ti amo, ma non saprai mai se sono un uomo o una donna. Piciù.

MB

Anche io ti amo, e non mi interessa se sei uomo o donna, e non me ne frega niente se non è successo ancora, aspetterò il momento in cui vi sia del sentimento, onde evitare che non sussista pentimento alcuno. Spero solo che sopporterai la mia scarsa cognizione del tempo. Mi manchi. D'altronde la primavera è finita, l'estate sta finendo e, certo, tre mesi sono lunghi da passare quando la notte insegue sempre il giorno. Tu come stai? Beh, io, nel mio piccolo, sto diventando grande, ma forse la vita comincia così. Oggi, 29 settembre, sono le 20 e 10 sì, ed è l'ora dell'amore. Sì, un anno d'amore e, pur se c'è un treno che parte alle 7.40 del 4 Marzo 1943, sappi che ho intenzione di perderlo. Tu piuttosto, dammi 5 minuti e vedrai che ti divertirò, giuro. Ok, ma non illuderti, perché comunque fra 5 minuti il jet partirà, portandoti via da me almeno 100.000 volte al giorno. E non sono poche.

Piuttosto, ricordi quel sabato pomeriggio… anzi no, era una domenica d'Agosto… anzi no, precisamente era il 38 Luglio, e faceva comunque molto caldo? "Luglio ci porterà fortuna" dicesti," fra tre mesi saremo in Maggio e il mio amore ti darò l'anno che verrà". Ah sì? Poi ero io a non avere la cognizione del tempo, eh?!?! Comunque io ti credei, e ora so che feci male, perché già son 5 giorni che ti ho persa e non ti ho vista più. Senza contare che al 21 del mese i soldi erano già finiti. Bella stronza. Bella senz'anima mia.

Sai che mi piaceva di te? I capelli verde rame, gli occhi di ragazza, le labbra morbide d'accarezzare, quel nasino un po' così, i baffi allineati, quella camminata strana, quelle mani da violino e il ragazzo che nascondi in te (ovvero che ti sta calzando come un guanto mentre io ti parlo). Ma,

Ti prego Sara, non qui! Non ci vede nessuno! (Daniele Luttazzi)

UN SITO DI FORMAZIONE



Non c'è niente di più difficile che spiegare l'eccellenza e la superiorità degli Squallor (e a 'sto giro non sono sarcastico), a chi li ha classificati al primo ascolto come "robaccia", "fenomeno trash", "quelli che dicono le parolacce, dicono!".

E' inutile cercare un feedback immediato all'ascolto dei loro pezzi, perché il fraintendimento è sempre in agguato. I testi dei nostri sono regolarmente strapieni di metasottosignificati, voli pindarici deliranti e lucidissimi, gusto per l'improvvisazione e per la deformazione del linguaggio, presunta cultura alta spogliata da ogni orpello, ingegnose citazioni, graffiante satira, geniali intuizioni e contagiosi orianismi mentali.

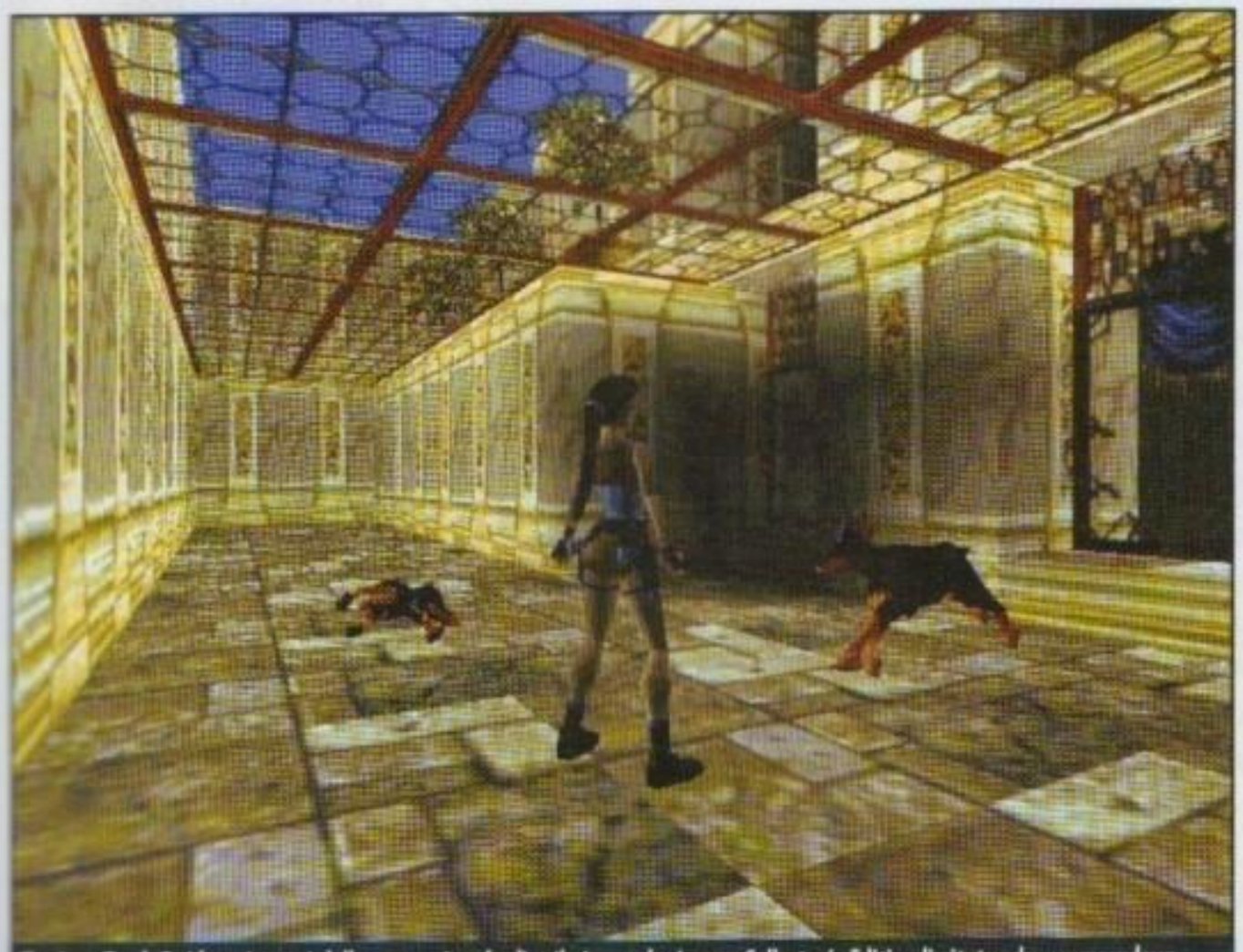
L'ascolto di un loro pezzo, di un loro album, non è un'attività passiva, quanto piuttosto una incredibilmente cerebrale.

Le composizioni degli Squallor sono comprensibili a più livelli, e non esiste mai una spiegazione oggettiva.

Certo è che, una volta entrati in sintonia con le loro menti (e ci si può riuscire solo dopo mesi di intenso ascolto), i brividi di piacere che si provano a ogni telecronaca del lisergico Cerruti, o ad ogni canzone del neomelodico apocalittico Savio, non hanno veramente eguali.

Ed ecco che, questo mese, presentiamo un sito che, nelle vite a venire, dovrete visitare spesso, bene e cum grano salis. Stiamo parlando di Guida All'Ascolto (**www.ciaoweb.net/mcarrozzino/**), pagina elettronica di riferimento per ogni seguace dei nostri. In GAA potremo leggere argute ed intelligenti analisi su diversi testi del gruppo di Bigazzi/Cerruti/Pace/Savio. L'abbiamo detto: non esiste una interpretazione univoca alla psichedelia dei nostri.

GAA ci offre la propria. Parziale, personale, già metabolizzata (non potrebbe essere altrimenti) ma assolutamente stimolante e intelligente. Chi è seguace degli Squallor bookmarki al volo questo gran bel sito. Chi non li conosce proprio si vergogni e veda di recuperare il tempo perduto. Chi invece li conosce ma non li apprezza… no niente, mi spiace ma non parlo con certa gentaglia...

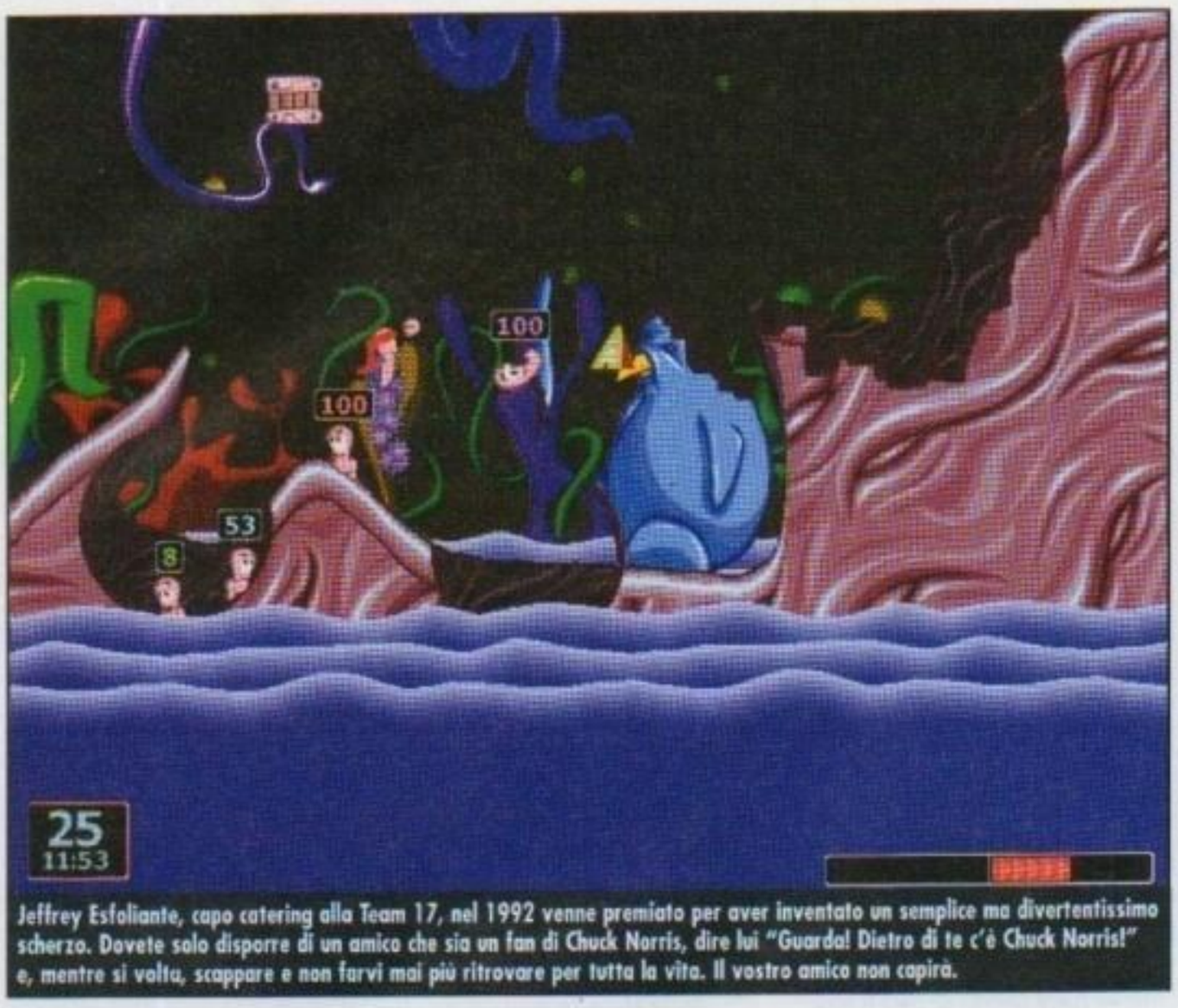


Il primo *Tomb Raider*, ai tempi della sua uscita, fu distribuito anche in una Collector's Edition limitata, che comprendeva al suo interno, una spilla, una maglietta e - per un misterioso gap spazio-temporale - una copia di *Tomb Raider 3*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Jeffrey Esfoliante, capo catering alla Team 17, nel 1992 venne premiato per aver inventato un semplice ma divertentissimo scherzo. Dovete solo disporre di un amico che sia un fan di Chuck Norris, dire lui "Guarda! Dietro di te c'è Chuck Norris!" e, mentre si volta, scappare e non farvi mai più ritrovare per tutta la vita. Il vostro amico non capirà.

Per un certo periodo, ogni volta che i russi mettevano in prigione un americano, la Commissione per le attività non americane, per rappresaglia, metteva anche lei in prigione un americano.
(Mort Sahl)

soprattutto, la tua torpedo blu.
100 giorni, 100 ore, 100 minuti, 1000 giorni di te e di me, fanno un totale di 1100 giorni, 101 ore e 40 minuti. Troppi.
24.000 baci, 44 gatti, 10 ragazze, 10 HP e un uomo d'oro tutto per me, per un totale di 24.065 oggetti.
Decisamente troppi. Mi sa che fra di noi non funzionerebbe.
Rovinare un così bel rapporto?
Tze', non ci penso neanche.
Con profusione di ioni '60.

Gizmo

SUL VARIETA'
E SULLE FAMIGLIOLE UNITE

Ciao Gizmo. Stasera ho letto il tuo pezzo introduttivo nella PCZ Mail di questo mese: ti scrivo solo per farti sapere che non eri il solo ad apprezzare quello show di Villaggio. Anche io, undicenne, venni colpito dalle novità che "Un Fantastico Tragico Venerdì" proponeva. Oltretutto ebbe il merito di dare la prima opportunità di farsi notare a un trio che proponeva le esilaranti telecronache delle telenovela: la Gialappa's Band. Probabilmente i tempi non erano ancora maturi per innovare il Varietà (mai termine fu più sbagliato!).

Gabriele Manfredi

Il "Varietà", se mai avesse potuto considerarsi vivo, era già in rigor mortis da un bel po' nell'85, e "Un Fantastico Tragico Venerdì" aveva l'indubbio pregio di presentarci, in pieni '80, lo zombie del rassicurante baraccone in prima serata per famiglie, nudo e crudo, senza make-up di sorta. Ci sbatteva in faccia se stesso, con tutto il proprio retrogusto di putrescina, pressappochismo e cadaverina. Purtroppo per noi la sua programmatica e intelligente volgarità fu anche la sua croce e venne puntualmente frainteso. Dopo qualche finta morte in diretta, lo spettatore italiota omologato e canotta-dotato, quello resistente ad ogni attacco di intelligenza, iniziò - mumble mumble - a riflettere: "Ma Pippo Baudo o Daniele Piombi queste cose qui mica le farebbero, mi sa...". Fu allora che si svegliarono gli umori delle Mothers Of Prevention del paese del sole, del piagnistei, del mare e del dogma statistico della normalità. E via con un tourbillon di polemiche trendy che si autoalimentava da sé. Per il buon padre di famiglia di dimensioni regolamentari, il concetto di "Varietà in prima serata" era intoccabile come la propria compiaciuta virilità e la sculacciata formativa al figlio almeno una volta alla settimana ("Se no poi cresce male. E poi è così che faceva con me suo nonno. E domani pomeriggio ti insegno a sparare ai piccioni. Uomini si diventa!")
Quel programma arrivato fra il lusco e il brusco aveva spiazzato un po' tutti. "Finte morti in diretta? Interviste a pornostar? Finti maltrattamenti ai bambini? Umorismo nero e attacchi alle mie certezze? Serriamo tutto e che Dio ce ne scampi!".
L'innovativo (e formativo) show del dopo bomba di Villaggio chiuse i battenti, ed ecco che, ammazzato il "mostro", si tornò al Varietà vero, quello per le famigliole unite "come noi", quello "sano", quello "dell'Italiabbella". Ma in realtà crogiuolo di razzismi, sessismi, stupidità reali, volgarità mentali, onanismi, pregiudizi e necrofili drammi da TV verità in svendita. In apparenza era quello lo show che faceva ragionare il pubblico, "perché comunque Pippo Baudo è un professionista" (la quarta certezza). Quello con le ballerine zitte e gnude, coi sorrisini, le mossettine... Ballare e scuotere, marsch! "Perché quelle non sono donne-oggetto, eh. Solo che dopo dieci ore in catena di montaggio mi rinfranca vedere un po' di tette. Aho, l'omo è omo!". Quello con gli sketch di Tizio e Caio, tutti vestiti di tricolore, con il loro concept-repertorio di gag sui "diversi" ("Brrrr!") e sulle donne brutte ("Ahahah! Burp!"), perché la comicità italiota nazional-popolare ha campato di questo - e di poco altro - per trent'anni suonati. "Ma non è razzismo, eh, sono solo sane risate in famiglia. E poi io mi faccio gli affari miei e rispetto tutte le minoranze e i minoratil Solo che se mio figlio crescesse... Oddio, non ci voglio nemmeno pensare guarda! Anzi stasera ti porto a diventare uomo...". Questo era il Varietà. Un nome appropriato, che suona come una via di mezzo tra "mensa aziendale", "un tanto al chilo" e "happening per famiglie". Questo era il Varietà. E nel frattempo Leopoldo Mastelloni si lasciava sfuggire un'imprecazione durante una trasmissione alla Rai, guadagnandosi un immeritato e ridicolo ban a vita. Beh, c'è gente che non ha proprio il senso della realtà. Forse io per primo che ho allestito tutto 'sto dramma sul penultimo dei problemi. Ma neanche tanto eh.
Signore e signori buonasera.

Gizmo

Agli intenditore consigliamo la Frittura temporanea. Va mangiata in fretta, altrimenti i pesci si svegliano e se ne vanno urlando pesanti improperi.
(Felice Caccamo)

TRACKLIST

1. Footfare
2. Magdalene
3. The Invisible Temple
4. Zeroid
5. Wise Man In Your Heart
6. The Mad Monk
7. Yoni On Mars
8. Damaged Man
9. Bodilingus
10. Tali's Song
11. Infinitea

QUESTO MESE GIZMO MI HA ORDINATO DI COMPRARE...



GONG
Zero To Infinity
(Radio Gnome Invisibile Pt.V)

Distribuito da
Snapper Music
(www.snappermusic.com/gong)
Anno: 2000
Durata: 64 min.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO Bit

a cura di Daniele Borgna

LOOKING GLASS CHIUDE!

Come un fulmine a ciel sereno la notizia di chiusura della software house di *Thief*



Non potevamo evitare di parlarne nella prima pagina delle news, la notizia risale al 26 maggio scorso, un lungo e toccante comunicato ha decretato la fine di una delle software house più note tra i giocatori, non supportata da investimenti miliardari, ma capace di produrre giochi memorabili.

Dopo oltre dieci anni di onoratissima carriera i ragazzi di Looking Glass si sono visto obbligati a chiudere i battenti; la software house rimane nei cuori di tutti noi per i capolavori che è stata capace di regalarci.

L'avventura ebbe inizio con la saga di *Ultima Underworld*, due soli capitoli, ma capaci di attirare una schiera di fan assolutamente impazzita, tanto che anche attualmente non è raro trovare siti che si prendono la briga di raccogliere migliaia di firme virtuali per chiedere il terzo capitolo della saga. *Ultima Underworld* fu forse il primo esempio di 3D action/RPG, seguito a sua volta da *System Shock*, un titolo veramente troppo ambizioso e precursore dei tempi, che univa una trama ottima e una grafica assolutamente all'avanguardia in un gioco memorabile purtroppo anche per il complesso sistema di controllo. *Terranova* introdusse il concetto di action shooter 3D, con complessa simulazione basata sulla gestione dei team.

La serie di *Flight Unlimited* è ancora attualmente una delle migliori simulazioni di volo civile mai viste su PC, recentemente arrivata alla versione N. 3. Ci avviciniamo alla storia moderna: *Thief: The Dark Project*, introdusse un nuovo modo di vedere un gioco d'azione 3D in prima persona, basta agli inutili massacri di migliaia di pixel sotto forma di mostri privi di qualsiasi sorta di intelligenza artificiale, addio agli enigmi trova la chiave apri la porta, si fece largo un nuovo modo di affrontare i problemi, forse più simile a uno strategico in prima persona, con forte attenzione agli equipaggiamenti, ai singoli movimenti e alla capacità di muoversi nell'ombra, senza attirare troppo l'attenzione. *System Shock 2*, seguito dell'ormai remoto RPG dei primi anni 90 ha proseguito la strada, con un azzeccato mix tra azione, gioco di ruolo e strategia, raggiungendo un buon successo. Infine, recensito su queste stesse pagine, l'ultimo prodotto di Looking Glass: *Thief II, The Metal Age* aggiunge al primo *Thief* un engine migliorato, una giocabilità più che buona guadagnando pressoché ovunque ampi consensi. La conclusione, purtroppo amara, è che nonostante i buoni risultati di vendita la software house è stata costretta a chiudere per problemi finanziari. In una recente intervista Marc Leblanc, uno dei programmatori di spicco, ha dichiarato che la chiusura di Looking Glass gli è costata dolore ma anche sollievo per la pessima situazione nella quale gravava da tempo la società.

La rivelazione che fa ancora più dispiacere è il fatto che si stesse lavorando a fondo su di un nuovo engine grafico capace di spingere ai massimi livelli il preannunciato *Thief 3*. Le migliaia di lettere, e-mail, messaggi sui newsgroup non possono purtroppo servire a far riaprire i LG, ma perlomeno rappresentano il finale segno di apprezzamento dei fans. La conclusione di Marc non potrebbe essere più amara e alla domanda sul cosa dire ai ragazzi che vorrebbero intraprendere l'avventura della programmazione di videogame ha dichiarato: non è un'avventura, è lavoro. Citando gli stessi Looking Glass possiamo solo dire: *"Although LookingGlass has fallen, we pass on the flag to those who are up to the challenge"*.





SOMMARIO

Sotto l'ombrellone oltre all'immancabile bibita, al salvagente e alla bambolona (o bambolone) di turno, leggetevi queste gustose news.

Microsoft spezzata in due
In arrivo la G450 **pag 12**

Doom Generation
Il telefono, la tua croce **pag 13**

Conncectix regina dell'emulazione
Scusi mi suona il mouse
Demo pirata? **pag 14**

AMD sempre più veloce
Calciatori vs Software house?
Blair Witch Project ritorna! **pag 15**

Chi ha detto NAPSTER?
Dragons'Lair ritorna **pag 16**

It came for Zog
Crammond ci riprova
Mech Web **pag 17**

Siege of Avalon
Drakan diventa persistente **pag 18**

Nuove FLAT per tutti
La lineup di Infogrames
La maglia nera **pag 19**

Sci-fi ed RPG
La cimice **pag 20**

Le classifiche **pag 21**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Sempre più nei guai l'impero di Bill Gates

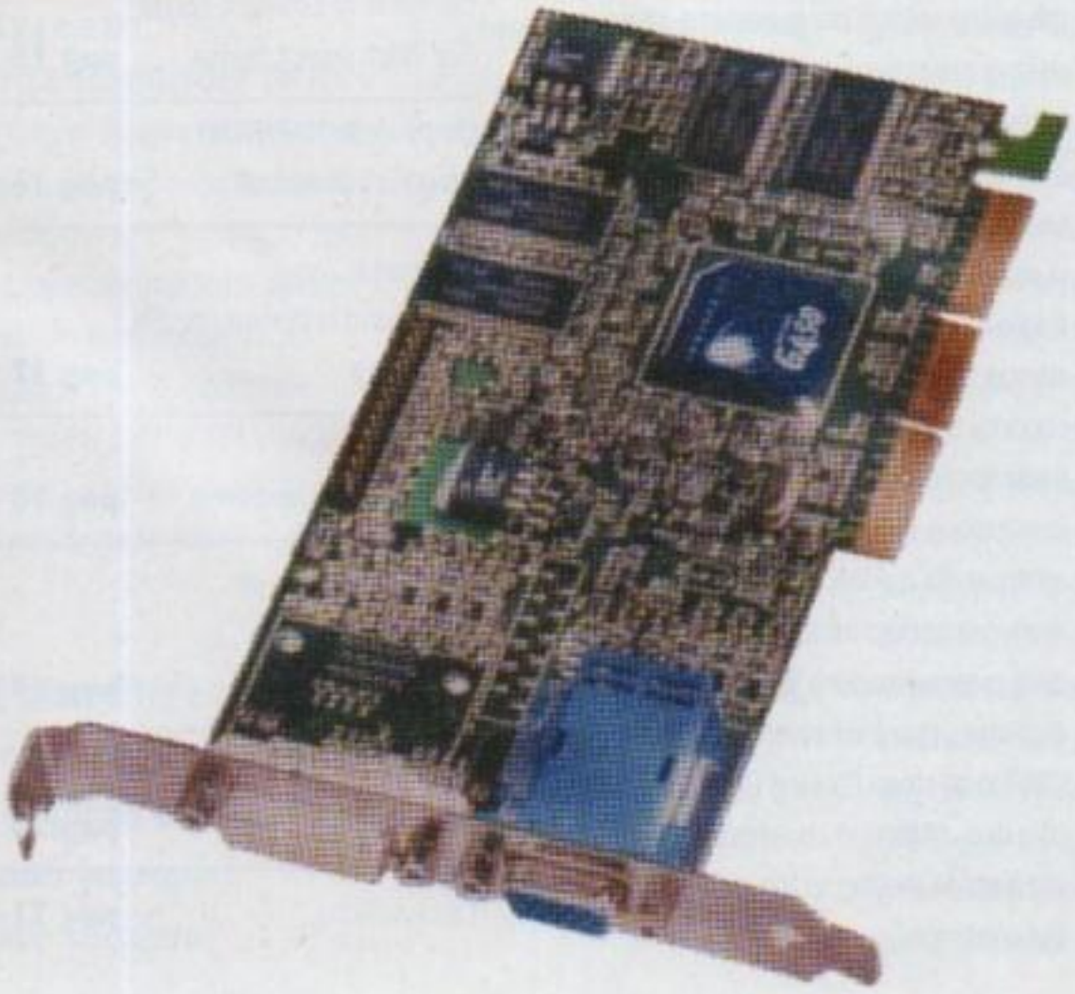
MICROSOFT SPEZZATA IN DUE



Il periodo nero per l'azienda di Redmond sembra non finire mai. Finalmente si è concluso il processo del dipartimento di giustizia e oltre a 19 stati USA, contro Microsoft, con un risultato inimmaginabile fino a qualche tempo fa: la divisione in due tronconi ben distinti dell'impero informatico di Bill Gates: da un lato il sistema operativo Windows, in tutte le sue versioni, dall'altro le applicazioni tra cui il noto Office e tutte le altre attività, X-Box e Hotmail compresi. La sentenza è molto complessa e non riguarda solo la divisione di Microsoft, ma contiene anche numerose clausole da attuare al più presto. Per i rapporti con i costruttori di computer si dovrà attuare la massima trasparenza di prezzi per tutti i prodotti Microsoft, evitando di applicare, come fatto fino a ora, prezzi di preferenza ad alcuni produttori, inoltre dovrà garantire una buona flessibilità per adeguare il sistema operativo alle macchine prodotte. Pur rimanendo alcune restrizioni, il codice sorgente dei programmi già sviluppati dovrà essere reso noto a tutti gli sviluppatori terzi che ne facciano richiesta. Il sistema operativo non potrà in alcun modo interferire con software concorrenti, se non dopo una esplicita comunicazione in modo da permettere agli avversari di tutelare i propri interessi.
Sarà costantemente "monitorato" il comportamento sul mercato di Microsoft in modo da verificare che non si proceda a "vendette" o boicottaggi commerciali per i prodotti concorrenti. Sarà oltretutto vietato obbligare l'utente a comprare altri prodotti Microsoft contestualmente a Windows.
Sempre riguardo a Windows, dopo tre anni dalla pubblicazione di una nuova release dovranno essere ceduti in licenza a chiunque lo richieda.
Saranno ovviamente vietati anche tutti i tipi di accordi tra Microsoft e i potenziali concorrenti, controllati permanentemente da un comitato di controllo e un supervisore.
Dal canto suo Bill Gates è riuscito a prendersi una piccola rivincita, il 14 giugno è stato accettato il ricorso in appello, secondo la procedura normale, diversamente da quanto richiesto dal giudice Thomas Penfield Jackson, ossia la presentazione diretta alla corte suprema senza passaggi intermedi. L'impressione è che la causa andrà alquanto per le lunghe, permettendo alla casa di Redmond di continuare ancora a essere unita per molto tempo. Sempre in tema Microsoft è notizia di questi giorni che Apple e RealNetworks abbiano raggiunto un accordo in modo da rendere il RealPlayer compatibile con il formato Quicktime, sicuramente una mossa per combattere lo strapotere di Bill Gates che fornisce gratuitamente un player tutto in uno altamente competitivo.

Una nuova scheda video da Matrox

IN ARRIVO LA G450





Matrox Graphics Inc. ha da poco annunciato il nuovo chip grafico Matrox G450, basato su tecnologia a 0.18 micron delle cui potenzialità si avvarranno le nuove schede grafiche Millennium G450, che integreranno DualHead, DVI ed uscita TV. La tecnologia DualHead (la possibilità di gestione di più monitor), della quale Matrox è pioniera, promette funzionalità ancora più all'avanguardia. Le Millennium G450 uniranno prestazioni 2D, 3D, alla possibilità di supporto e accelerazione per DVD, uscita TV e DualHead gaming.
Sostanzialmente basata sulla tecnologia della G400, raggiunge i 32 MB di memoria Double Data Rate (DDR), integrando un digital flat panel transmitter, un encoder TV-Out e un secondo RAMDAC, oltre all'interfaccia a 64-bit.
La veloce Millennium G450 presenta un potente motore 2D, l'architettura 256-bit DualBus e il RAMDAC principale a 360 MHz che gli assicurano risoluzioni fino a 2048 x 1536. Ovviamente è assicurato il pieno supporto per giochi 3D che sfruttino l'Environment Mapped Bump Mapping.
Una caratteristica da non sottovalutare è la possibilità di sfruttare l'uscita TV out e DVD max per visualizzare film in DVD sul televisore e contemporaneamente visualizzare il desktop e magari navigare su Internet.
L'arrivo sul mercato della Millenium G450 è previsto per settembre 2000 (presumibilmente a un prezzo attorno alle 450.000 lire); la versione DVI, con supporto per i monitor digitali flat panel mainstream verrà rilasciata invece verso la fine dell'anno. La compatibilità sarà assicurata per tutte le versioni di Windows, Linux e OS/2, con librerie OpenGL e DirectX. In bundle saranno forniti programmi come Micrografix Picture Publisher 8, Micrografix Simply 3D, software Matrox DVD Player e alcuni demo in grado di dimostrare le potenzialità delle schede video.

matrox

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Carmack annuncia il seguito di uno dei giochi più amati di sempre

DOOM GENERATION



No, non si tratta del semisconosciuto film pubblicato qualche anno fa, ma del *Doom* del quale più o meno reconditamente troviamo tracce o idee in gran parte degli sparatutto 3D di moderna generazione.
Doom fu molto più che un gioco, uno dei primi e più attesi giochi via Internet: la sera che venne rilasciata la versione shareware furono molti i server ad andare in tilt per l'eccessivo carico di lavoro e nei mesi a seguire quello che doveva essere uno dei giochi più acclamati, giocati e criticati del mondo divenne via via più famoso. Il "finto 3D" di *Doom* adesso apparirebbe ridicolo alle nuove schiere di giocatori, ma chi come noi ha avuto la fortuna di provarlo ai tempi e nei modi adatti è pronto a giurare che mai nessun altro gioco in seguito ci abbia fatto tremare tra le zone buie o all'apertura di una porta. La violenza insita nel titolo fece gridare allo scandalo: scene splatter e nemici mostruosi erano assolutamente azzeccati e ancora adesso fanno storia.
La notizia sensazionale è quella secondo cui John Carmack, uno dei programmatori più noti e dalla carriera costellata di successi come le saghe di *Doom*, e *Quake*, si è deciso a produrre un nuovo capitolo di *Doom*, in modo da sfruttare le nuove tecnologie per farci tornare ancora una volta nell'incubo. Andando controtendenza addirittura alle proprie idee Carmack pensa di creare un gioco fortemente incentrato sul single player. La decisione definitiva per riprendere in mano la serie di *Doom* è stata presa grazie anche alle nutritissime schiere di fan che hanno letteralmente sommerso di e-mail la id Software chiedendo a gran voce l'ennesimo seguito. Anche l'entusiasmo creatosi attorno alla notizia secondo la quale un altro mito per gli amanti degli sparatutto come *Wolfenstein 3D* sarebbe stato rivisitato e adattato ai giorni nostri può aver fatto decidere alla id Software di misurarsi nuovamente con il mondo di *Doom*. Le fasi di progettazione sono appena all'inizio, non è ancora possibile sapere se l'engine utilizzato sarà quello di *Quake III Arena*, o molto più probabilmente una sua versione migliorata; sappiamo invece che la fase di design è già iniziata da qualche tempo. Ci sono motivi per i quali il nuovo *Doom* potrebbe non funzionare? Sinceramente sembrano pochi, a patto di cambiare un gameplay trova la chiave-apri la porta che, pur avendo fatto scuola, ora deve assolutamente trovare nuovi sbocchi.



Cellulari e WAP sono sulla bocca di tutti, e i virus?

IL TELEFONO, LA TUA CROCE

Internet sul telefonino? Perché no, il WAP permette al popolo dei santi (pochi) e navigatori, (a quanto pare sempre di più) di accedere ad alcuni siti Internet predisposti con il proprio cellulare. Vista la diffusione del gingillo in Italia (circa due ogni tre persone) non è per nulla strano che già circa mezzo milione di telefonini venduti nell'ultimo anno offrano il pieno supporto a questa nuova tecnologia; il fatto strano è che su oltre 5000 persone intervistate solo l'1% si è dichiarata acquirente di un telefonino per sfruttarne le potenzialità WAP, il 9% ne sta valutando l'acquisto e il restante 90% si dichiara più che soddisfatto di quello che possiede. In effetti, non c'è da stupirsi, visto che probabilmente gran parte dei possessori di cellulare ne sfrutta le potenzialità in parte infinitesima.
Sempre in tema di cellulari si sta diffondendo un virus informatico che colpisce indirettamente anche i telefonini: l'untore è rappresentato da una e-mail in spagnolo con topic "Timofonica" e con un file VBS in allegato che autonomamente si spedisce a tutti i vostri contatti della rubrica, oltre che mandare un SMS a tutti i vostri contatti telefonici. Ovviamente il consiglio è sempre il solito, diffidare da mail provenienti da sconosciuti, in ogni caso non aprirne gli allegati e assicurarsi di avere sempre un antivirus aggiornato.



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

http://www.oldgamesitalia.net/

La PlayStation su PC?

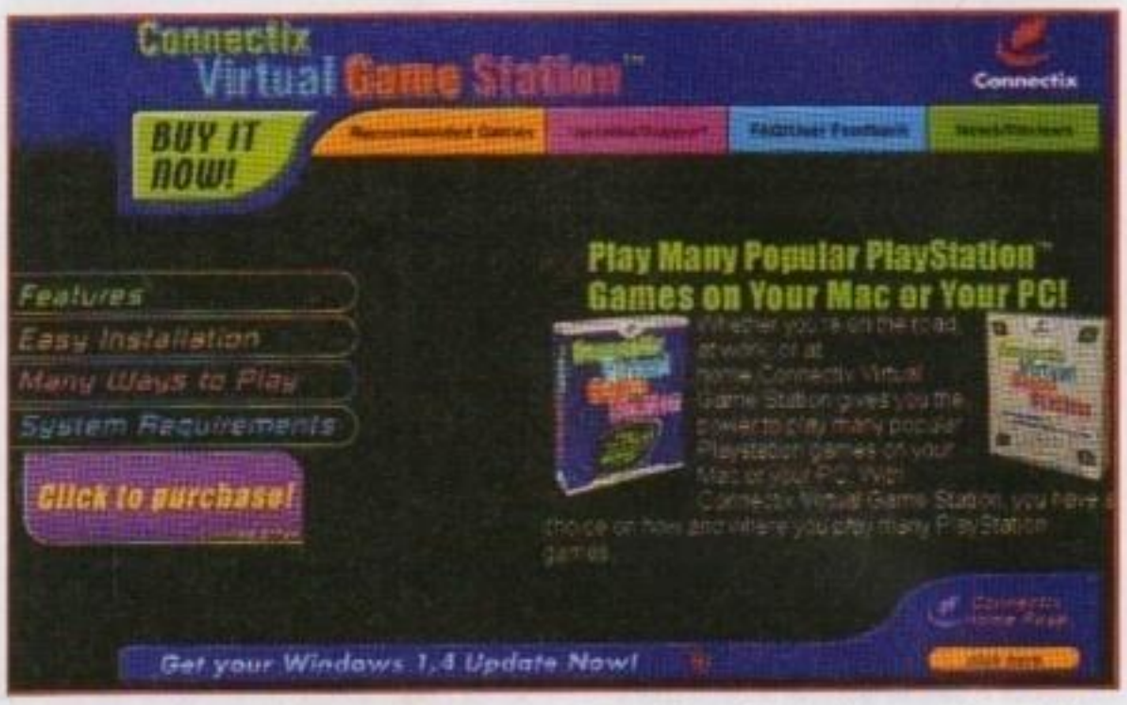
CONNECTIX REGINA DELL'EMULAZIONE

Non si sono ancora sopiti i dissapori tra Sony e il team del Bleem!, primo software commerciale in grado di emulare (con risultati alterni) l'hardware della scatoletta grigia della Sony, che già un nuovo concorrente si presenta ai nastri di partenza. Connectix, una software house che fa dell'emulazione su piattaforme Mac e Windows il suo punto forte, si affaccia anche sul mercato italico con il programma Virtual Game Station, capace di fare girare oltre 200 giochi PlayStation, su sistemi Windows dotati di processori Pentium II o III, oltre che su sistemi Macintosh dotati di processori G3 e G4, compresi gli iBook e gli iMac.

Il programma emula l'hardware Psx, permettendo al giocatore di utilizzare periferiche di vario tipo: dalla tastiera al mouse, passando per joypad e joystick, tutti comodamente configurabili e personalizzabili.

Roy McDonald, presidente e CEO di Connectix, ha affermato: *"Fa parte dei nostri obiettivi offrire agli utenti la possibilità di eseguire ogni tipo di software sulla loro piattaforma preferita. Connectix Virtual Game Station consente agli utenti PC e Mac di eseguire molti dei più popolari giochi al mondo direttamente sui loro sistemi Windows o Macintosh"*. Ovviamente come era assolutamente lecito aspettarsi la Sony non vede di buon occhio chiunque cerchi di sottrarle una fetta di mercato che diventa sempre più grande e alcuni giorni dopo la presentazione della Virtual Game Station al MacWorld Expo nel mese di gennaio 1999, Expo dal quale Connectix è uscita con il premio di "Best of Show", ecco giungere puntuale la causa. Nel testo si chiedeva che le vendite del prodotto fossero sospese a causa di una presunta violazione del copyright e dei marchi registrati della PlayStation, in seguito si sono aggiunte accusa di violazione dei segreti commerciali e la concorrenza sleale. Su nove punti contestati da Sony, già sette sono stati respinti dal tribunale, che presto giungerà a una decisione finale.

"Ancora una volta la Corte ha deciso che le leggi sul copyright e sui marchi registrati non vanno contro la possibilità da parte degli utenti di scegliere liberamente tra diversi prodotti. Siamo fiduciosi per il futuro e convinti di avere ragione anche a riguardo delle rimanenti due accuse. Speriamo che questa decisione permetterà a entrambe le parti di chiudere rapidamente la contesa e di trovare il modo di trarre benefici dalla tecnologia cross-platform che abbiamo messo a punto", ha affermato felice Roy McDonald.

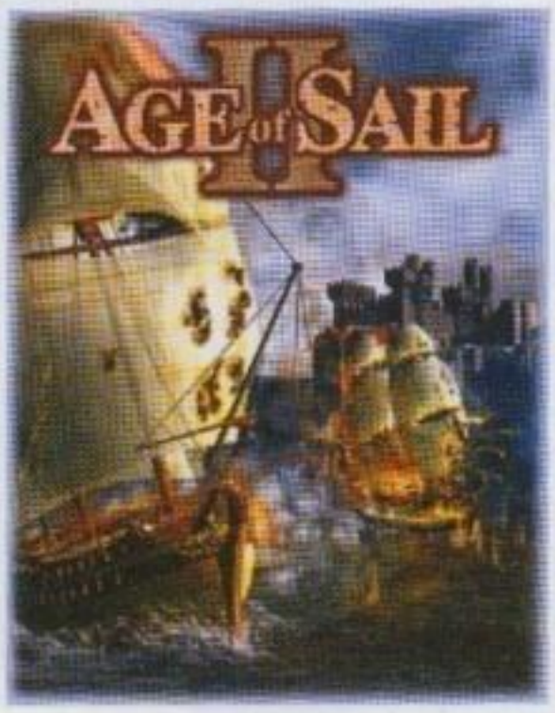


Virtual Game Station è rintracciabile sul sito Internet www.virtualgamestation.com, ed è distribuita in Italia da Questar www.questar.it. I requisiti minimi per la versione PC sono: Windows 95 o Windows 98, processore Pentium II 266 MHz o equivalente (raccomandato un processore 400 MHz), CD-ROM 8X, 32 MB RAM, 75 megabyte liberi su HD, scheda video a 16 bit compatibile DirectX 6 con almeno 4 MB di RAM.

Un demo incompleto e non autorizzato in giro per la rete

DEMO PIRATA?

Talonsoft, nota software house statunitense ha dichiarato il 2 giugno scorso di non aver assolutamente nulla a che fare con la demo di *Age of Sail II* distribuita da molti siti d'oltreoceano nei giorni immediatamente precedenti all'annuncio. Il demo in questione era ovviamente una pre-release version, finita chissà come in mani poco raccomandabili che hanno pensato bene di distribuirla su Internet. La demo era palesemente incompleta, priva di gran parte degli effetti sonori, musiche, unità, scenari e con una Intelligenza artificiale da affinare. Memori dello scottante caso di *Turok*, che venne distribuito su siti pirata di mezzo mondo molto prima di essere ancora pubblicato possiamo far notare a Talonsoft, che fortunatamente si trattava solo di un demo.



Anche questo mese un mouse "diverso"

SCUSI MI SUONA IL MOUSE

Si era parlato il mese scorso del curioso mouse "digitale", da inserire e utilizzare con la punta delle dita, questo mese il mouse è a suo modo rivoluzionario: per risolvere i problemi di una scrivania sempre più affollata, con telefono e mouse da raggiungere in ogni momento l'idea non poteva essere differente: un mouse con incorporato un apparecchio telefonico.

Il mouse è distribuito dalla Penko Italia (www.penko.it) e consiste in un mouse tradizionale, dotato di un tastierino numerico, protetto da un coperchio trasparente posto dove normalmente poggia il palmo della mano. Dotato di auricolare e microfono ne permette un uso agevole a mani libere, in modo da poter continuare a lavorare sul PC.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tre giochi per la Strega di Blair

BLAIR WITCH PROJECT RITORNA!



La strega di Blair arriva sui PC, non grazie al DVD già pubblicato da tempo, ma grazie a tre nuovi giochi d'azione per PC, o meglio tre episodi accomunati da un unico tema e un unico produttore.

Il produttore è Gathering of Developers, che ha pensato bene di affidare a tre tra i migliori team di sviluppo, ossia Terminal Reality, Human Head Studios (sviluppatori tra l'altro di *Rune*), e Ritual Entertainment i tre episodi da realizzare: *Episode I - Rustin Parr, Episode II: The Legend of Coffin Rock, Episode III: The Elly Kedward Tale*. L'engine di gioco, comune per tutti gli episodi è quello già utilizzato per *Nocturne*, scelto all'unanimità come il piu adatto al progetto.

Il primo episodio, sviluppato da Terminal Reality (i più avvezzi all'utilizzo del motore di gioco), sarà ambientato a Burkittsville, Maryland nell'anno 1941 e vedrà come protagonista lo stesso Doc Holliday già presente in *Nocturne*. Doc dovrà investigare sulla morte misteriosa di numerosi bambini, dovrà volgere ricerche, effettuare interrogatori e soprattutto eliminare presenze demoniache per completare la propria missione, improvvisandosi un novello Fox Mulder. Questo primo episodio sarà rilasciato presumibilmente a settembre, e costituirà una presentazione per il resto della trilogia.

Per quanto riguarda il secondo episodio, a cura di Human Head Studios, si baserà sull'incidente di Coffin Rock nel quale è scomparsa una ragazza: Robin Weaver, la ragazza verrà ritrovata da uno dei gruppi di ricerca, ma uno di questi non tornerà più. Ambientato nel 1886, rappresenterà un salto nel passato per chiarire alcuni punti del mistero della strega di Blair. In questo episodio vi calerete nei panni di un soldato dell'Unione di nome Lazarus. Sarete tra primi trovatori di Robin Weaver nella misteriosa foresta, dovrete scoprire cosa ha ucciso i soccorritori e quale mistero si cela nel vostro passato. L'episodio finale, curato da Ritual Entertainment sarà ambientato nel 1786 nella città di Blair, il vostro alter ego sarà Jonathan Prye, anch'esso occupato a indagare su di una donna accusata di rapimenti e uccisioni di bambini. I tre capitoli ci porteranno in una corsa indietro nel tempo, fino a scoprire i segreti più reconditi, e se nel primo la parte investigativa la farà da padrone, man mano che si avanzerà all'interno del gioco o degli episodi la componente d'azione si farà preponderante. Il prodotto verrà venduto negli USA in tre parti, a un prezzo di circa 20$ a episodio, attualmente non è ancora possibile sapere quale sarà la politica dei prezzi del distributore italiano (Cidiverte).

Squadre e giocatori fanno causa ai game produttori di videogame

CALCIATORI VS SOFTWARE HOUSE?



Un buon numero di società calcistiche e di singoli calciatori ha intentato causa contro alcune software house del calibro di Sony Computer Entertainment, Electronic Arts, Rage Games, Infogrames e Eidos, proprio in concomitanza con l'inizio della fase finale del campionato Europeo. Sul tavolo del giudice saranno probabilmente portati alcuni giochi tra i quali *FIFA 2000, UEFA Euro 2000* e *This is Football*; le software house sono accusate di sfruttamento di nomi, maglie, e quanto altro possibile senza averne preventivamente chiesta il permesso. L'autorizzazione per la riproduzione dei rispettivi marchi è in parte coperta dalla licenza FIFA, che però non pare possedere anche i nomi o le maglie dei propri associati. La Sony si è dichiarata più che mai decisa a arrivare in fondo alla questione. Tra i promotori della causa, stimata in oltre 2,4 milioni di dollari troviamo i Glasgow Rangers e il Feyenoord (per le squadre) e Gheorghe Hagi tra i più noti calciatori.

Abbattuta la barriera del 1.4 GHz

AMD SEMPRE PIU VELOCE

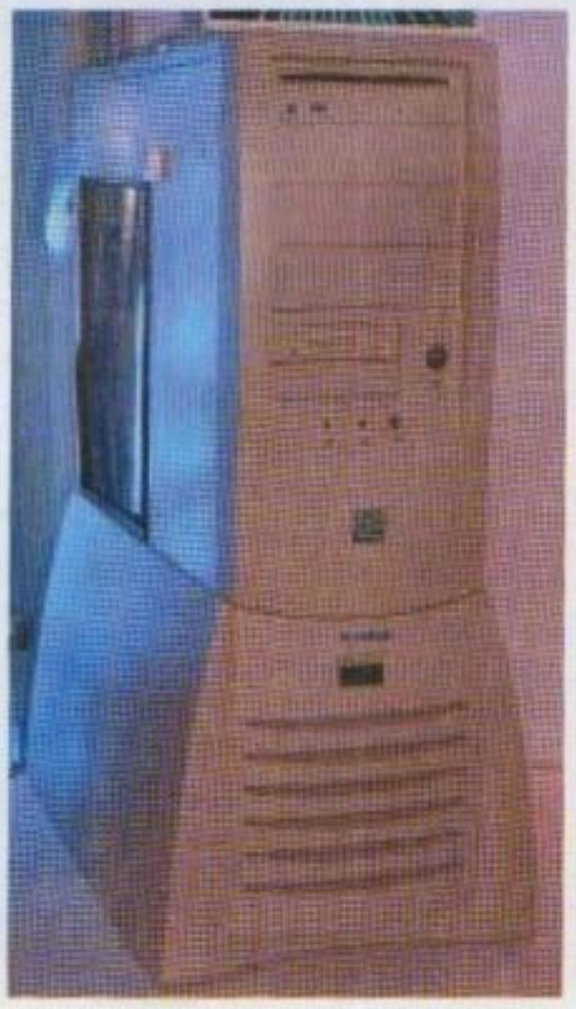
Ovviamente sono notizie da prendere con le dovute cautele e facendo tutte le premesse del caso, ma è un dato di fatto che la guerra tra i grandi produttori di processori si avvalga anche di colpi di questo tipo.

AMD è riuscita a far girare un PC dotato di Socket A.

Il "mostro" era così assemblato:

- AMD Athlon accelerato a 1.4 GHz
- Scheda madre FIC AZ11 VIA KT133
- 256 MB di RAM PC133
- Due Hard Disk IBM Deskstar 75GXB e 30GB ATA-100
- Controller Promise FastTrek 100 RAID (RAID 0)
- Scheda Grafica Hercules 3D Prophet II GTS 32MB DDR SGRAM
- DVD Pioneer 1005S, 16X ATAPI

Ogni commento è decisamente superfluo, e.. no, per ora non è ancora in vendita.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Napster non si ferma davanti a nulla e nessuno ma...

CHI HA DETTO NAPSTER?



Il software Napster, già di per sé nell'occhio del ciclone dal momento della sua ideazione sta vivendo in modo altalenante la propria politica che gli permette di rimanere al limite della legalità. Tra cause intentate e dichiarazioni al vetriolo la notorietà cresce di giorno in giorno, dopo aver eliminato 300.000 account grazie alla denuncia dei Metallica ha nei giorni seguenti già riattivato il 10% di quegli account, ovverosia tutti quelli di coloro che si sono dichiarati innocenti e hanno fatto appello. La Recording Industry Association of America ha chiesto a gran voce la messa al bando definitiva di Napster definendolo illegale, dal canto proprio Napster ha ricevuto un investimento di oltre 15 milioni di dollari dalla società USA Hummer Winblad.

Hank Barry, direttore esecutivo di Napster, ha dichiarato: *"si tratta di un momento molto intrigante per Napster. Abbiamo sviluppato una architettura software pionieristica che ha applicazioni possibili in molti diversi settori, inclusa l'industria discografica [...] Napster è uno strumento potente e non dubito che vinceremo in tribunale basandoci sui fatti. Ogni business di successo, da General Motors ad America Online, si modifica, cresce e si sviluppa nel tempo e ci aspettiamo che sia così anche per Napster".*

Sul futuro di Napster, come applicazione per condividere non solo file Mp3, ma di ogni tipo, inclusi videoclip e programmi, Barry ha spiegato: *"Ci stiamo pensando molto... non c'è ragione per cui l'architettura di condivisione dei file si debba applicare solo alla musica".*

In una recente intevista, Peter Gabriel, ha criticato aspramente il programma: *"Come molti artisti - ha detto Gabriel - Io vorrei vedere chiuso. Gli utenti possono usare il sito per avvicinarsi alla musica, ma poi devono andarsi a comprare il prodotto originale. E' come al mercato: un conto è vedere una cassetta di mele e intascarsene una di nascosto, senza pagare, un altro assaggiarla e poi acquistare".*

Non si tratta quindi di un episodio isolato quello dei Metallica, a loro tempo addirittura sbeffeggiati dal gruppo loro rivale Motley Crue con un videoclip. Peter ha continuato dichiarando: *"Più che danneggiare i Big danneggia i giovani e i meno noti. Per loro i diritti rappresentano il 60 per cento degli introiti. Se questi vengono a mancare, non possono sopravvivere e svolgere un lavoro in modo professionale".*

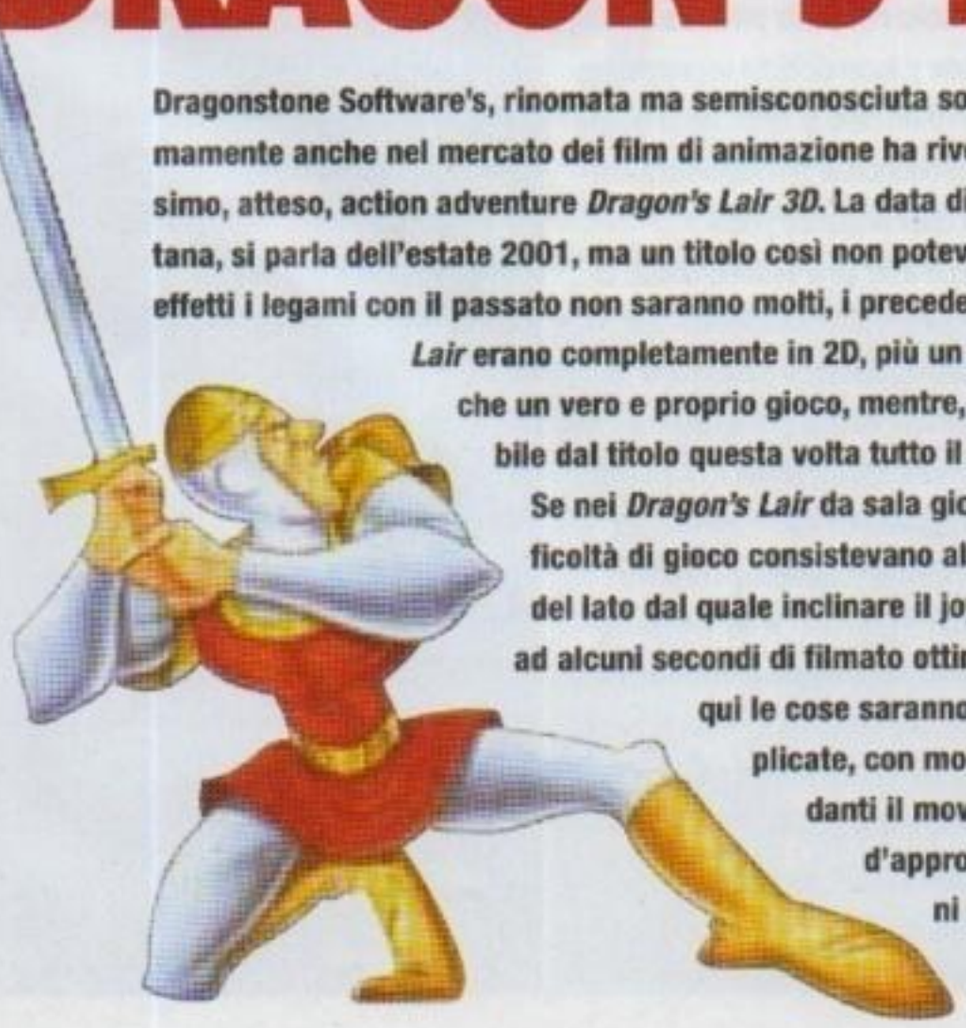
Sempre in tema di Napster anche una inchiesta di VNU Entertainment Marketing Solutions, effettuata sul calo di vendite di CD nei dintorni dei college USA sembra condannare il programma così diffuso, utilizzato dagli studenti per ottenere musica pirata in modo totalmente gratuito. Per finire questa parentesi nel mondo clandestino degli Mp3, Mp3.com, uno dei siti Internet più visitati ha raggiunto un accordo con Warner Music e Bmg Entertainment per risolvere la causa di violazione del copyright per una cifra record compresa tra i 75 e i 100 milioni di dollari.

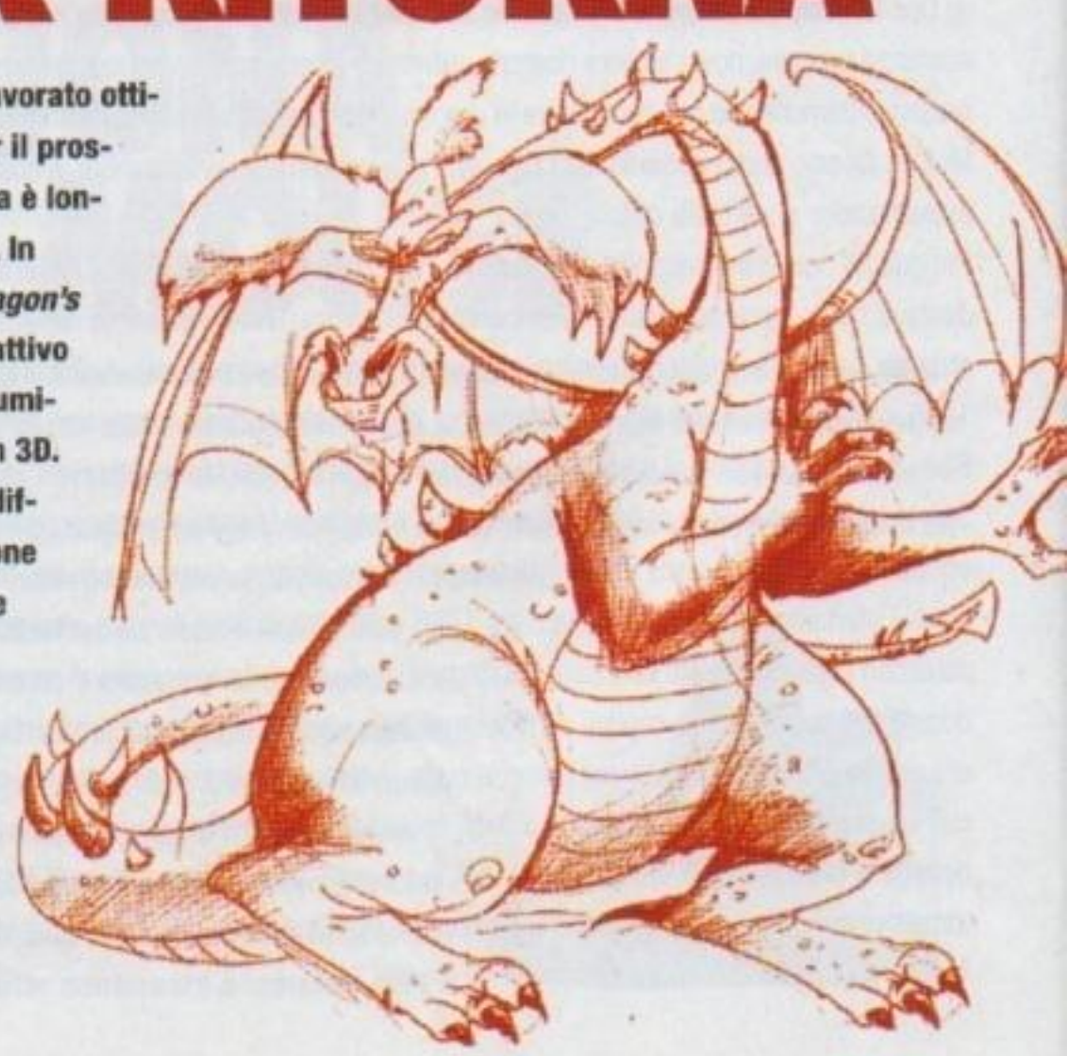


Rivisitato in 3D l'eroe dei videogames da sala anni '80

DRAGON'S LAIR RITORNA

Dragonstone Software's, rinomata ma semisconosciuta software house che ha lavorato ottimamente anche nel mercato dei film di animazione ha rivelato nuovi dettagli per il prossimo, atteso, action adventure *Dragon's Lair 3D*. La data di pubblicazione prevista è lontana, si parla dell'estate 2001, ma un titolo così non poteva passare inosservato. In effetti i legami con il passato non saranno molti, i precedenti titoli della saga *Dragon's Lair* erano completamente in 2D, più un cartone animato interattivo che un vero e proprio gioco, mentre, come facilmente presumibile dal titolo questa volta tutto il mondo di gioco sarà in 3D. Se nei *Dragon's Lair* da sala giochi l'interattività e la difficoltà di gioco consistevano al massimo nella decisione del lato dal quale inclinare il joystick per poi assistere ad alcuni secondi di filmato ottimamente realizzato qui le cose saranno alquanto più complicate, con molte opzioni riguardanti il movimento, il tipo d'approccio alle situazioni e il modo di risolvere i puzzle.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

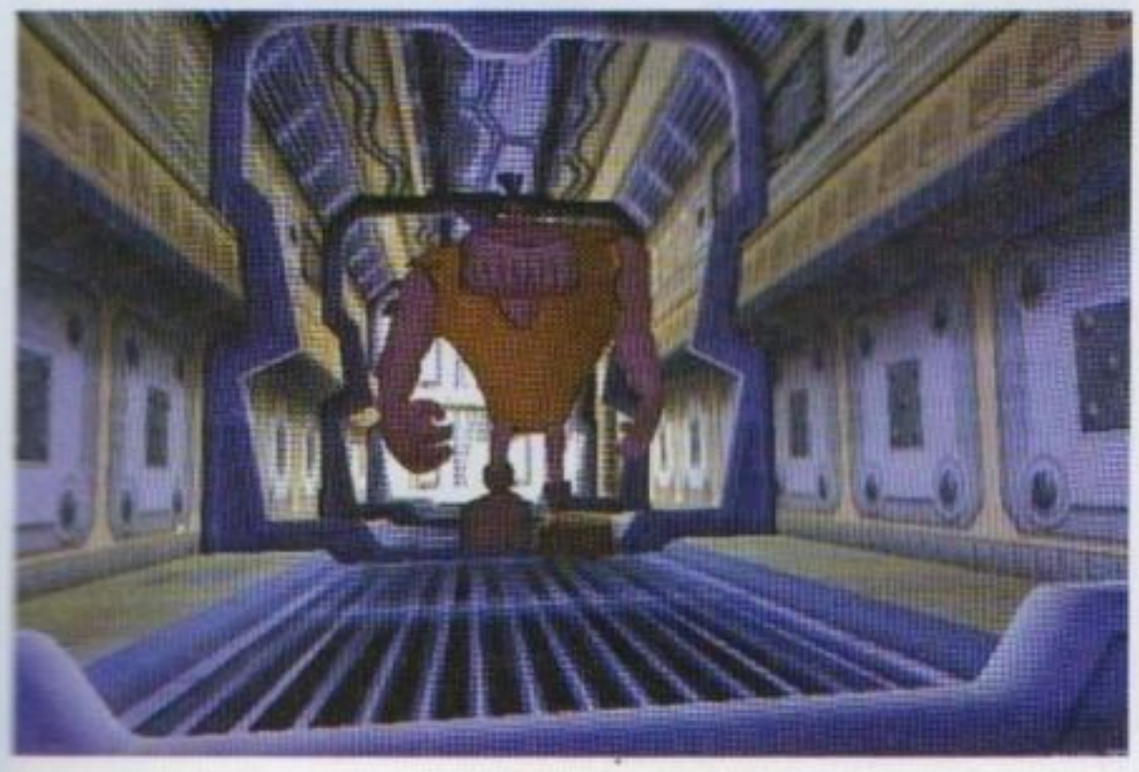
http://www.oldgamesitalia.net/

Avventure tra uomini preistorici e alieni futuristici

IT CAME FOR ZOG



Avventure classiche in crisi? Sicuramente un settore tra i più dimenticati nel mercato multimiliardario dei videogame, ma fortunatamente per tutti gli amanti dell'avventura arrivano Topware Interactive e Pixeleers con il loro pazzo *It Came for Zog*. Innanzitutto chi è Zog? Zog è il protagonista-eroe del gioco, un guerriero dell'età di Neanderthal rapito degli alieni per non meglio definiti scopi. Tutti gli ambienti di gioco saranno realizzati in 3D, ma con una grafica e un sistema di inquadrature fisse e mobili che in parte ricorderanno le avventure old style, magari fecendo scendere qualche lacrimuccia nostalgica ai "vecchi avventurieri". Zog potrà correre, saltare e colpire oggetti, il tutto comandabile da tastiera, mouse o (orrore!) joypad. Zog, non potendo chiaramente esprimersi a parole si farà capire utilizzando il linguaggio del corpo e con la forza bruta. Esclusi quindi i dialoghi complessi, rimarranno comunque decine di puzzle da risolvere, e sarà divertente vedere come una logica semplice come quella di un uomo primitivo potrà essere utilizzata per risolvere enigmi via via più complessi.
Il fenomeno che sarete tenuti a guidare nelle ambientazioni ostili aliene sarà costantemente in pericolo di morte, ma a non farvi ripetere da capo gran parte degli enigmi ci penserà il comodo sistema di autosave che si premurerà di salvare ogniqualvolta avrete superato un punto chiave.



Aperto il sito ufficiale di MechWarrior4

MECH WEB



Microsoft ha inaugurato da pochi giorni il sito ufficiale di *MechWarrior 4: Vengeance*, (www.microsoft.com/games/mechwarrior4) simulatore di combattimento fra MECH già oggetto di anteprima nel numero scorso di PCZeta. Presentato in versione html normale o Flash, il sito ufficiale offre numerosi screenshot, artwork, e storie introduttive alle fasi di gioco. Sempre sul sito sarà possibile analizzare a fondo alcuni dei nuovi Mech: Bushwacker, Catapult, Mauler e Madcat e leggere tutte le preview review che verranno pubblicate man mano sul web. Per contribuire a creare l'attesa saranno distribuiti wallpaper, immagini di gioco e filmati in formato AVI. Gli enormi mech si muoveranno in un universo dinamico, con missioni diurne e notturne, con condizioni meteo variabili quali pioggia, nebbia e neve.
I mech disponibili saranno 21, dei quali 7 completamente nuovi, i giocatori potranno creare missioni personalizzate, o giocare in modo cooperativo sui server di The Zone (www.zone.com).

Ad alcuni anni di distanza dal secondo capitolo sembra finalmente pronto GP3

CRAMMOND CI RIPROVA

Attesissimo, e non poteva essere altrimenti, stiamo parlando di *Gran Prix 3*, ultimo annunciato capolavoro di Geoff Crammond, che addirittura in anticipo di due giorni rispetto alla data prevista sarà rilasciato in Italia e nel resto dell'Europa (come comunicatoci dal distributore italiano Leader) il 28 Luglio, per una volta saranno i giocatori USA a mangiarsi le mani, visto che dovranno attendere fino al 22 Agosto.
Intanto continuano gli aggiornamenti sulle caratteristiche di GP3, e gli screenshot qui presenti testimoniano l'implementazione delle condizioni meteo variabili. Ricordiamo che GP3 sarà dotato di licenza ufficiale, quindi aspettatevi i nomi, le piste, le squadre e i colori della stagione 1998, (ma confidiamo in rapide patch per l'aggiornamento alle stagioni successive). Potrete competere nella Quick Race, Non-Championship Race o disputare l'intero campionato, secondo cinque livelli di difficoltà: da principiante ad asso del volante.
I principianti potranno avvalersi di otto aiuti di guida: dai freni automatici, al cambio automatico, antipattinamento, indistruttibilità, linea ideale, suggerimento di marcia, aiuto nello sterzo e nell'accelerazione.
La grafica sarà di prim'ordine, *GP3* sarà giocabile sia in modalità software che in modalità accelerata 3D, le telecamere saranno gestite in TV-Style, con effetti atmosferici verosimili. Purtroppo per giocare in multiplayer sarà necessario munirsi di una LAN.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un nuovo action RPG per Digital Tome

SIEGE OF AVALON

Digital Tome ha presentato ufficialmente *Siege of Avalon*, un Action-RPG con preponderanza della componente d'azione. Si tratterà di una lunga serie di episodi che, terminate tutte le pubblicazioni, costituiranno un immenso mondo-scenario. In *Siege of Avalon*, un soldato, nella fattispecie voi, cercherà di difendere una cittadella da una guerra praticamente eterna.

Concepito come un mix tra *Baldur's Gate* e *Diablo* (e qui vedo già inorridire i puristi) prenderà da quest'ultimo il modello di gioco, specie la forte componente di gioco d'azione, il mondo sarà realizzato in 2D con una visuale isometrica, e classicamente i personaggi includeranno maghi, guerrieri e ladri che potranno unirsi al protagonista, per un massimo di cinque componenti, dotati di una buona intelligenza artificiale.

Anche se i componenti del party saranno comandati dalla IA, il giocatore potrà influire sul loro comportamento, decidendo per esempio quali membri curare, richiedere copertura, di attaccare il più forte avversario, ecc. Sarà applicato un sistema di punteggi, ma non sarà quello di AD&D, ma uno ideato dagli stessi programmatori. Tra le armi si potranno utilizzare spade, archi, mazze e le magie saranno anche esse comprese tra le più conosciute nei GdR: palle di fuoco, fulmini, evocazione di mostri, teletrasporto ecc. Il client di rete studiato per il gioco permetterà un massiccio utilizzo del multiplayer via Internet, modem o LAN.

La pubblicazione del gioco avverrà in un modo del tutto inusuale, i primi 50 MB di gioco saranno pubblicati come prologo in versione totalmente free. Il secondo capitolo sarà venduto per circa 10 dollari e installerà i personaggi stabilendo gli elementi principali di gioco. Ogni mese successivo sarà pubblicata una nuova sezione, fino alla sesta componente. Ogni capitolo, di circa 10 megabyte permetterà almeno 40 ore di gioco, per l'avventuriero medio.

Solo alla fine di questo stillicidio sarà anche possibile acquistare il gioco in versione unica e completa.

La divisione in sezioni di gioco pubblicate in tempi diversi appare una scelta ideale anche per apportare eventuali correzioni alla trama, o alla meccanica di gioco qualora si notassero particolari problemi.

Per ulteriori informazioni è consigliabile una visita al sito ufficiale (www.siege-of-avalon.com), tenendo presente che in USA il primo episodio verrà pubblicato verso la metà di luglio.



Un mod non commerciale per Drakan

DRAKAN DIVENTA PERSISTENTE

Probabilmente molti dei lettori si ricorderanno di *Drakan: Order of the Flame*, un action-adventure che innovava il gameplay grazie alla possibilità della solita protagonista femminile di cavalcare addirittura un drago sputafuoco. Il gioco, pubblicato da poco meno di un anno, riscosse un buon successo di critica e pubblico, ma presto la febbre di *Drakan* si spense inesorabilmente. Ora, i programmatori del titolo stanno sviluppando un add-on gratuito che permetterà agli acquirenti del gioco di combattere e vivere in un enorme mondo persistente on line.



Drakan Online: Traveler's Quest, così si chiamerà il progetto, sfrutterà al meglio il gameplay di *Drakan*, basato sull'azione e ambientato in un mondo fantasy decisamente accattivante, aggiungendo però anche nuove feature come quest, interazione con personaggi guidati dal computer e possibilità di crescita del protagonista. I programmatori sono arrivati alla scelta di sperimentare un mondo on line conoscendo bene lo zoccolo duro dei giocatori di *Drakan*, da sempre attivi per il design di nuovi livelli e mondi, tanto da supportare questo che tuttora viene definito come esperimento. Ovviamente i giocatori dovranno essere differenziati, e quindi sarà possibile scegliere le colorazioni di vestiti, pelle, capelli e occhi, sono previsti nuovi oggetti, alcuni molto rari da guadagnare solo al termine delle quest più pericolose, mentre nel campo dei nemici, oltre ai soliti avversari già presenti nel titolo originale, ci si aspettano guerre tra gilde di giocatori e nuove creature introdotte appositamente per *Traveler's Quest*. I programmatori ci tengono a confermare che tutto il lavoro svolto è nato per pura passione, nessun appoggio economico è previsto dalla software house di *Drakan*, se non la cessione dei diritti.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Diramate pubblicamente le prossime uscite della software house

LA LINEUP DI INFOGRAMES



Infogrames, da sempre molto attiva sul mercato PC ha reso note le date approssimative di uscita dei prossimi (speriamo) capolavori.
Tra luglio e agosto 2000, ovvero presumibilmente quando leggerete queste righe, saranno in procinto di uscire: *Rally Masters: Michelin Race of Champions, Indy Racing 2000, Animorphs: Shattered Reality, Animorphs: Know the Secret, Beach Head 2000, High Impact Paintball, USCF's Chess Championship, Dirt Track Racing: Sprint Cars, Buckmaster's Deer Hunting.*

Il ricco autunno 2000 si arricchirà di: *Stunt GP, Wacky Races, Carnivores: ice Age, Deer Hunter 4, Bird Hunter: Wild Wings Edition, Rocky Mountain Trophy Hunter 3: Trophies of the West, KISS Trivia Challenge, Harley-Davidson: Wheels of Freedom.*
Avvicinandoci al periodo natalizio potremo gustare *Alone In The Dark: The New Nightmare*, mentre ci toccherà aspettare il primo quarto del 2001 per *Independence War 2: Edge of Chaos* o addirittura l'estate 2001 per l'eternamente atteso *Duke Nukem Forever.*



Le tariffe flat rate finalmente si moltiplicano anche sul suolo italico

NUOVE FLAT PER TUTTI

Nel numero scorso di Internet Village, abbiamo parlato delle offerte flat di alcuni dei maggiori gestori di telefonia: Wind, Adsl di Tin e Galactica. A queste, in un mercato sempre più in fermento si aggiungono rapidamente altre offerte.
Tu Utilities, una nuova azienda di telecomunicazioni, vuole introdurre anche in Italia un modello tariffario già presente in Gran Bretagna e USA, che unisce in un solo colpo tariffe telefoniche e acquisto di un PC.
Pagando 400.000 lire inizialmente e versando successivamente 100.000 lire al mese per 3 anni, vi verrà fornito un PC del valore commerciale di 2 milioni, un corso per imparare ad usare il PC, e connettività Internet e telefonica per una cifra totale di 4.000.000 di lire in telefonate. L'azienda sta attendendo per avere l'autorizzazione per le chiamate urbane, in modo da poter offrire anche una flat nel modello tradizionale, concorre inoltre alla gara per l'UMTS e si pone tra i protagonisti nella cablatura dei centri urbani italiani.
Anche Telecom dal canto suo propone una specie di Flat, Teleconomy, disponibile nella versione Teleconomy24 con canone mensile di.9.000 lire, e si possono effettuare chiamate urbane e interurbane a qualunque ora sole 24 lire al minuto più 100 lire alla risposta. Chiamare un provider costerà15 lire al minuto più 100 alla risposta. Con Teleconomy No Stop invece, con 89.000 lire al mese si possono effettuare chiamate urbane ed interurbane senza costi aggiuntivi. Putroppo saranno comprese solo 20 ore mensili di collegamento a Internet. Si segnala infine che, invece, la tariffa Tempo Zero di Infostrada comprende ora navigazione sulla Rete illimitata.

LA MAGLIA NERA

Imbarazzo della scelta per assegnare la maglia nera questo mese: Microsoft divisa, cause a destra e a manca, ma cercando di stare più legati al solo ambito videoludico non possiamo esimerci dall'assegnare la maglia nera a John Romero, che invece di poter gioire finalmente per essere riuscito a terminare *Daikatana* e a immetterlo sul mercato si è visto piovere addosso critiche di ogni tipo.
Tanto per cominciare, a pochissime ore dalla release ufficiale è già stata annunciata una futura patch, fatto purtroppo non insolito, che praticamente colpisce ogni gioco posto in commercio, ma è certo che dopo molti anni di sviluppo ci si poteva aspettare di più. In ogni caso questo è un problema minore, il maggiore invece è dato dalle decine di recensioni sparse per i siti web dedicati al videogaming che sono state a dir poco pessime. Non solo le critiche colpiscono quasi ogni aspetto di gioco, dal design alle scelte cromatiche, fino al gameplay vero e proprio, troppo simile ai giochi di vecchia generazione, secondo molti *Daikatana* puzza di vecchio ed è immediatamente polemica. Per esempio Sharky Extreme è riuscito ad appioppare un 3/10 alla qualità grafica, 4 al suono, 3 alla giocabilità e 2 come voto finale, questo esempio è indicativo e del tutto simile a quello raggiunto in un'altra decina di siti da noi visitati. Il massimo è stato raggiunto da FiringSquad che oltre ad aver valutato con un bel 25% il gioco ha pensato bene di mettere il CD in un forno a microonde, i risultati dell'esperimento sono nella foto qui accanto. Il "buon" Romero ha comunque dichiarato che supporterà pienamente *Daikatana*, con patch, utilities e lavorerà per il gioco successivo, riguardo alle critiche invita i detrattori a terminare interamente il gioco prima di spingersi in qualsiasi commento, sicuro nel divertimento che alla lunga porterebbe il gioco, specie ai fan dei vecchi shooter 3D.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In arrivo Harbinger

SCI-FI ED RPG



Periodo nero per i giochi di ruolo? Sembra decisamente finito, dopo la scorpacciata di first person shooter durata fino all'anno scorso, ora l'RPG è la gallina dalle uova d'oro da spremere al massimo. Basta guardare gli elenchi di uscite dei più noti produttori per constatare che l'RPG è sulla bocca di tutti: RPG puro, in prima persona, Action RPG, strategic RPG ecc. *Harbinger* è uno dei moltissimi, annunciati, Action RPG. Una ondata di oscurità sta divorando l'universo, facendo sparire mondi e popolazioni, i superstiti dei pianeti distrutti diventano schiavi negli accampamenti del lavoro o cavie nei laboratori di enormi astronavi. Una tra questa astronavi è *Harbinger*, il protagonista, riuscito a liberarsi dalla prigionia vive con un gruppi di ribelli che sopravvivono nei sottofondi delle navi. Il vostro ruolo sarà quello di aiutare i ribelli, sconfiggere il fornitissimo nemico e ovviamente portare a casa la pelle. Il gioco sarà basato sull'azione, e sull'abilità di utilizzare macchinari, ambienti, armi e attrezzature a vostro vantaggio. Sono previsti numerosi dialoghi e interazioni con gli NPC, e numerose classi di personaggi: dal ribelle al robot, passando per gli operai. Il sistema di gioco sarà simile a quello del pluripremiato *NOX*: con il semplice uso del mouse sarà possibile interagire in modo completo con il mondo di *Harbinger*. E' prevista la possibilità di utilizzare schede 3D compatibili con Direct 3D ed è probabile anche la release gratuita, in contemporanea con la pubblicazione nel 2001 di un editor di livelli.



LA CIMICE

DOMINI .COM IN ESAURIMENTO

L' Internet Corporation for assigned names, l'ente Usa che gestisce gli indirizzi internet è stata incaricata di trovare una soluzione al progressivo esaurimento dei domini .com.
Nel frattempo, la Network Solution, società che ha in mano circa l'80% del mercato di registrazione dei domini ha proposto due nuovi suffissi: .shop per tutti i siti legati direttamente al commercio on line o tradizionale e .banc per i numerosissimi e in continua espansione siti di banche o che offrono servizi di tipo economico.

TG IN CRISI, ORA C'È IL WEB

Notizie sempre più allarmanti per i direttori dei Tg di mezzo mondo, con la diffusione di Internet cresce la possibilità di procurarsi notizie "di prima mano", senza rivolgersi ai Telegiornali troppo spesso di parte o con tendenze politiche neppure troppo velate.
Negli USA, coloro che dichiarano di collegarsi a internet "almeno" tre volte al giorno per tenersi informati è salito dallo 0% nel 1995, al 6,5% nel 1997 e al 15% nel 1999. Solo i Tg locali sembrano per ora essere salvi dal calo di ascolti che necessariamente ne consegue, forse perché piu legati alle tradizioni locali, o forse perché è in effetti più difficile trovare sul web news particolareggiate su aree locali.

PIRATA CINESE CONDANNATO A MORTE

Si chiama Fang Yong, recentemente condannato a morte per l' accusa di pirateria informatica.
Yong lavorava in una banca, e pare sia riuscito a sottrarre con tecniche informatiche una cifra che si aggira attorno ai 400 milioni di lire.

UN PINGUINO ITALIANO

L'utilizzo di Linux, anche da utenti poco esperti si sta via via diffondendo, lo testimonia il continuo nascere di nuovi siti dedicati a questo sistema operativo gratuito.
Si chiamerà Penguin.it (www.penguin.it) il nuovo sito completamente in italiano dedicato al mondo Linux ed in particolare orientato all'introduzione dei nuovi utenti e alla collaborazione tra utenti esperti.

RIORGANIZZAZIONE PER ACTIVISION

Activision ha annunciato che il 9 giugno, ha subito una riorganizzazione interna.
Secondo il comunicato stampa, lo scopo della riorganizzazione era di fornire la società di *"una struttura organizzativa e di capitale più adattabile e aumentare le relative possibilità di finanziamento"*.
La riorganizzazione non influirà negativamente né sul personale e sui giocatori, a livello finanziario non cambierà nulla, non verranno effettuati licenziamenti (pratica molto diffusa nel campo).
Sempre a causa del mutamento Activision, Inc. cambierà nome in Activision Publishing, e la holding di Activision diventerà Activision, Inc.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CLASSIFICHE

Mese di classifiche, oltre alle classiche riguardanti il mercato italiano elaborata da ComputerOne (www.computerone.it) e quella delle vendite USA messa a punto da PCData (www.pcdata.com) vi presentiamo la classifica dei giochi più giocati sul network monitorato da GameSpy e per i nostalgici la classifica dei 10 giochi più venduti nel Maggio del 1995.

I più giocati secondo GameSpy

1	Half-Life
2	Unreal Tournament
3	Quake 3 Arena
4	Starsiege Tribes
5	Quake II
6	Rogue Spear
7	Quakeworld
8	Soldier of Fortune
9	KingPin
10	Rogue spear: Urban Ops

I migliori QUINDICI in ITALIA

1	The Sims
2	EURO 2000
3	Soldier of Fortune
4	Everquest 2: Ruins of Kunark
5	Formula 1 2000
6	Sid Meier's Antietam
7	Messiah
8	Virtual Skipper
9	Starwars: Force Commander
10	Rally Masters
11	Delta Force 2
12	Martian Gothic
13	NOX
14	90 Minuto Manager 2000
15	Scudetto 99/2000

DOPO LE CLASSIFICHE UN PO' DI SONDAGGI

Sempre da fonti PCData e sempre in riferimento al territorio Usa apprendiamo che **il genere più amato è quello strategico (60,8 %)** seguito dai Giochi di Ruolo (47,1 %); fra gli altri giochi molto popolari spiccano quelli di racing (45,6 %) e gli sparatutto3D (43.5 %). **Nel caso dell'acquisto di una console da affiancare al PC, oltre il 49% degli intervistati dichiara che comprerebbe una Sony PlayStation 2**, il 22% un Sega Dreamcast; il Nintendo "Dolphin" è atteso dal 17% dei giocatori, mentre l'X-Box della Microsoft ottiene (per ora) un piccolo 12% di preferenze.

I migliori VENTI negli USA

(nella seconda colonna la posizione del mese precedente)

1	1	The Sims
2	*	Who Wants To Be A Millionaire 2nd Edition
3	3	MP Roller Coaster Tycoon
4	2	Who Wants To Be A Millionaire
5	19	EverQuest: Ruins Of Kunark
6	5	Microsoft Age Of Empires II: Age of Kings
7	7	MP Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
8	9	Starcraft
9	*	Jane's WWII Fighters
10	10	Sim City 3000
11	*	Wheel of Fortune
12	6	Soldier Of Fortune
13	15	Sim Mania Pack
14	4	Tom Clancy's Rainbow Six: Urban Operations
15	20	Sim Theme Park
16	11	Star Trek: Armada
17	*	Hoyle Casino 2000
18	*	Sim City 3000 Unlimited
19	13	Unreal Tournament
20	*	Need For Speed: High Stakes

I più venduti negli USA a Maggio 1995

1	**Myst**	Mattel Interactive
2	**Doom II**	GT Interactive
3	**Star Wars: Dark Forces**	LucasArts
4	**Heretic Shareware**	GT Interactive
5	**Ultimate Doom Thy Flesh**	GT Interactive
6	**Flight Simulator**	Microsoft
7	**Sim City 2000 Collection**	Electronic Arts
8	**Sierra Sports: NASCAR I**	Havas Interactive
9	**Mechwarrior II**	Activision
10	**Sim City 2000**	Electronic Arts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'EVOLUZIONE DELL'IMPOSTAZIONE

a cura di Simone Soletta

AVVENTURA

Un appassionato di avventure che si fosse addormentato 7-8 anni fa per risvegliarsi solo oggi non potrebbe che restare sorpreso di fronte all'impostazione che caratterizza il suo genere preferito. Con impostazione non intendo solamente la "cosmesi" grafica, ma anche tutto quanto rende un'avventura un gioco estremamente particolare e coinvolgente.
L'interfaccia, per esempio, è sicuramente la componente principale, la base attorno alla quale si muove (o si dovrebbe muovere) tutto il lavoro del team di sviluppo, a partire dalla stesura della trama e dal successivo storyboarding.
Non ha molto senso pensare a un enigma con un pianoforte se il nostro protagonista non può usare le mani per suonarlo.
Per questo motivo, ritengo, alla Sierra dei "tempi belli" si fossilizzarono su un'interfaccia particolare: loro sapevano benissimo come adattare i vari episodi di *King's Quest* o di *Larry Laffer*, avendo sempre in mente cosa l'utente si trovava davanti.
E' stato così anche per la celebre SCUMM che stava alla base di titolo come *Maniac Mansion* (titolo per il quale era stata inizialmente concepita) fino ad arrivare a *Indiana Jones* e *Monkey Island*. Altri produttori, invece, sviluppando magari un numero minore di giochi, pensavano a un'evoluzione particolare delle proprie interfacce per ogni titolo. Poi, come ho scritto fin troppe volte su questa pagina, abbiamo avuto una sorta di semplificazione delle interfacce, traumatici passaggi tecnologici (Full Motion Video e, oggi, 3D) che, chiaramente, hanno contribuito a cambiare il modo con cui l'utente si rapportava con il gioco.
L'argomento è stato dibattuto anche sul newsgroup *it.fan.studio-vit* e ho estratto tre opinioni sull'argomento, che ha comunuque goduto di un dibattito molto interessante.
Purtroppo, non c'è spazio per tutto.

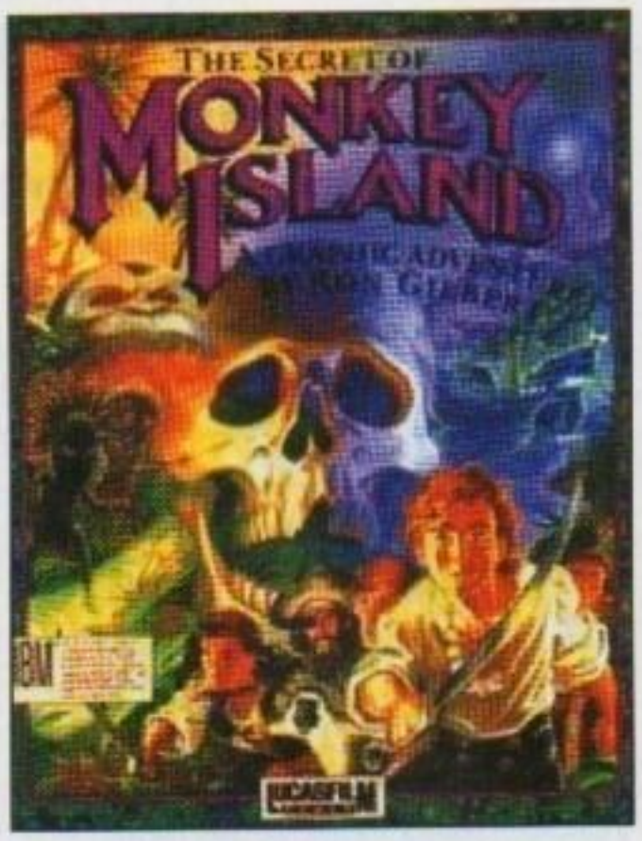
[Domanda]

Non è che sentimenti del passato tendono a offuscare le nostre capacità di giudizio? Dopo anni passati a utilizzare interfacce più o meno semplificate, godremmo davvero di fronte al ritorno di una SCUMM in un gioco d'avventura?

[Cyrix Haldir]

Si, e ho fatto pure la prova rigiocando *MI2*.
Nella sostanza, la SCUMM
- Fa le azioni ordinarie con un semplice click (osservare, camminare etc). Per confronto, se ben ricordo *MI3* costringe a tenere premuto il tasto per un banale "osserva", uno sbattimento non indifferente quando ripetuto migliaia di volte.
- Integra la funzione "descrizione": quando qualcosa è disegnata male c'è sempre una riga di testo a chiarire il tutto (cfr. la porticina del cane).
- Permette di creare enigmi più complessi senza perdere di logicità: vedi MI1, quando nel negozio del pirata bisognava tirare e spingere la leva per completare la combinazione.
- In generale, e qui sta la grandiosità della SCUMM, permette di interpretare meglio il pensiero del giocatore e trasmetterlo al gioco.

Io voglio "aprire", "usare", "tirare", "chiudere" chissà quale oggetto, non necessariamente "usarlo"; quando poi è evidente che tutti i comandi di cui sopra sono sinonimi, è possibile renderli tali. Ma non viceversa (da usare a 10.000 comandi).
Così le avventure sono automaticamente più facili, ma si perde molto del gusto della sfida, che sta proprio nel risolvere l'enigma prima con la testa, e poi nel gioco. Quanti enigmi "risolti per caso" ci sono nelle avventure moderne?





Prendi i vari *Phantasmagoria*: si giocano da soli... Questo senza contare i meravigliosi bonus in termini di easter egg ("raccogli il cane" o amenità simili) che la SCUMM permette e che l'interfaccia a moneta è troppo limitata per offrire.
In *MI3* forse sono mancati proprio i tocchi di classe; ma come realizzarli se hai solo quattro comandi?

[Giopep]

Pensa a quanto le interfacce moderne hanno reso tutto troppo facile.
Io francamente sono anni che non trovo un'avventura in grado di mettermi in difficoltà coi suoi enigmi. E poi, difficoltà a parte, era troppo più bello provare a toccare, prendere, leccare, usare e bla bla bla un oggetto, piuttosto che semplicemente usarlo.

[Nadif]

Si. Godrei come una bestia!
Senza dubbio. Infatti, vado per budget a recuperare le avventure dell'epoca che mi erano sfuggite, e ancora oggi la Script Utility resta per me lo "state of art" dell'interfaccia per avventure.

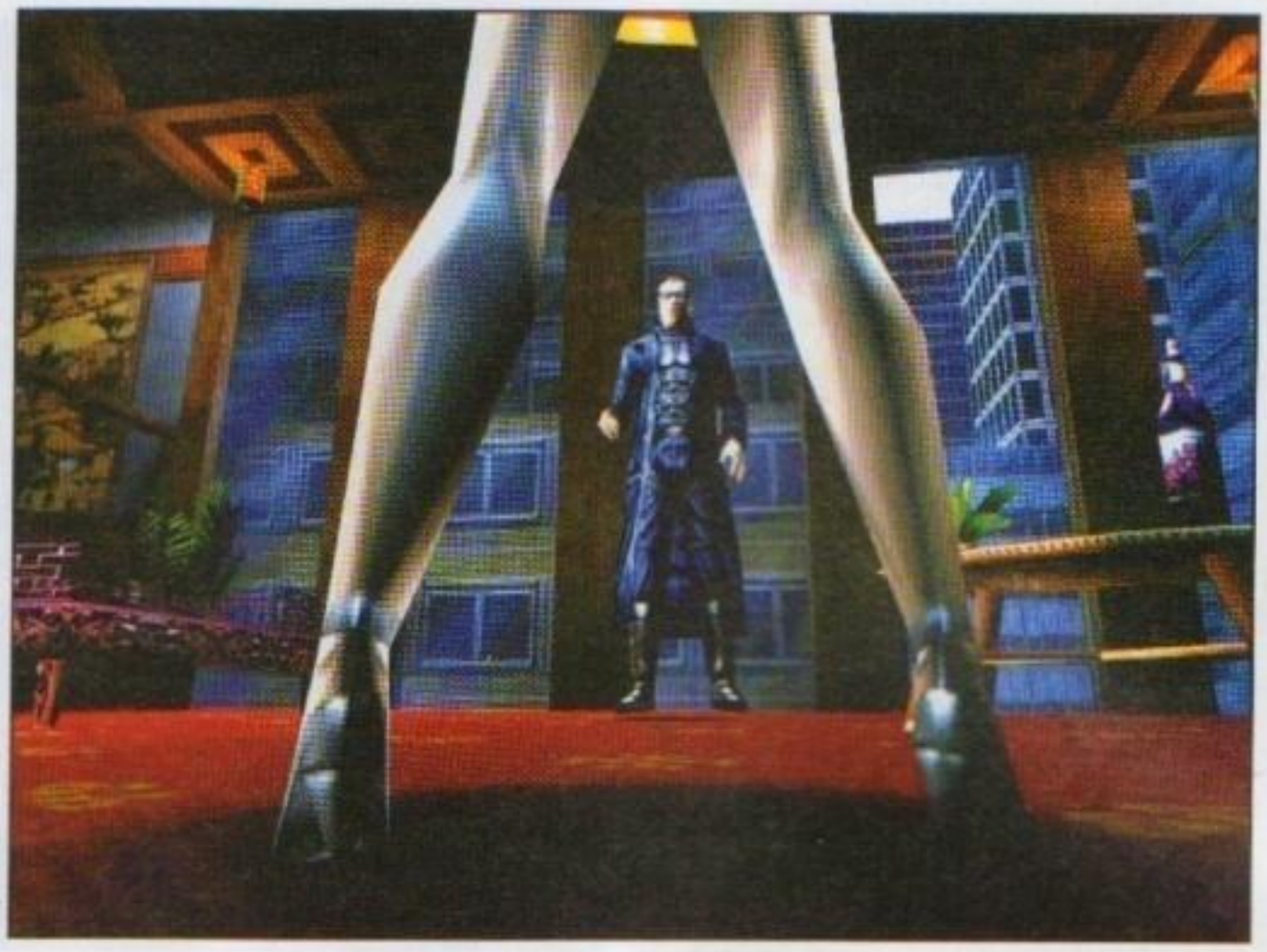


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I GIOCHI CON UNA STORIA

a cura di Daniele Bellafiore



La grande categoria di *"Giochi che ti calano in un personaggio più o meno definito e che ti fanno vivere una storia"*. In questa categoria entrano i giochi di cui trattiamo abitualmente in questa rubrica, ma anche i giochi d'avventura più classici. Quello che si cerca da questi giochi è che facciano calare il giocatore nel personaggio per far vivere al meglio la storia che propongono.

Quello che serve è che il gioco crei l'illusione di verità, in modo da far entrare il giocatore completamente nella storia; il gioco deve mantenere accesa quest'illusione per tutta la sua durata: quando succede qualcosa che fa chiedere al giocatore *"Ma perchè accade questo?"* l'illusione svanisce, e il gioco ha fallito.

Per creare quest'illusione, questa magia, si utilizzano diversi espedienti, e il grosso del lavoro, più che gli scrittori lo fanno i designer, quelli che curano la "summa" di tutti gli elementi del videogioco. Quando entro in una storia io sono il personaggio che controllo.

Poco importa se è un personaggio ben definito come in *Monkey Island* o in *Final Fantasy* piuttosto che un signor nessuno alla *Daggerfall* (dove tu decidi chi sei, il che è lo spirito dei GdR da sempre), o ancora una via di mezzo tipo *Baldur's Gate*.

Poco importa perché nel momento in cui il gioco non mi da indicazioni, decido io che personaggio fare, se invece mi viene messo in mano un personaggio con già un po' di background cercherò di interpretarlo come meglio riesco, sapendo già di che pasta è fatto.

Ora, appurato questo, quello che conta perché la storia mi assorba è la verosimiglianza delle situazioni che incontro, importa che la storia e il mondo circostante reagisca in maniera naturale a quello che io faccio.

Ora, attenzione: questo non significa che io devo poter fare tutto e nel modo che io preferisco; questa è probabilmente un'utopia. Significa più semplicemente che il gioco dovrà mettermi in situazioni in cui io vorrò fare solo certe cose, in cui sarà naturale comportarmi in un certo modo. Se il gioco eviterà di farmi chiedere *"perché non posso fare così?"* allora avrà raggiunto il suo scopo. Ora, perché l'ennesimo delirio ruolistico ? Uno dei motivi è anche il fatto che di recente è stato posto su **it.comp.giochi.rpg**, per l'ennesima volta probabilmente ma qui non se ne era mai parlato, un "confronto" tra i GdR di concezione occidentale e quelli di concezione orientale, da *Final Fantasy* a *Zelda*, i cosiddetti JRPG.

Tralasciando discussioni del tipo *"i JRPG hanno storie più belle e personaggi caratterizzati meglio"* contro *"si ma gli RPG hanno più libertà d'azione e mondi più verosimili"* quello che io credo sia fondamentale in un gioco che vuole calarci nei panni di un personaggio che vive una storia, sia appunto l'illusione della verità. Come si ottiene? Ogni gioco ha una sua filosofia: una storia banalissima ma ben raccontata e ben sceneggiata può dare ottimi risultati, così come un mondo con molta interazione e molte possibilità di gioco... tutti i metodi possono fallire o avere successo, dipende soprattutto da come sono sfruttati.

In fin dei conti una sola certezza anche questa volta: mi sono calato un po' troppo nel personaggio... Tornando alla realtà: di *Vampire* ora abbiamo la recensione quindi a voi la scelta, occhio però che il mese prossimo usciranno sia *Diablo 2* che *Icewind Dale*, entrambi molto action, e soprattutto arriverà *Deus Ex*, che potrebbe essere la vera rivelazione (ho avuto modo di giocare a una beta ed è veramente bello N.d. Raffa). Quindi attenti a come investite i soldi, attendere un po' potrebbe essere la mossa migliore. Segnalo infine un paio di siti: su **www.dsotsc.com** è possibile scaricare un'espansione non ufficiale di *Baldur's Gate*, dal titolo Dark Side of the Sword Coast.

Dalle ridotte dimensioni di 15 mega, aggiunge quattro major quest, alcuni nuovi NPC sempre negli ambienti preesistenti di *Baldur's Gate*.

Dato che *Vampire* è uscito, tenete d'occhio **www.themasquerade.org** e soprattutto il suo sottosito **vampireetc.themasquerade.org** dedicato esclusivamente ai moduli di avventura per questo titolo.

Per gli insulti invece, niente meglio di *della@technologist.com*. Buon divertimento.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRATEGICI

SOSPESI NEL TEMPO

a cura di Vincenzo Beretta

Proprio mentre ci apprestavamo a scrivere queste righe è arrivata la notizia che *Combat Mission* è finalmente disponibile, e che la Battlefront.com ha già iniziato la distribuzione del gioco a coloro che lo avevano preordinato. Essendo nella lista da più di sei mesi stiamo attendendo fiduciosi la visita del postino! Se *CM* confermerà le eccellenti impressioni trasmesse dai due (giocatissimi) demo che ne hanno preceduto la pubblicazione, il nuovo sistema a turni/tempo reale in 3D potrebbe essere la prima grande novità della prossima stagione - e non solo nel settore dei wargame tradizionali.

Nel frattempo il post-E3 non ha ancora portato novità significative: l'annuncio di un'espansione per *Rising Sun* dalla Talonsoft farà la gioia di tutti gli appassionati del fronte del Pacifico della Seconda Guerra Mondiale, ma l'argomento per ragioni comprensibili non riscuote molto interesse qui da noi in Europa. Più interessante, sempre dalla Talonsoft, sarà la pubblicazione di *Age of Sails II*, il seguito dell'erede spirituale del vecchio classico da tavolo *Wooden Ships & Iron Men* della Avalon Hill; il nuovo titolo vanterà grafica 3D e, per la prima volta tra i giochi di battaglie navali tra vascelli del periodo napoleonico, la rappresentazione delle masse di terra - con la speranza che venga così venga resa giustizia a battaglie come quella del Nilo o di Capo San Vincenzo. Anche qui maggiori dettagli arriveranno a settembre, soprattutto su come la grafica 3D impatterà sulla giocabilità.

In verità, quest ultimo è un argomento che sta diventando spinosissimo. Un anno fa, con *Battlezone* e *Urban Assault* sugli scaffali, per non parlare di *Myth*, sembrava che il sul futuro dei giochi di strategia in tempo reale la condanna del 3D pendesse inevitabile. Oggi, invece, per un *Age of Kings* in tradizionale 2D isometrico che sta vendendo più di una partita di ghiaccioli nel Sahara abbiamo un *Force Commander* unanimemente condannato dalla comunità per l'incompetenza con la quale le viste 3D sono state implementate dalla LucasArts. Il che non significa che l'equazione 3D + strategia in tempo reale = flop sia sempre valida, e *Homeworld* e *Urban Assault* sono lì a dimostrarlo.

Semplicemente i problemi legati alla gestione di molte unità in un campo di battaglia tridimensionale, soprattutto con i requisiti di prontezza e consapevolezza situazionale richiesti dal tempo reale, non sembra che siano ancora stati efficacemente risolti da tutte le società produttrici - un punto estremamente delicato da affrontare, soprattutto se si considera che un titolo come *Force Commander* aveva senza dubbio molte frecce al suo arco prima che la terribile interfaccia utente le spuntasse quasi tutte: mesi e mesi di lavoro e aspettative finite giù per il gabinetto Il consiglio è: nel caso di un gioco 3D in tempo reale, leggete sempre prima almeno una recensione, magari scritta da qualcuno che lo ha giocato.





Su un fronte più ottimista, non possiamo che rallegrarci della notizia giunta fresca fresca dalla Shrapnel Games: il loro wargame *Horse and Musket* ha interamente venduto la prima tiratura ed è ora in ristampa.

A rendere ancora più incredibile questa notizia sono tutti i fattori che avrebbero dovuto "cospirare" contro il successo del gioco: vendita solo via Internet, interesse di nicchia (le battaglie del XVIII secolo!) e la produzione da parte di una piccola compagnia con scarse risorse per la promozione e la pubblicità dei suoi prodotti.

E intanto il demo del loro simulatore di carro armato moderno *Steel Beasts* ha raggiunto i 100.000 *download*. Con il fumo di alcuni dei più recenti superflop ad alto budget che ancora aleggia nell'aria (*Force Commander*, la cancellazione di *M1 Tank Platoon 3*, *Total Annihilation: Kingdoms*...) forse è finalmente giunto il momento di parlare di *new economy* anche nel nostro piccolo settore: fate giochi belli e vendeteli direttamente a chi possono piacere. Semplice no? A dopo le vacanze!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

CHE ESTATE SARÁ?

a cura di Raffaello Rusconi



In attesa che il messia scenda di nuovo tra noi (voci ufficiali assicurano che si tratti del 28 luglio: preparatevi...), il 22 giugno esce in Giappone una nuova versione di *Winning Eleven*! Sento già le urla di disapprovazione e il menefreghismo salire alle stelle... Tanto avete quella bellezza sensazionale di *Euro 2000* da giocare... E poi a un giocatore di PC che può importare del nuovo gioco della Konami? Probabilmente un fico secco! (Non è detto... Con l'accordo Konami/Microsoft, dopo il porting di *Metal Gear Solid* su PC, si può almeno sognare che si realizzi anche quello di *ISS*. N.d.Scamu). Comunque, il 24 agosto dovrebbe uscire la versione USA di *Winning 2000*, e il nuovo capitolo della serie si dovrebbe chiamare *Winning Eleven Olympics 2000*. Guardando in TV le partite dell'Europeo mi sono trovato spesso a urlare ai giocatori di usare il filtrante per superare la difesa della Francia! Sensazione condivisa da molti miei amici e anche da "presunti" fenomeni come l'amico "Banfamen" Bossetti. Effettivamente il ragazzo è valido ma non può competere nulla se confrontato al "compare Duspa", un vero maestro della console con la sua Inghilterra. Comunque, è davvero sconcertante il grado di assuefazione che è in grado di produrre questo gioco: non ho mai visto nulla di così realistico su un monitor o un televisore in tutti questi anni. La Konami ha semplicemente realizzato qualcosa di fantastico! Non ci sono proprio paragoni, magari alcuni di voi, vedendo Shaq in azione durante le Finals 2000, potrebbe scambiarlo per il suo alter ego in *NBA Live 2000*, ma (a parte il motion capture) neanche il gioco della EA riesce a essere così reale, così vivo. Io non finirò mai di rompervi i "cosiddetti": ma per favore andatevi a comprare sta benedetta PlayStation (vi assicuro, non lo paga la Sony, è proprio innamorato completamente di *ISS Pro Evolution* N.d. Scamu) e poi scoprirete che la vostra vita sociale non avrà più senso se il grande e grosso "Anelka", davanti al portiere, sbaglia un gol clamoroso o se non riuscirete a fermare quel folletto di Jarni. Praticamente è quello che sta accadendo al sottoscritto da quando ha messo le mani in pianta stabile su questo capolavoro: niente più *NHL 2000*, niente più *NBA LIVE 2000*, niente più *CM 99/00*, niente più *GP2* eccetera... Il tutto in attesa di *GP3*, che dovrebbe eliminarmi definitivamente per la vostra gioia dalle pagine della vostra amata rivista! Per quanto riguarda i migliori siti sportivi su **www.multiplayer.it** troverete ospitato un valido sito dedicato al miracolo italiano per eccellenza (*SBK 2000*) e a *GP 500*: gli aggiornamenti sono frequenti e potrete trovare un sacco di bikeset, set up e consigli su queste due simulazioni. C'è molto materiale dedicato al gioco della Microprose, però, grazie ad alcuni link, potrete recuperare anche skin e altro per *SBK 2000*. Un link da non perdere se siete amanti delle due ruote! Ho ricevuto diverse mail (oltre che per le proteste "giustificate" di *F1 2000*) su un sito da me consigliato sulle simulazioni di guida: ebbene, l'indirizzo è cambiato e quello funzionante è **www.f1gaming.com**.
In tema Stanley Cup, vi consiglio di dare un'occhiata a **www.nhl2000online.com** che dovrebbe contenere gli ultimi roster con i nuovi campioni dei New Jersey Devils.
Nuovo look per il sito dedicato alla serie *Madden* **www.maddencentral.com**, e se volete rivedere il grande Steve Young sui verdi campi del vostro PC è l'occasione giusta per celebrare uno dei più forti quaterback di tutti i tempi che ha appena annunciato il suo ritiro.
Se volete sapere tutto o di più sui giochi sportivi fissate tra i vostri bookmark preferiti **www.sports-gaming.com**, un sito che offre una notevole panoramica su questa tipologia di videogiochi. Stanno rifiorendo patch e car set dedicati al capolavoro della Papyrus (*Grand Prix Legends*) e vi consiglio di provare **www.sportplanet.com/gpl**...
Signore e signori, buona navigazione!







http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPARATUTTO

QUALCOSA DI DIVERSO

a cura di Gabriele Ciaccasassi

Un "uccellino" mi ha fatto notare come il titolo di questa rubrica sia "Sparatutto" e non "Shooter3D", "*Quake* & *Unreal*" e via dicendo, salvandomi da una situazione di carenza semi-assoluta di materiale. Ma in effetti, la monotematicità che ha fin qui caratterizzato questa mia paginetta ha un senso: quello degli sparatutto, infatti, è un genere che di fatto nella sua connotazione originale non esiste più e la cui vera eredità risiede proprio in questi arcade in soggettiva che furoreggiano sui nostri PC.

Il caro vecchio *Shot'em up* alla *R-Type* (questi erano i "veri" sparatutto) su PC oggigiorno non trova spazio, e il genere si è risvegliato dal torpore e dall'esilio solo quando due loschi figuri di nome Carmack e Romero sono sbucati fuori dal nulla ed hanno indicato la via del 3D e della visuale in soggettiva, inventandosi una rivoluzione che di fatto altro non è che evoluzione dei mezzi espressivi, perché l'anima di questi giochi è più o meno smaccatamente arcade.

Pare, poi, che per trovare spazio oggigiorno, gli sparatutto debbano ammantarsi di una veste più "complessa", ed ecco che allora nascono pseudo giochi di ruolo tutta azione, frenesia e click del mouse (avete mai visto il nostro Daniele Dellafiore parlare di *Diablo* nel suo spazio dedicato ai GdR? No, vero?) o shot'em up spaziali con velleità simulative o "calati" in ambientazioni e trame di ampio respiro. Su tutte, in quest'ambito, spicca la saga di *Wing Commander*, una delle serie più longeve e suggestive dei videogiochi, una vera e propria "soap opera digitale" secondo alcuni. Ultima incarnazione di questa serie è quello *Starlancer*, recensito in esclusiva da PCZeta nel numero di maggio, che di *Wing Commander* non ha né nome né i "gattoni", ma ha tutto il resto: grafica da sballo, azione frenetica, trama intrigante e, naturalmente, quel Chris Roberts che è il vero segreto del successo della saga. E a testimonianza del fatto che un buon impianto scenico e una capace mente creativa sono alla base di un buon gioco, questo *Starlancer* svetta senza alcun problema sui diretti rivali (vedi *Tachyon: The Fringe*, gioco divertente e graficamente bellissimo, ma mancante di quel "quid" in più) e svergogna senza pietà quel *Wing Commander: Prophecy* del quale Roberts non ha visto manco la copertina e che annoiava a morte già dopo la quinta missione.

Ora attendiamo il "compagno virtuale" di *Starlancer*, quel *Freelancer*, il quale, parallelamente all'altro, sembra essere il rifacimento di *Privateer* e quindi una miscela tra azione e gestione orientata "alla *Elite*", ma di questo si parla più in dettaglio in un'apposita anteprima su questo stesso numero di PCZeta.



E per concludere parlando di futuro, disinteressiamoci completamente degli *FPS* (vabbè, giusto un accenno per dirvi come il nuovo *Duke* sia ancora una volta slittato e ora l'uscita è prevista per il 2001 inoltrato... sigh) e soffermiamoci sui due giochi che come al solito presentano caratteristiche "ibride" ma che a tutti gli effetti possono ascriversi alla categoria degli sparatutto.

Il primo *Indipendece War 2*, per gli amici *I-War 2*, seguito di una delle più convincenti simulazioni spaziali di tutti i tempi che pur non dotato di una trama di quelle che rimangono nella memoria comune (anzi...) faceva di una grafica all'avanguardia e in un certo qual modo originale e del modello "di guida" assolutamente convincente il nucleo di un gioco tutto adrenalina, azione e coinvolgimento. *Oni*, invece, è uno di quei giochi che fa scalpore fin dalle prime immagini, che possiede un "appeal" e un "carisma" indefinibili ma che catturano al primo sguardo.

Oni altro non è che quello che un tempo si sarebbe definito "Sparatutto (o Picchiaduro) a scorrimento orizzontale" e ha i suoi punti di forza in un impatto grafico d'eccezione, nel fatto che di giochi di questo tipo su PC non ce ne sono molti, e diciamocelo, nel fatto che una fanciulla di bell'aspetto che mena le mani ha sempre un certo fascino. L'unica nota che si può aggiungere in questa sede riguardo a *Oni*, è una cosa che ci lascia vagamente perplessi: avete presente quella visuale in terza persona, vera caratteristica distintiva di *Oni*? Beh pare che alla Bungie abbiano deciso di cedere alle pressioni dei fan (di cosa, poi?) e di adottare la ben più classica visuale in prima persona.

Ora, c'è chi ha detto che in realtà si tratta solo di una modifica al sistema di gestione delle telecamere e nulla più, chi invece sull'attendibilità della notizia ci metterebbe la mano sul fuoco...

Vi dico questo solo per instillarvi satanicamente il dubbio in modo da tenere occupata una minima parte della vostra materia cerebrale durante l'estate, certo, sempre che onde, ombrelloni, dune e altre rotondità assortite non vi facciano scordare totalmente di quello scatolotto grigio che avete lasciato a casa...

Sempre vostro Gabriele "tutti al mare, tutti al mare a mostrar le **ahem**... chiare" Ciaccasassi.

Per colpa della prolissità di chi vi scrive, e della facilità e leggerezza con cui fa le promesse, nello scorso numero ho fatto riferimento più volte a screenshot e immagini che nella pagina non hanno trovato spazio. Nello scusarmi sentitamente con voi, voglio segnalarvi qui due fonti inesauribili di foto accessibili a quanti di voi siano dotati di modem: si tratta di www.3dshots.com e di www.nextgame.it, nelle sezioni dedicate agli screenshot.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E IO GIOCO GRATIS!

"Ma non è che farà solo Toast, pizzette e cloni di *Tetris*?"

Per divertirsi spesso non è necessario spendere cifre folli. Anzi, a ben guardare la Rete pullula di produzioni esplicitamente "minori", nate per esercizio di programmazione, per semplice divertimento o anche per passione: due mesi or sono vi avevamo parlato di *Tron* e di tutti i cloni della "corsa delle moticiclette" (vedi *Sogni di Celluloide*; PC Zeta N. 61), questa volta, invece, faremo un tuffo nel mondo del *freeware*, ovvero dei giochi che non costano nulla, con la consapevolezza di aver soltanto scoperchiato il calderone e di essere ben distanti (data la vastità dell'argomento) da una completa trattazione.



FREECIV

www.freeciv.org

Lo so, lo so, ve ne ho già parlato due mesi fa nel dossierone su Linux... ma che volete farci: capita sempre il lettore distratto che si è perso qualche numero di PC Zeta, poi *repetita iuvant*, per cui... *Freeciv* altro non è che un clone completamente gratuito del gioco di strategia globale *Civilization*.
Se credete che sia soltanto una pallida imitazione provate a giocarci: il solo fatto che ne esistano client per tutti i sistemi operativi la dice lunga sulla maturità ormai raggiunta dal progetto.
Sulle orme di *Freeciv* sta nascendo anche il clone gratuito di *Command & Conquer*; trovate la sua homepage all'indirizzo www.freecec.org.

BONTÀ STORICA

L'abitudine di diffondere gratuitamente un gioco è vecchia come il mondo: volendo esagerare, potremmo anche dire che persino il primo videogioco della storia, in origine, era "free": correva infatti l'anno 1958, quando il ricercatore William A. Highinbotham modificò elettricamente un oscilloscopio in modo che ai due lati del display apparissero due stanghette, e, in mezzo, una pallina che doveva essere respinta dai due giocatori come nel ping pong. Lo scienziato non capì l'importanza di ciò che aveva creato, e così lasciò che alla sua "creazione" giocassero tutti i suoi studenti e gli occasionali visitatori del suo laboratorio, senza immaginare che uno di essi, un certo Nolan Bushnell, brevettando e commercializzando quella stessa idea vent'anni più tardi, sarebbe diventato miliardario.
Ovviamente, non capita a tutti d'inventare *Pong* o qualcosa di così assolutamente geniale, e infatti la maggior parte dei giochi free attualmente disponibili altro non sono che revisioni, riproposte e/o parodie dei grandi classici del passato, giochi a dir poco essenziali che al di là del nudo schema di gioco, difficilmente possono avere qualche pretesa sul lato grafico o musicale. Ma sarà così per sempre? Forse no...

LA SITUAZIONE DEL MERCATO

Osserviamo un po' come funziona il mercato del software: ogni gioco che si rispetti, oggi, oltre a basarsi su uno schema consolidato e possibilmente su un "nome" (sia esso un capitolo precedente, un team di sviluppo, un programmatore o una software house particolare), possiede caratteristiche ormai standard come filmati introduttivi, sequenze cinematografiche tra un livello e l'altro, colonne sonore scritte da musicisti affermati (o comunque molto in gamba), un'adeguata campagna di marketing e, soprattutto, tanti tantissimi soldi spesi per spingere il prodotto o il suo protagonista.
Non è nostro scopo mettere in dubbio la bontà di tutto questo, in fondo è la naturale evoluzione di un mercato nato dal pionierismo di pochi *nerd*, e poi sviluppatosi fino a raggiungere e travolgere la massa. Va da sé, però, che chi non ha fatto grandi capitali in passato e chi vuole lanciarsi nella programmazione di nuovi giochi, oggi, incontra molte più difficoltà di un tempo.
La figura romantica del programmatore solitario che sviluppa in cantina il suo giochino è scomparsa, sostituita dagli *open space* delle moderne software house, capaci di mettere sotto torchio un'ottantina di persone per programmare un singolo videogiocone. E quante possibilità ha, il comune mortale, di far valere le proprie idee geniali in questa situazione?
Praticamente nessuna.
Negli anni passati la grande tentazione era rappresentata dallo *shareware*. Questo sistema di distribuzione prevede la diffusione (del tutto libera e gratuita, con qualunque mezzo) di una versione limitata del gioco, o comunque sottoposta a una sorta di "patto di sangue" tra programmatore e consumatore, in base al quale dopo un certo periodo di tempo è necessario registrarsi, ovvero pagare una quota diretta-



PROFESSIONE PUSHER

www.beermatsoftware.com/dopewars/

Con la crisi economica che galoppa, il prezzo della benzina che avanza, il fisco che stritola i bravi cittadini che pagano le tasse, e le rondini che non fanno primavera, quale può essere un lavoro che dia delle certezze? Ma che domande: lo spacciatore! Ebbene sì, bando alla moralità da quattro soldi e alle ciance dei benpensanti, in questo gioco manageriale bisogna imparare tutte le regole della malavita, e fare affari nel marcio mondo della coca e della Maria. Dedicato a chi vuole farsi quattro ghignate, e a chi proprio non ha nessun pelo sullo stomaco.
Dal sito è possibile scaricare anche una versione per Macintosh. Si noti, tuttavia, che al di là di ogni goliardia l'aspetto economico di questo giochino è davvero ben pensato.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREECRAFT

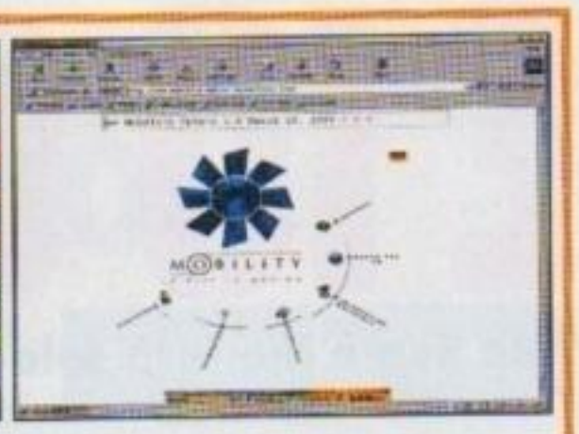
www.freecraft.org

Sullo stile di *Freeciv* ecco arrivare anche un nuovo progetto di "*free clone*": quello di *Warcraft*! Siamo ancora in ampia fase di sviluppo, ma si può già avere l'acuolina in bocca. Queste cose, comunque, nascono sempre in ambiente Linux, chissà perché...









MOBILITY

www.mobility-online.de/en/index.html

Girando alla ricerca di software free può capitare di rimanere letteralmente a bocca aperta: questo *Mobility* altro non è che *Sim City*! Il gioco è stato programmato in Germania e si vede, tuttavia la possibilità di giocare in lingua inglese (e di scaricare il manuale nella lingua di *Shakespeare*) rende il tutto molto più appetibile. A quando una localizzazione italiana?

mente agli sviluppatori. Capite subito i limiti di tutto questo: quante persone pagheranno effettivamente il gioco che continueranno a usare? Quante invece lo "*crackeranno*"? Potremmo ipotizzare tranquillamente una proporzione del tipo 1:1000 che non ci sbaglieremmo di molto, e infatti lo shareware è un concetto che si sta affievolendo sempre di più: i prodotti più belli, non a caso, di solito vengono distribuiti da qualche software house importante (il duetto id-Activision vi dice niente?), ma a quelli discreti e meno meritevoli, resta soltanto il triste fardello dell'oblio: quanti di voi ricordano *Tyrian*? Magari non l'avete mai sentito nemmeno nominare, ed è proprio un peccato: si tratta forse del più bello shoot'em up a scorrimento verticale mai uscito per PC, anzi, forse è addirittura uno degli unici a riproporre intatto il feeling di vecchie glorie come *Truxton* e *Xenon 2 MegaBlast*!.

Chiaro, a questo punto, che i più volenterosi si siano ormai rassegnati a distribuire gratuitamente i loro giochi: chissà che magari il loro *talento* non venga notato da qualche software house importante! La diffusione gratuita di un prodotto è generalmente detta *freeware*.

Ma anche qui ci sono dei "distinguo" da fare. Lo status di "pubblico dominio" viene, infatti, sancito dal tipo di licenza con cui viene distribuito il prodotto (di solito sta scritto in file chiamati *license.txt* o *copying.txt*, se non addirittura nel classico *readme*), e non sempre si dispone della più totale libertà sui file scaricati.

Ci sono per esempio i programmatori che non vedono di buon occhio i CD allegati alle riviste, e allora aggiungono note del tipo "da non pubblicarsi sui cover-cd", altri che intendono lasciare la libertà di distribuzione del software, ma non lo studio del suo codice sorgente, altri ancora, più illuminati di tutti, che distribuiscono i loro programmi con la licenza Gpl (e non è un combustibile, si veda: www.fsf.org). Questo documento, stilato dalla Free Software Foundation, ha corso legale in tutto il mondo, e sancisce la possibilità di studiare il codice sorgente dei programmi ed eventualmente di modificarlo, facendo tuttavia salvi i diritti di proprietà dell'idea al programmatore originale. In parole povere, viene sancita in maniera inequivocabile la *proprietà intellettuale* di un prodotto, ma viene incoraggiato lo sviluppo e la distribuzione da parte di terzi, purché il tutto avvenga sempre senza cambiare il tipo di licenza.

Questo piccolo grande documento, che vi consiglio caldamente di leggere, sta radicalmente cambiando il modo d'intendere il software, e sempre più compagnie "seriose" cominciano a misurarsi con i suoi principii ispiratori.

Di certo, le infinite possibilità offerte dalla distribuzione gratuita permettono alle software house minori, o ai singoli programmatori, di farsi conoscere presso il grande pubblico, e molto spesso anche di farsi apprezzare. In queste pagine vi mostriamo alcuni giochi (per Windows, state tranquilli!) che vale veramente la pena scaricare. Se riesce il "miracolo", magari, potreste anche trovarli sullo Zeta-CD di questo mese. Buon divertimento (e buon risparmio) a tutti, nella speranza che il viaggio nel mondo del free software sia soltanto cominciato.

Paolo Besser

PC*BERT

www.jrok.com/pcbert.html

Gli amanti del vecchio *Q*bert* che ancora ignorassero l'esistenza del *Mame* possono tranquillamente scaricarsi questo simpaticissimo clone. Al di là di qualche passabile differenza nello schema d'attacco e nella scala cromatica, infatti, questo gioco è del tutto simile al suo illustre ispiratore a monetine.





FURCADIA

www.furcadia.com

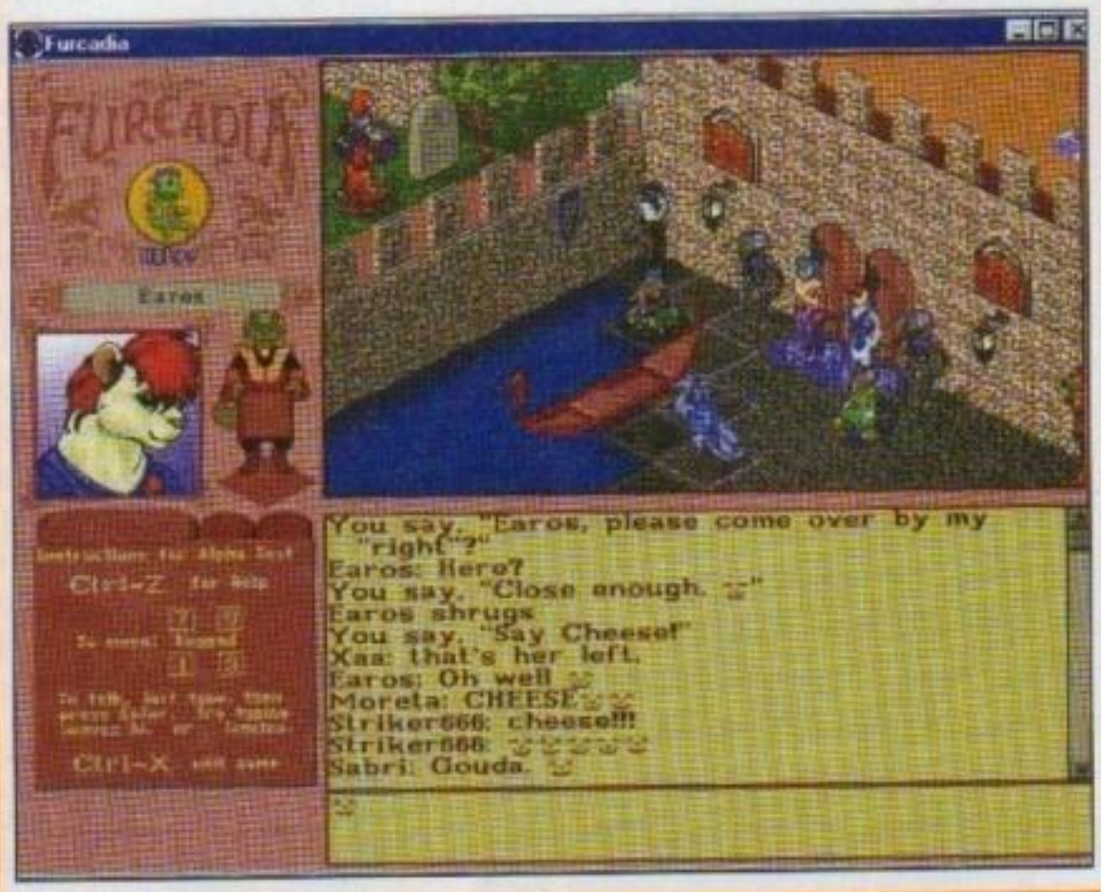
Non c'entra molto con la rassegna, ma è carino e così ho voluto piazzarlo anche qui.

Furcadia è un gioco di ruolo online che ha per protagonisti dei simpatici animaletti di peluche.

Ambientazioni alla *Don Chuck Castoro* per gente ormai abituata a *Pulp Fiction*.

Vale la pena tenerlo d'occhio.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MOOKIE'S QUEST

www.geocities.com/SiliconValley/Monitor/3021/mookie.htm

Un gioco davvero bizzarro questo *Mookie's Quest*! Nato (come tanti suoi fratelli) per puro esercizio di programmazione, questo gioco in treddi è un mescolone tra un puzzle game, un arcade e un'avventura a enigmi. Certo, la grafica non dispone di tutti gli effetti che mandano in visibilio il nostro Davide Giulivi, ma per le pretese che ha, è davvero fatta bene. Vale la pena provarlo.



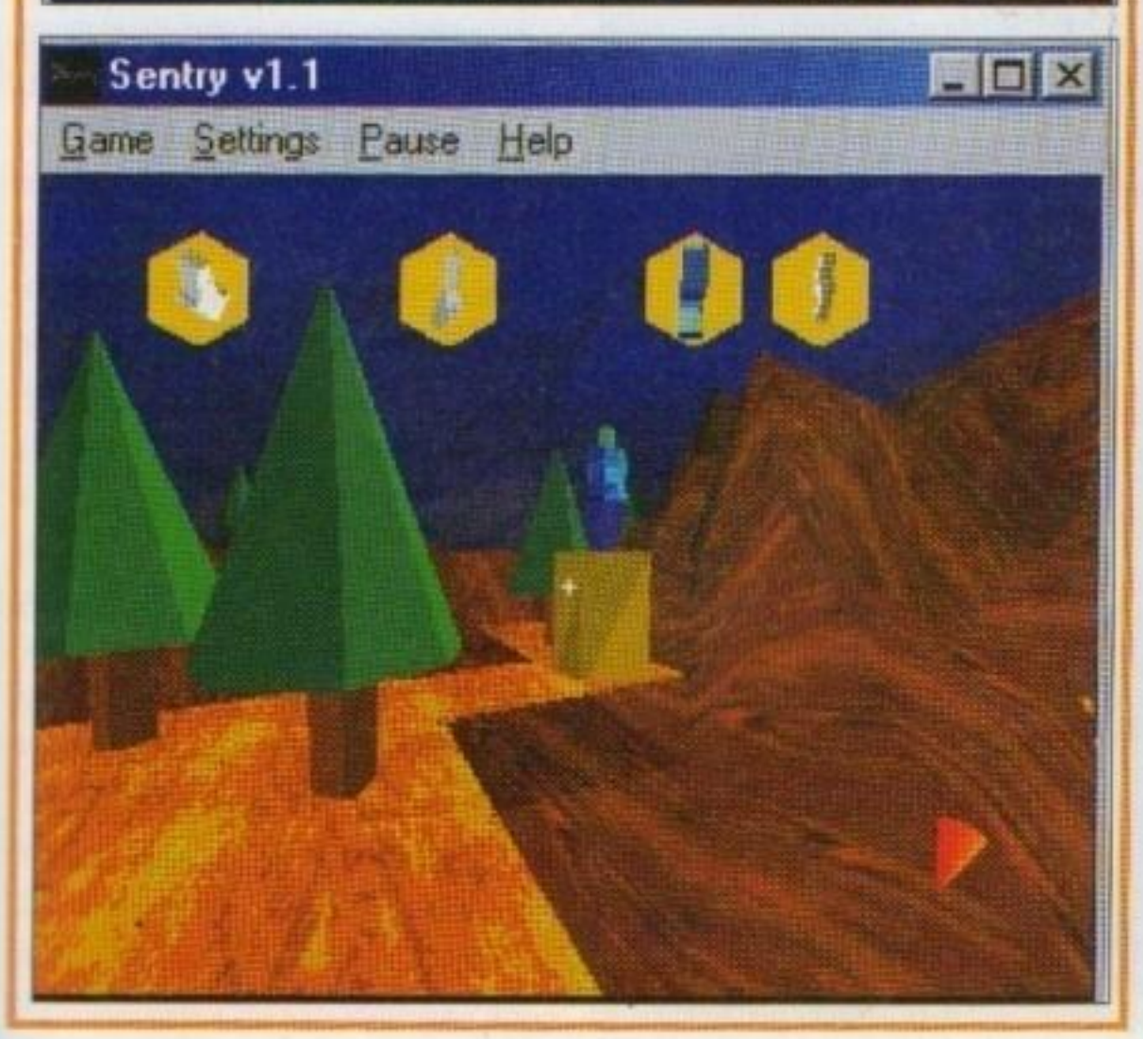


SENTRY

sentry.homepage.com

Presumibilmente dallo stesso autore di *Turbo Lode*, ecco a voi niente meno che... tah dah, il clone di *Sentinel*! Ebbene sì , il gioco che ha fatto impazzire un'intera generazione di sessantaquattristi e i primi giocatori su PC, adesso, ha una versione riveduta e corretta che non costa niente. Anche questo gioco supporta la modalità stereoscopica, ma non ha bisogno di schede acceleratrici per funzionare.



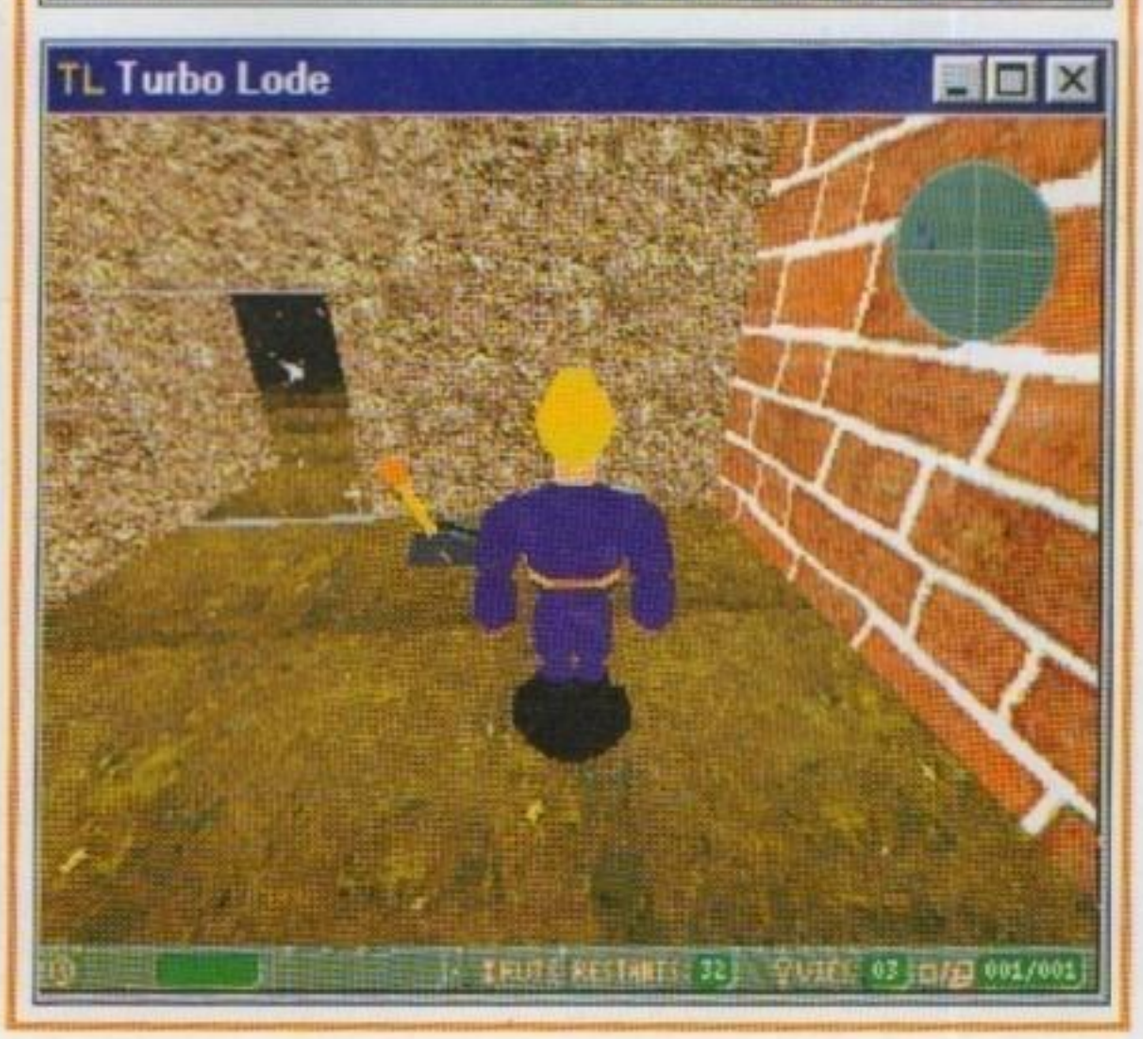


TURBO LODE

turbolode.homepage.com

Ricordate *Lode Runner*? Beh, a essere sinceri i ricordi iniziano a farsi vaghi anche per me. Però questa è una sua "versione riveduta, corretta e accelerata", che non solo funziona anche in modalità accelerata con le librerie OpenGL, ma pure in stereoscopia con gli appositi occhialini (la foto in simil-bianco e nero, infatti, non è un errore).
Carinissimo.





http://www.oldgamesitalia.net/

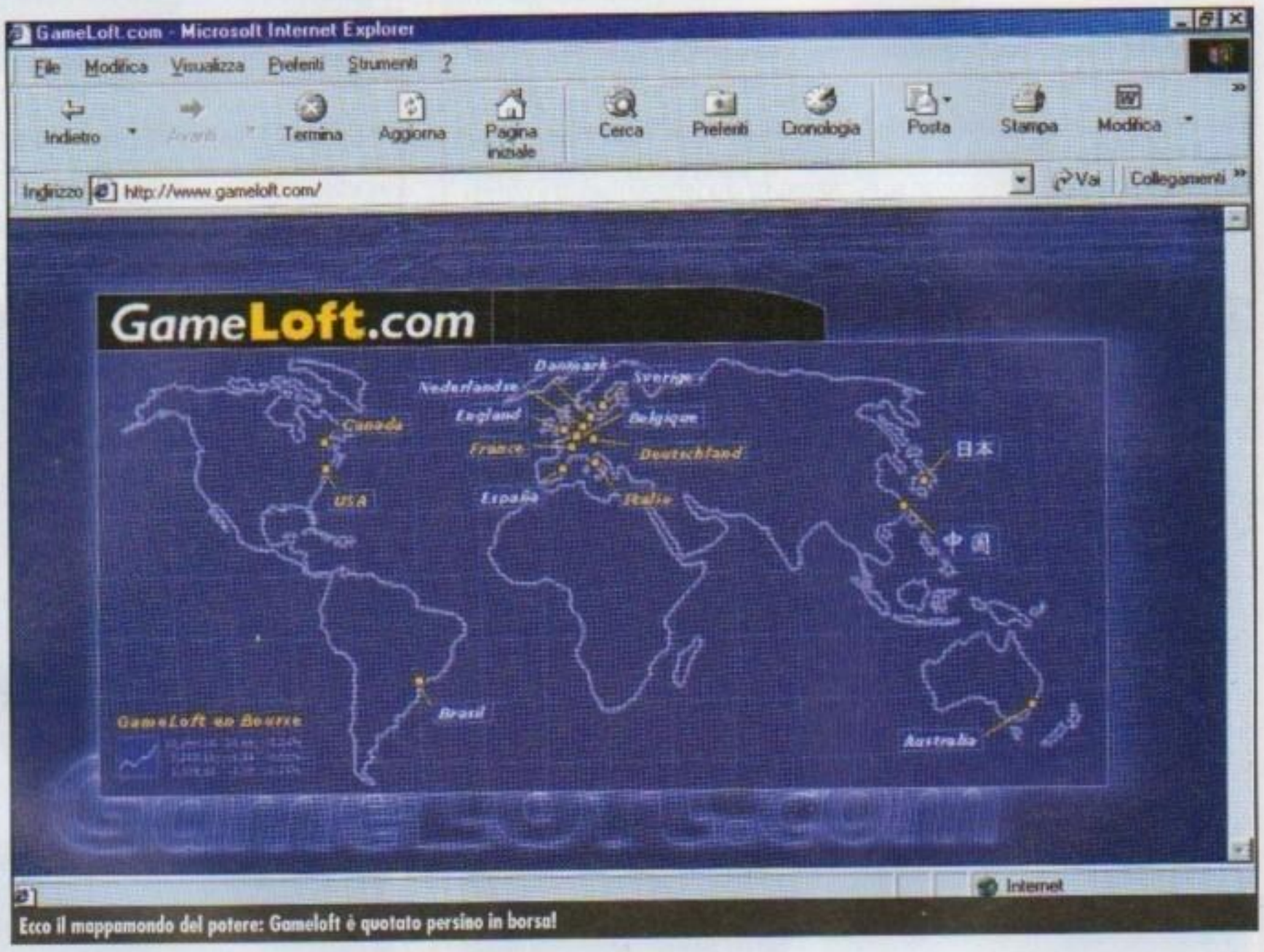
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GAMELOFT

Un nuovo portale dedicato ai giochi è arrivato anche in Italia e promette di rivoluzionare le sane abitudini dei "bravi" videogiocatori. PC Zeta è andata a scoprire cosa ci riserverà il futuro in questo settore, divenuto ormai terreno di conquista delle più accreditate multinazionali

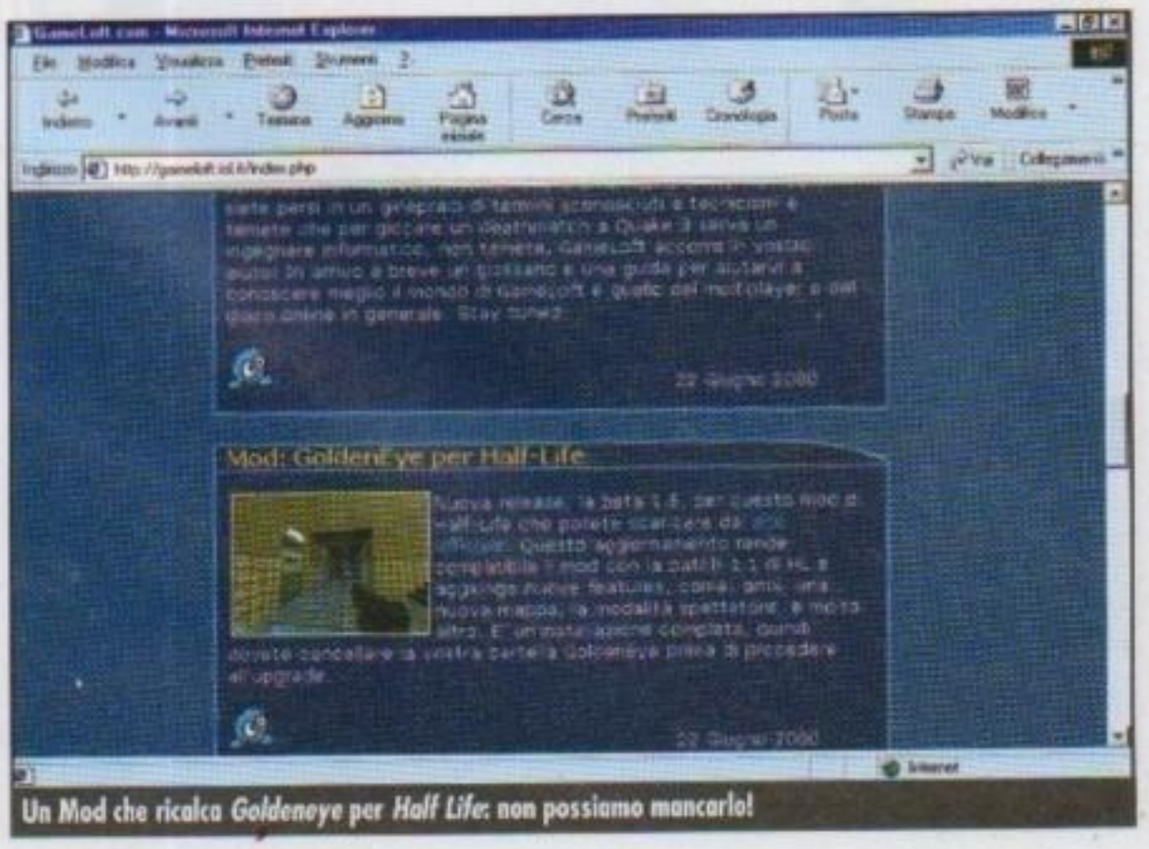
Internet: il boom, la terra promessa, l'eldorado... Ormai, la grande Rete è diventata terreno di conquista da parte delle multinazionali che vogliono avere un proprio sito o un portale di fiducia: insomma, tutti vogliono e desiderano avere uno spazio (grande o piccolo non ha importanza) sul Web. La rivoluzione è appena iniziata e muterà in modo permanente le nostre consuetudini nel giro di qualche anno: con l'abbonamento gratis i navigatori sono cresciuti in maniera esponenziale, e il loro numero è destinato ad aumentare con il passare del tempo. In questi mesi, con l'introduzione di un tariffario all'americana (24 ore non stop a prezzo limitato), la diffusione e la visibilità di questo stupendo mezzo di comunicazione dovrebbe aumentarne la penetrazione presso le famiglie italiane: nel gergo dei videoludico si parlerebbe di "killer application", diciamo che dovrebbe essere il colpo decisivo per "imporre" in pianta stabile la grande Rete nella vita dell'italiano medio. Se vediamo cos'è successo con la telefonia mobile, la situazione ci autorizza a una visione decisamente ottimistica del futuro. Avendo il popolo italiano insito nel proprio codice genetico il cromosoma dedicato al viaggio, senza dimenticarci di quelli preposti alla pizza e al calcio, col l'arrivo di Internet ognuno di noi ha potuto dare sfogo alla sua voglia di esplorare terre nuove, mondi nuovi, di confrontarsi con culture diverse, di dare sfogo alla propria creatività, di giocare e divertirsi stando nella propria casa davanti a un monitor capace di a materializzare milioni di immagini, di alterare la realtà, di costruire un mondo a nostra dimensione.



Ecco il mappamondo del potere: Gameloft è quotato persino in borsa!

LA VOGLIA DI ESSERCI

Nel frattempo, spuntano come funghi portali dedicati ai videogiochi, il settore di cui si occupa principalemente PC Zeta, che promettono meraviglie e un "feedback" speciale con i videogiocatori nostrani. Noi siamo piuttosto attenti a questo fenomeno in forte crescita e siamo andati ad analizzare il nuovo portale Gameloft, una comunità virtuale importata sul suolo italico dalla Guillemot Corporation e dalla Ubi Soft.
Questa società (Gameloft) è una multinazionale che ha sede a Montreal in Canada ed è già presente da diverso tempo in Francia, negli Stati Uniti e ora anche in Italia.
Comunque, entro dicembre 2000 i boss di Gameloft prevedono di espandersi in ben 15 nazioni del mondo...
Ma che cos'è Gameloft? Trattasi "semplicemente" di un complesso di siti adattato completamente alla cultura e alla lingua di ogni singolo paese che consentirà di giocare, di chattare, di essere in contatto con milioni di persone sfruttando appositi tool creati, programmi musicali e altro software



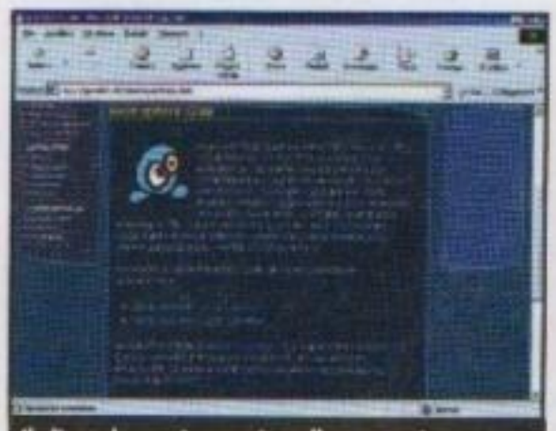
Un Mod che ricalca *Goldeneye per Half Life*: non possiamo mancarlo!


Hexadome è la sezione dedicata la testing.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il client da scaricare e installare: grazie a questo programmino potrete crearvi l'account e beneficiare dei servigi di Gameloft.



Se volete chattare avrete lo spazio giusto: visto che non c'erano italiani sono andato a fare un'escursione dai cugini transalpini...

progettati per questo scopo. La missione di Gameloft è semplicemente ambiziosa: l'obiettivo dichiarato è quello di unire i videogiocatori, gli sviluppatori, game designer e chiunque abbia interesse nel settore videoludico in un unico grande sito! Non vi piacerebbe (è un sogno purtroppo...) fare quattro chiacchiere con Geoff Crammond sulla fisica delle auto implementata nel prossimo *GP3* o parlare di un "concept" innovativo con il maestro Richard Garriott? Forse, potrà sembrare fantascienza, ma l'offerta del portale Gameloft sembra andare in questa direzione! Probabilmente, non con attori di questo calibro, ma con giovani programmatori di belle speranze. Questo tipo di "feedback" è in grado di appassionare chiunque mastichi termini come sparatutto in 3D, strategici in tempo reale, DirectX: insomma, si potrebbe avere uno spazio importante nel consigliare, nel suggerire o avere la sensazione di fare parte di un progetto di una software house. Forse, saranno solo sogni pindarici ma le prospettive sembrano particolarmente allettanti e soprattutto sembrano andare in questa direzione.

LE STRATEGIE COMMERCIALI

Per realizzare tutto questo Gameloft ha sviluppato un approccio originale consistente nello stringere rapporti di partnership con i produttori di contenuti e con i siti Internet più visitati, con lo scopo di generare in breve tempo un traffico on line particolarmente sostenuto e di diventare il sito web di riferimento per il gioco multiplayer. Con questo scopo dichiarato ha conseguito una serie di accordi commerciali particolarmente importanti, soprattutto a livello di numeri.
In Germania Gameloft ha ottenuto i servigi di Gamez.de, principale portale del gioco nelle terre teutoniche che registra circa 1 milione di singoli visitatori (3 milioni complessivi) e 20 milioni di pagine al mese visitate. In Francia si sono accordati con JuexVideo.com che ha attirato gli uomini marketing di Gameloft grazie alle sue sbalorditive cifre: 13 milioni di pagine e 1.7 pagine al mese con un traffico raddoppiato rispetto ai concorrenti, con 4000 pagine a contenuto specializzato, un enorme archivio di editoriali, download, cheat, forum, e molto altro. Questo portale occupa stabilmente una posizione di prestigio nella Top 10 francese. Alla conquista dell'Europa non può mancare il florido mercato scandinavo e presto fatto hanno stipulato un contratto pesante con Scandinavia on line (www.sol.dk) che porta in dote la bellezza di 93 milioni di pagine per un totale di 7 milioni di pagine al mese e, soprattutto, rappresenta il "portale" di riferimento per tutte queste nazioni

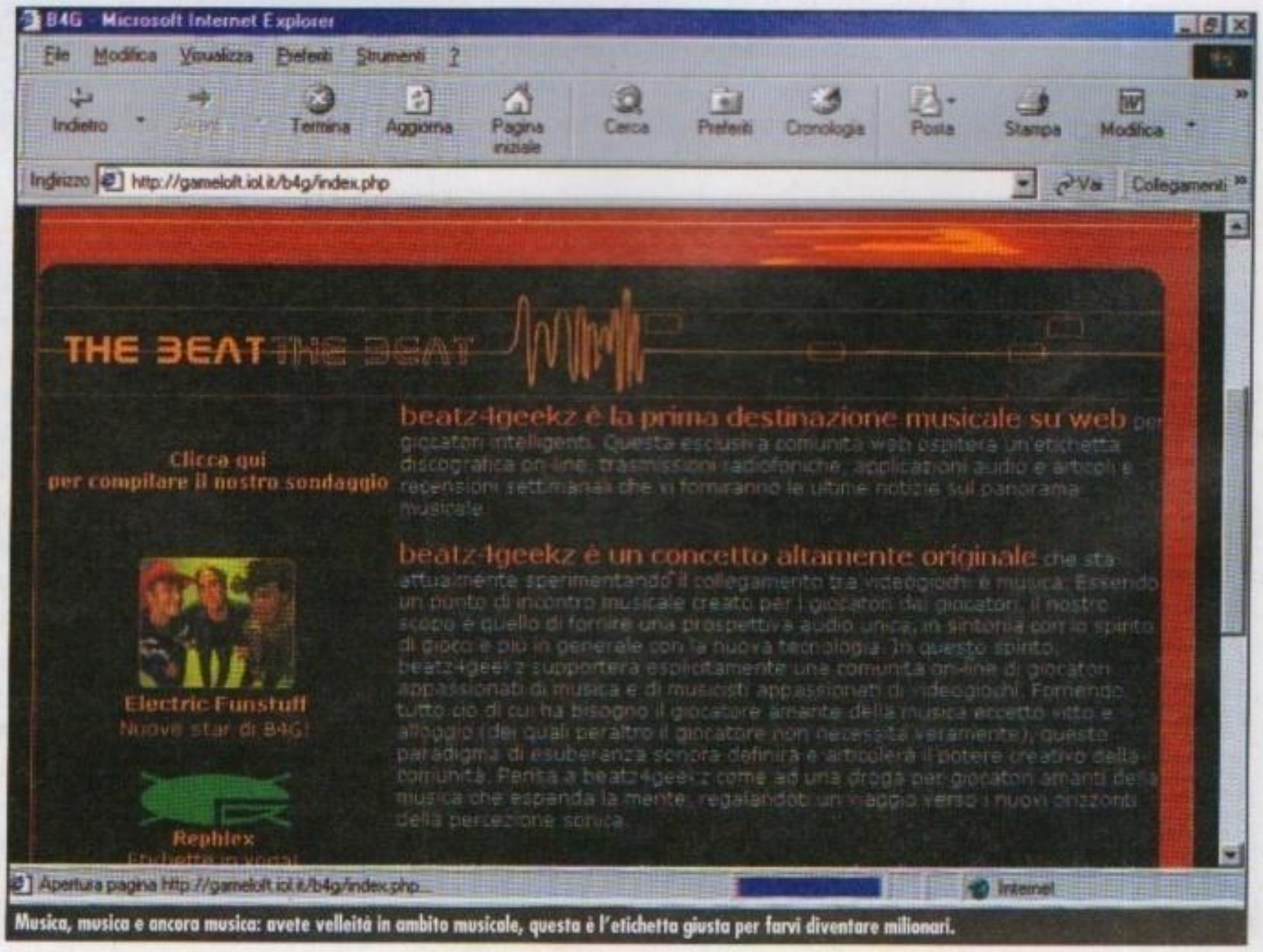
IL MERCATO ITALIANO

Per entrare nell'appetibile mercato italico non si è badato a spese e si è acquisito un partner del calibro di Italia Online (www.iol.it): decisamente, un mezzo eccellente per entrare nella comunità del gioco locale. Con circa 148 milioni di pagine visitate, per un totale di oltre 3 milioni di singoli visitatori al mese, Italia Online (di proprietà di Infostrada) rappresenta il più importante portarle online italiano.
Queste cifre, forse, non significheranno nulla per voi, ma vi possiamo assicurare che i numeri raggiunti da questa comunità virtuale sono particolarmente consistenti.
Possedendo quasi la metà dell'intera base di utenti Internet della nazione, Italia Online ospita circa 412.000 membri. L'obiettivo dichiarato di creare una rete capillare a dimensione di videogiocatore sembra divenire realtà grazie a queste importanti acquisizioni nei più importanti mercati europei e non. La Guillemot e la sua cugina Ubi Soft si preparano a rivoluzionare il concetto di portale: non resta che aspettare qualche mese (il portale è ancora in fase di costruzione) e "scaldare" il joypad...

Raffaello Rusconi

LAVORI IN CORSO

Per chi volesse saperne di più, consigliamo di andare a visitare il portale www.gameloft.com per avere un'idea di quello che potrete trovare. Innanzitutto, se vorrete giocare o chattare è d'obbligo scaricare il game service v.2.9 (il client) che "pesa" circa 4 MB. Una volta scaricato e installato dovrete accreditarvi per ottenere i servigi di Gameloft. Ultimata questa procedura, potrete segnalare che tipo di gioco avete installato sul vostro hard disk e vedere se sono supportati da questo portale. La parte dedicata al gioco non si conclude certamente qui: avrete un notiziario quotidiano con numerose informazioni sui giochi in uscita, sui mod più interessanti, sui cheat e su qualsiasi cosa che faccia parte della categoria videogiochi. Nella sezione GameLive potrete candidarvi come beta tester oppure divulgare un concept originale per la creazione di un titolo di successo (non so quanto vi convenga...). Se amate la musica avrete a disposizione nella comunità virtuale Beatz4Geekz(BG4) la prima etichetta discografica online, con trasmissioni radiofoniche, recensioni, strumenti per realizzare musica e molto altro. Se cercate nuovi amici potrete chattare; se amate i giochi di ruolo potrete sperimentare *Everquest*, il giocone online dalla grafica tridimensionale che ha ottenuto un buon successo negli Stati Uniti: la pagina dedicata è Eqloft. Infine, se avete realizzato un sito particolarmente bello o con numero spropositato di contatti, potrete farlo ospitare tra le milioni di pagine di Gameloft. Questo portale sembra molto bello e promettente, specialmente a livello videoludico: allo stato attuale numerose sezioni sono in fase di allestimento, ma nel giro di qualche mese dovrebbe essere perfettamente funzionante. Non ne vediamo l'ora!



Musica, musica e ancora musica: avete velleità in ambito musicale, questa è l'etichetta giusta per farvi diventare milionari.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

G.O.D. LOVES HIS CHILDREN

Un tuffo estivo nella ribollente linea estate-inverno della Gathering of Developers, una major al servizio dei più deboli

Alla fine la calura tipicamente milanese dello scorso giugno ha colpito maggiormente gli esponenti della stampa presenti alla conferenza della G.O.D., piuttosto che i monumentali esponenti della sontuosa etichetta statunitense (recentemente passata sotto le ali della Take 2). Chiariamoci, messo da parte il dovuto rispetto per i facenti parte della Grande Famiglia G.O.D., già madre di discreti titoli quali *Nocturne* e *Railroad Tycoon 2* e legati a più celebri nomi (su tutti *SiN*), il "monumentali" utilizzato poche righe più sopra si rifa unicamente alla poderosa stazza degli omoni a stelle & strisce, abituati a generosi hamburger e che forse avranno addocchiato i pasticcini offerti dall'organizzazione con sguardo perlomeno famelico... Messe da parte le curiosità puramente culinario/dietetiche, la prassi del bravo giornalista videoludico (e qui metto la croce anche alla voce "utilizzo di termini idioti '99/2000") è quella di stendere una visione d'insieme della manifestazione. In poche parole: per i prossimi 6/10 mesi gli sviluppatori che operano nell'organizzazione G.O.D. sono pronti a offrirci giochi di discreta qualità, con qualche puntata verso l'eccellenza (*Heavy Metal F.A.K.K. 2*) e qualche caduta di tono per altro prevedibile (i due volumi dedicati alla Strega di Blair). La sensazione generale è che progetti di una certa delicatezza e sperimentazione si affianchino ad altri che cercano invece di cavalcare i trend più consolidati, a volte innestando elementi di richiamo, altre volte operando con maggiore pacatezza e, sembrerebbe, banalità. Stiamo parlando, rispettivamente, di *Tropico*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2* e l'accoppiata *Rune*/*KISS Psycho Circus*. La buona notizia è che, a ogni modo, la qualità media dei prodotti rimane piuttosto alta.

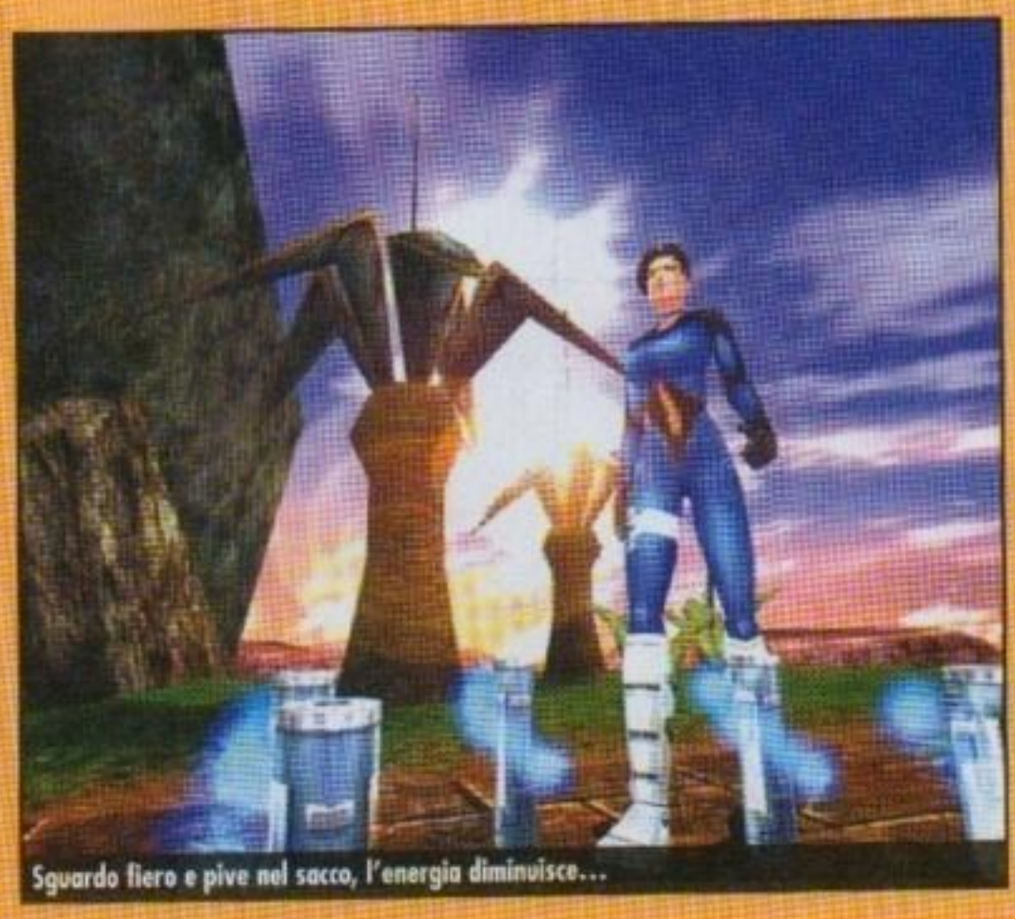
Mattia Ravanelli

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Sviluppatore: Ritual

Uscita: settembre 2000

Evitiamo, in questa sede, di ripetere le "nobili" origini del nuovo action-adventure di casa Ritual, dato che dopo l'esauriente anteprima presentata sul numero di maggio di PCZ, dovreste saperne abbastanza. Visto in movimento e, molto meglio, provato in prima persona in una versione decisamente avanzata, non rimane altro che fare i complimenti alla Ritual. Il motore grafico di *Quake III* sembra dare il meglio di sé e *HMF2* appare come l'action adventure più promettente dei prossimi mesi. Oltre alla realizzazione grafica di prim'ordine, va segnalata la presenza di un gran numero di armi decisamente poco ortodosse (dall'apriscatole formato famiglia al lanciafiamme, dallo spadone futuristico ai semini dell'anguria... oddio, sugli ultimi manteniamo qualche riserva) e la buona caratterizzazione del personaggio principale che, pur assomigliando fin troppo all'inutile e insopportabile Lara Croft, promette di offrire un carattere decisamente più "suburbano"... I due elementi di spicco del gioco rimangono comunque l'armoniosità coreografica e la realizzazione dell'ambiente. In altre parole, i movimenti e le posture della protagonista (Julie) nella gestione di due armi contemporaneamente ricordano, seppur molto da lontano, gli stupendi balletti di Obi Wan, Darth Maul e soci in Episodio Uno. Alla stessa maniera, il modo in cui elementi dell'ambiente si muovono (ponti che si formano e disfano, immense rocce che si spostano come un gioioso carillon) attorno a Julie contribuiscono a rendere il gioco spettacolare come pochi altri. L'ambiente in cui prende vita l'intera vicenda, inoltre, per una volta appare armonioso, unito e vivo, relegando in una buia stanza della nostra mente le costruzioni a blocchi e a scomparti tipiche di molti prodotti di questo genere. Tempeste, lampi, vallate, cascate, tutto rende *HMF2* un mondo parallelo ben congegnato. Dita incrociate e occhi aperti per eventuali nuove demo presenti sulla Rete!



Sguardo fiero e pive nel sacco, l'energia diminuisce...

GATHERING OF DEVELOPERS
humanhead
TERMINAL REALITY
T POP P PopTop Software
THIRD LAW
ritual entertainment

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

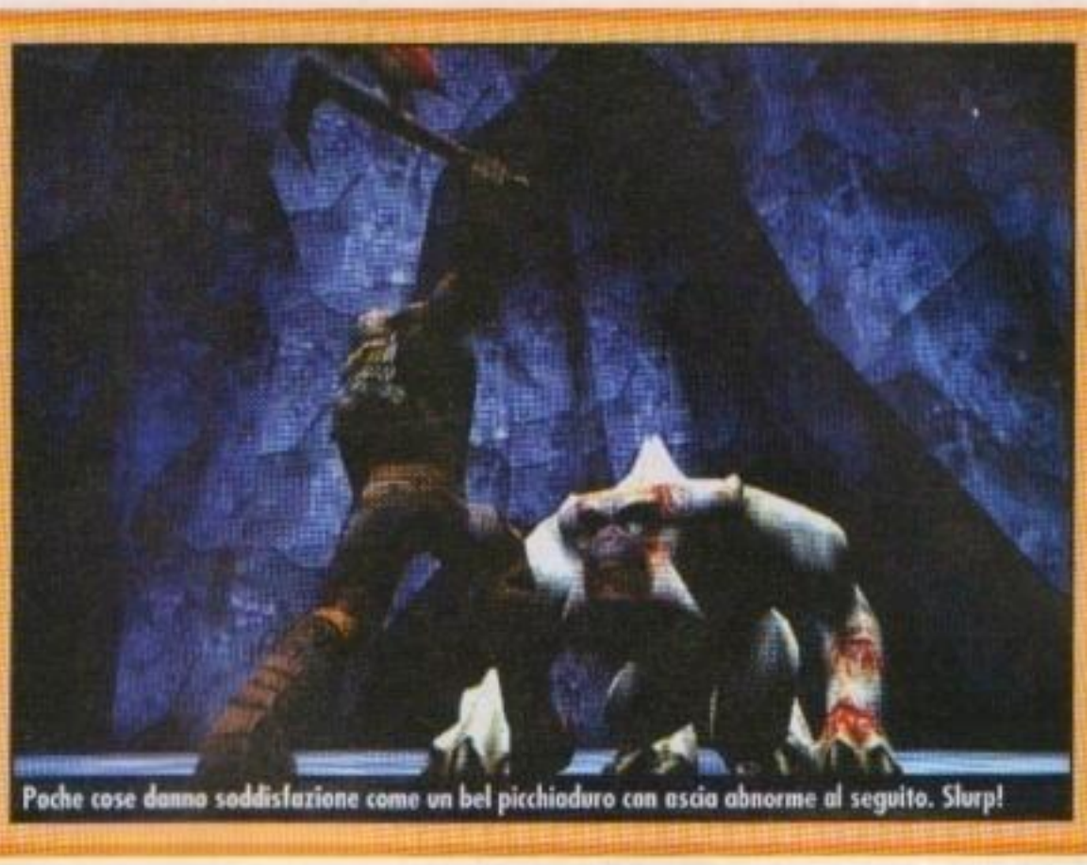
RUNE

Sviluppatore: Humanhead

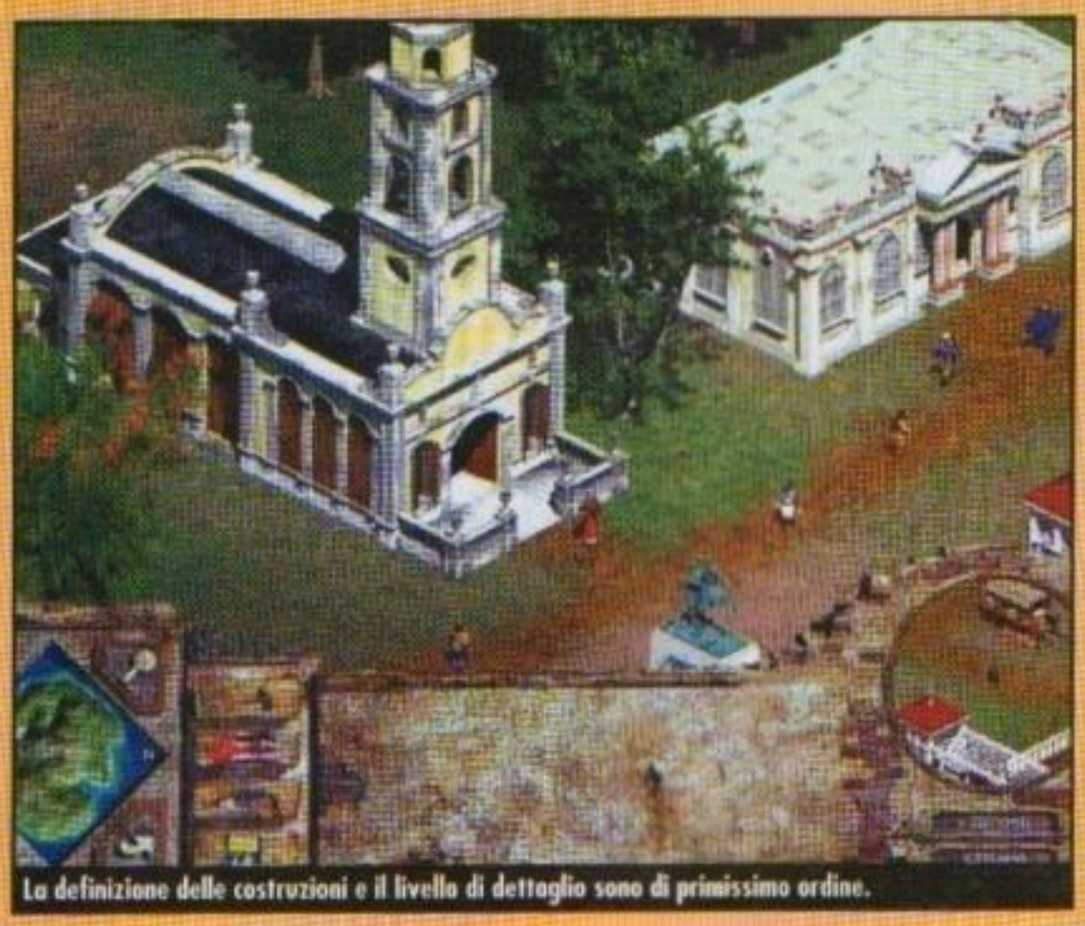
Uscita: ottobre 2000

Le peripezie di un giovane vichingo rischiano di riportare, finalmente, il genere del picchiaduro anche sui monitor di PC e Mac (avete letto bene, Mac, quello della mela colorata). *Rune* offre azione a non finire, gestita come un banale titolo à la *Tomb Raider* ma che punta i suoi gettoni più importanti sugli scontri fisici duri e puri. Spade che si conficcano nel petto degli avversari, teste che volano, boccali di birra che si schiantano a terra e mappe di gioco particolarmente estese e ben congegnate, realizzate al meglio grazie al generoso motore di *Unreal Tournament*: tutto questo è *Rune*.

E purtroppo l'accezione è sia positiva che negativa: se tutto quello descritto qua sopra si può dire realizzato egregiamente, sembra anche che sia il maggior limite del gioco. Dopo qualche ora di decapitazioni assistite e stanze segrete scoperte a iosa, l'azione di gioco potrebbe risultare datata e, forse, un po' noiosa. Si spera nell'inserimento di qualche elemento diversificante.



Poche cose danno soddisfazione come un bel picchiaduro con ascia abnorme al seguito. Slurp!



La definizione delle costruzioni e il livello di dettaglio sono di primissimo ordine.

TROPICO

Sviluppatore: PopTop

Uscita: settembre 2000

Franz Felsl, rappresentante della PopTop Software all'incontro, a precisa domanda, risponde dichiarando la propria ammirazione per i compagni di nazione della Blue Byte e del loro *Settlers* ed effettivamente *Tropico* ricorda la riuscita trilogia teutonica in più punti. Nei panni di un dittatore di un'isoletta caraibica, al giocatore è data la possibilità di decidere in che modo sviluppare il piccolo cerchio di terra: un'economia basata sul turismo, sull'agricoltura o sull'industria? Le strutture per realizzare al meglio una qualsiasi delle tre situazioni ci sono tutte, con oltre 100 elementi tra cui scegliere (tra cui piantagioni di banane, fabbriche di sigari e molto altro) e un gran numero di specializzazione del popolo presente (non ultime, in un paese tropicale, le esponenti del più antico lavoro del mondo...). L'ambientazione e l'atmosfera del gioco stesso appaiono davvero ben fatte e la completezza di *Tropico* potrebbe facilmente renderlo un gioco da tenere fisso nella lista dei prossimi acquisti. A questo punto bisogna unicamente sperare che i tanti elementi e le diverse (e in parte innovative) strutture del gioco riescano a essere amalgamate al meglio tra di loro.

GOD LI(V)ES UNDERWATER

Lo spazio tiranneggia come da luogo comune, quindi andiamo velocemente a vedere cosa offriva la line-up della G.O.D. oltre a quanto detto sopra: *4X4 Evolution*, una simulazione vera e propria dei bestioni off road capace di stupire per l'ottima realizzazione della fisica e che, promettono, farà del gioco on-line una delle sue principali virtù, ma di questo titolo parlano nel dettaglio due pagine d'anteprima che trovate un po' più avanti.

***KISS Psycho Circus* si presenta invece come un discreto sparatutto in prima persona, ma forse senza quella particolare caratterizzazione e necessaria dose d'inventiva che gli servirebbero per emergere dalla folla, ma nulla di definitivo è ancora detto.**

I due volumi (il primo e il secondo) presentati della trilogia di *The Blair Witch Project* presentavano invece due stili di gioco differenti, più vicino a *Resident Evil* il primo (e con un'ottima gestione di luci e ombre), più simile a *Tomb Raider* il secondo (e piuttosto deludente per animazioni e ritmo, da quel che si è visto finora). E il grande assente rimane *Max Payne*, visibile solo in formato video...



4X4 Evolution.



Max Payne.



Kiss Psycho Circus.



The Blair Witch Project.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ITALIAN LAN PARTY 2000

Ovvero: come riunire centinaia di giocatori in una sorta di forno a microonde e renderli tutti comunque felici

Il fenomeno dei Lan Party, finalmente, sta prendendo piede anche in Italia. Non è certamente raro vedere per strada qualcuno armato di PC che si sta recando a casa di qualche amico per connettersi in rete e giocare. Anche il gioco via Internet, grazie soprattutto alle nuove tariffe Flat, è ora meno distante dalle tasche di tutti e, sebbene giocare a *Quake 3 Arena* sia spesso limitante a causa delle nostre pessime infrastrutture di Rete, ora come ora non ci sono grossi problemi a vivere la propria "doppia vita" sulle shard di *Ultima Online* o sfidare l'amico di turno a giochi più pacati del frenetico capolavoro della id. Tornando ai Lan Party, possiamo dire che quello che è mancato fino a oggi è stata, probabilmente, l'attenzione dei media verso questo fenomeno. Tutti intenti a delirare a proposito dei videogiocatori-deviati-violenti-blasfemi-internettari-pedofili non si sono accorti che la valenza sociale dell'oggetto-videogioco è grandissima. E che non si tratta - quasi mai - di "giochi da bambini".


Pizza e cabloggi: ottimo binomio.

I PESI MASSIMI IN CAMPO

Certo, organizzare un evento che possa avere portata nazionale è comunque impresa al di fuori delle possibilità di qualunque appassionato. Servono un posto abbastanza grande e le infrastrutture che permettano a tutti i giocatori di arrivare, connettersi e giocare. Servono organizzatori che seguano l'andamento dei tornei... una mole di lavoro troppo grande anche per un'associazione collaudata.

Ma quando entità come ANVI (l'Associazione Nazionale Videogiocatori Italiani), NGI (Net Gamers Italia, il più visitato "game provider" italiano) e Leader Distribuzione si incontrano allo scopo di creare un evento memorabile: beh, il risultato non può che essere devastante.

Nel Teatro Tenda di Firenze, infatti, queste tre realtà hanno contribuito a creare un vero e proprio evento, fornendo il supporto organizzativo per una tre giorni di gioco assolutamente coinvolgente. Durante la notte precedente all'apertura è stata approntata una rete e una lunga serie di tavoli pronti ad accogliere le centinaia di giocatori che si


Aperti i cancelli: la folla avanza.


I preparativi sono stati durissimi e i risultati si vedono!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

I VINCITORI: C'È GENTE AVANTI!!!

Quake 3 Arena - Torneo DeathMatch
1) Dog - Tony
2) L- Lionheart
3) Piccolo - QDC

Quake 3 Arena - Torneo Duel
1) Spano
2) Piccolo
3) Tony

Quake 3 Arena - Torneo ClanWar
1) Tulls
2) Lag

Unreal Tournament - Torneo DeathMatch
1) Milio
2) Derek
3) Ach

Unreal Tournament - Torneo Duel
1) Ach
2) Derek

Half-Life - Torneo CounterStrike
1) Sezione1
2) Strikers

Tribes - Torneo Arena
1) LNR2
2) TMS

Tribes - Torneo Conquest and Hold
1) LNR
2) BMFi

Starcraft - Torneo 1vs1
1) Kkgin
2) Jortas
2) Akira

Starcraft - Torneo Broodwar
1) rune spirit
2) Dark snaider
3) manjin buu

Starcraft - Torneo 2vs2
1) Kali - roip
2) Kking - tempest
3) Memphis - joestar







sono succeduti nei vari tornei di *Quake 3 Arena, Tribes, Starcraft, Unreal Tournament* e *Half-Life*. Nella caldissima atmosfera del Teatro Tenda si respirava una gran voglia di incontrarsi e divertirsi insieme e, infatti, già dal mattino del primo giorno una piccola folla si era radunata in attesa dell'apertura dei cancelli.

Tutto è andato a meraviglia... certo, con eventi di questa portata è chiaro che i problemi sono sempre in agguato. Per esempio, a causa di una piccola incomprensione, molti giocatori si sono presentati senza monitor, cosa che ha messo un pochino in crisi gli organizzatori. In linea generale, però, tutto è stato liscio e ci si è in pratica divertiti per tre giorni senza grosse rimostranze.

E' bene sottolineare quanto siano lontane dalla realtà le etichette che la cosiddetta "stampa beneinformata" tende ad applicare al fenomeno dei videogiocatori: in tre giorni di fraggate, tattiche esasperate, partite di devastante bellezza non ho riscontrato nemmeno un problema di ordine... pubblico. Solo l'ultimo giorno si sono visti, timidi, due carabinieri che giravano persi per il Teatro Tenda, evidentemente inutili nella loro formale divisa, visto che nonostante le centinaia di ragazzi presenti non è praticamente servito nemmeno il servizio d'ordine interno, se non per bloccare qualcuno che ha approfittato della veloce connessione a Internet per cominciare a scaricare filmati sul proprio PC.

Per il resto tutto bene, tanto divertimento, qualità dei giocatori e delle giocatrici alle stelle e partite riprodotte su tre schermi giganti per il solluchero di tutti.

ANTEPRIME ASSOLUTE

Leader Distribuzione, quale organizzatore dell'evento, ha colto la palla al balzo per aggiungere al già ricco panorama videoludico dell'Italian Lan Party un tocco di classe in più. In una lunghissima tavolata di PC installati dal distributore varesotto, infatti, ogni giocatore poteva provare in anteprima nazionale (e, trattandosi di evento aperto al pubblico, addirittura in anteprima europea e mondiale per certi titoli) le versioni di sviluppo di molti dei giochi che vedremo sugli scaffali nei prossimi mesi. La presenza, inoltre, di responsabili e sviluppatori degli stessi giochi ha fatto si che il tutto assumesse un tono molto "fieristico" e ufficiale e sono stati molti quelli interessati a scambiare due parole con i VIP convenuti. La parte del leone l'ha fatta, come ovvio, *GP3*, le cui postazioni sono state letteralmente prese d'assalto sotto agli occhi dei tecnici della Hasbro appositamente giunti dall'Inghilterra per l'Italian LAN Party. Grande attenzione anche per *Vampire - The Masquerade*, e per *Ground Control, Dark Reign II, Star Trek Voyager: Elite Force*, il bellissimo *Deus Ex* e l'atteso *Diablo II*. I convenuti hanno dimostrato di gradire e, tra una partita e l'altra, si sono avvicinati con interesse alle postazioni di gioco, pronti a provare alcuni tra i blockbusters dei prossimi mesi.

Sicuramente a Leader Distribuzione va dato il merito di aver fortemente creduto in questa manifestazione, muovendo uomini e mezzi in maniera massiccia.

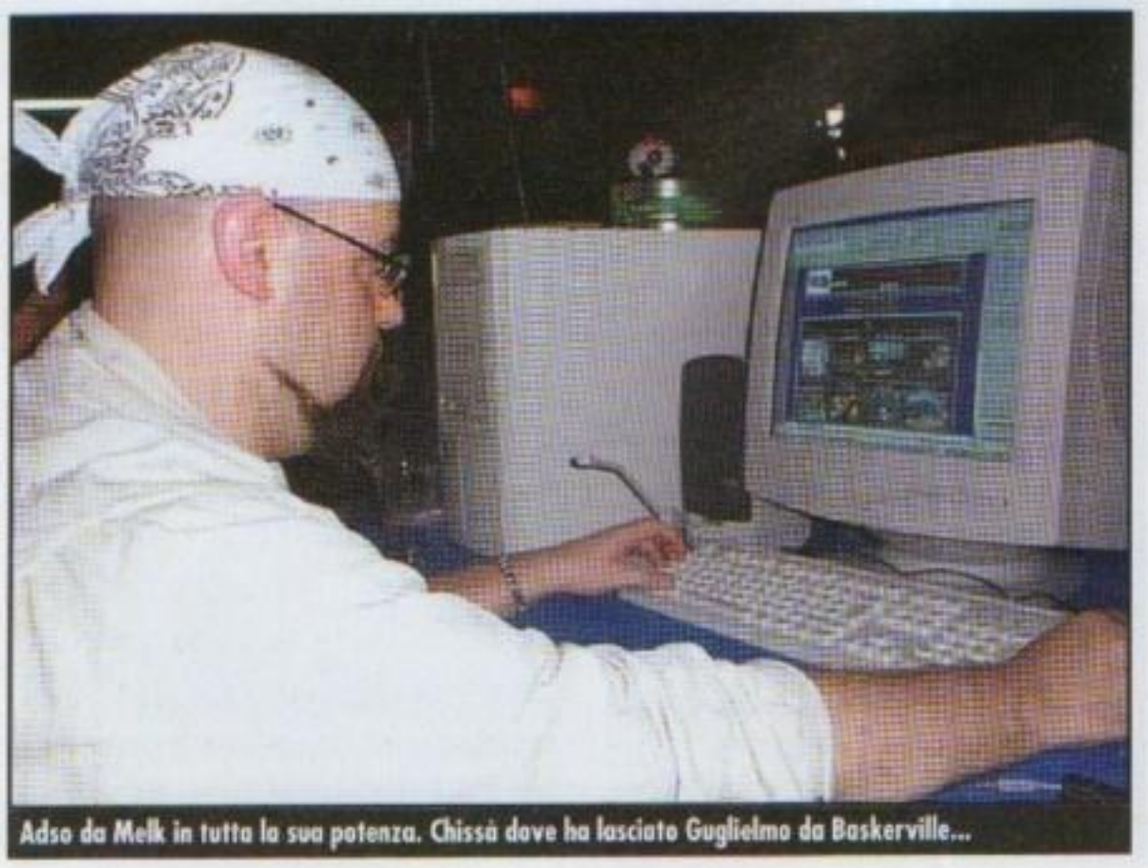


Gentil donzella? Non mettetevi di fronte al suo Railgun, o sono dolori!

CALA IL SIPARIO

La conclusione dell'Italian LAN Party 2000 è stata, come ovvio, tristissima. Al pomeriggio della domenica si cominciava a respirare aria di smobilitazione, si notavano persone che, ormai devastate da tre giorni interi passati a giocare cominciavano a organizzare il rientro, non prima di aver convenientemente salutato gli amici assiepati sotto al tendone. La speranza è che NGI, ANVI e Leader bissino presto questo evento, in modo che molti altri giocatori possano nuovamente ritrovarsi insieme per un week-end all'insegna del divertimento più sfrenato, e che anche gli altri grandi distributori italiani colgano la palla al balzo per organizzare iniziative volte al multiplayer come questa, in modo che un numero sempre più vasto di ragazzi possa incontrarsi per giocare e divertirsi insieme.

Simone Soletta



Adso da Melk in tutta la sua potenza. Chissà dove ha lasciato Guglielmo da Baskerville...

http://www.oldgamesitalia.net/

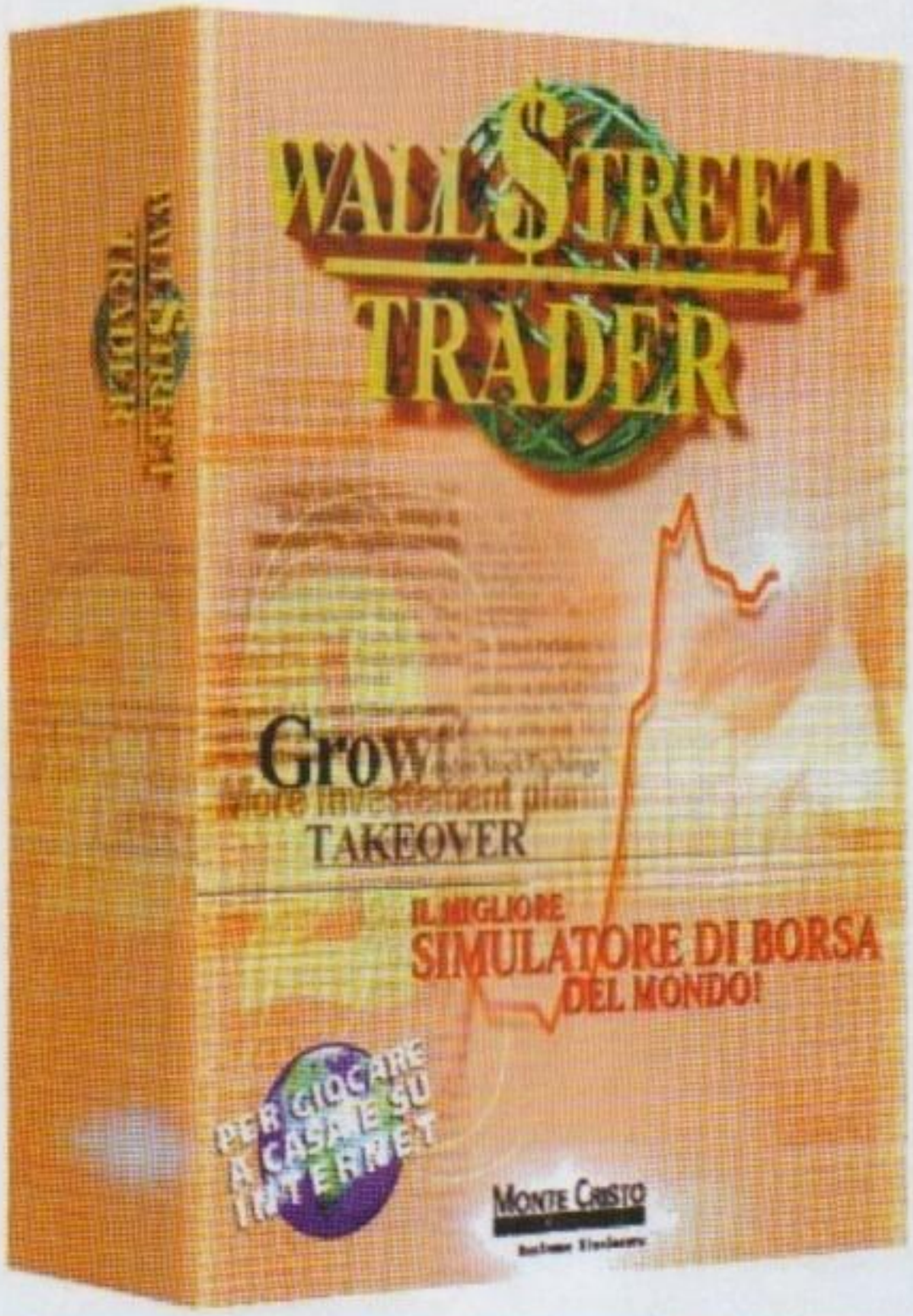
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

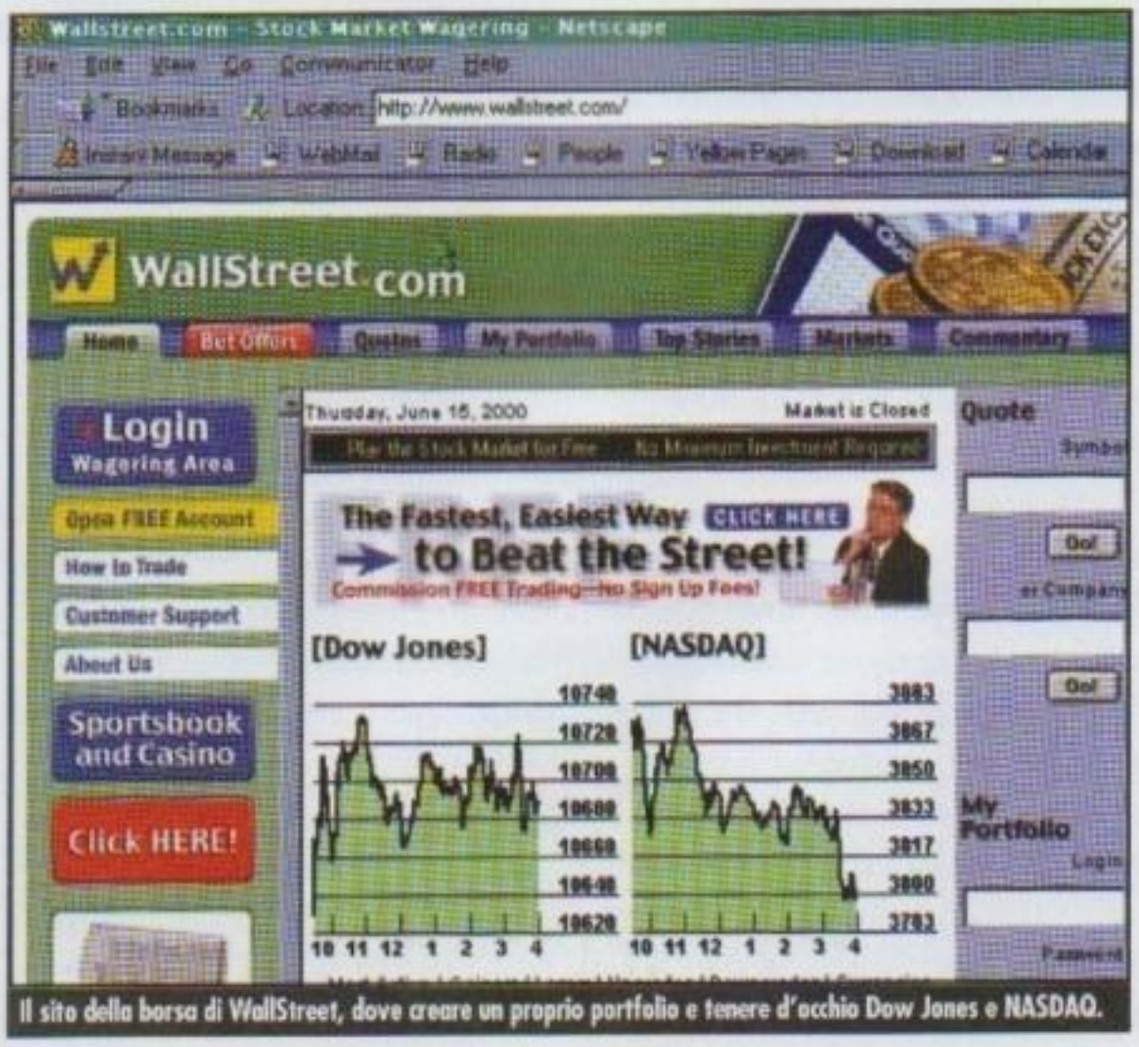
TRADING ON LINE VIDEOGIOCO PER ADULTI?

Mercati elettronici, indici tecnologici e investimenti basati su protocolli di trasferimento ipertestuali: come cambia il mondo della finanza, dalla Old Economy alla New Economy, attraverso videogiochi e intrattenimento ludico per adulti, newbie del settore e trader alle prime armi

L'evoluzione, Darwin insegna, è di questo mondo. Leggi di mutazioni comportamentali e genetiche dei meccanismi che l'uomo crea attorno a sé, determinano costante sviluppo delle soluzioni di vita, grazie anche all'ausilio delle tecnologie che si diffondono in modo massiccio. Il videogioco come media, new-media, offre una simulazione della realtà a tre dimensioni, arcade o rigorosa e puntuale che sia, facendosi carico di spianare la strada all'interazione con schermate di monitor, al rapporto virtuale con intelligenze artificiali e, più in generale, con un mondo fittizio. Un'identità che cambia ed è cambiata in sincrono con l'evoluzione tecnica e tecnologica, trasformandosi in qualcosa di logico ma reale, in un qualcosa che si avvicini sempre di più all'esperienza quotidiana. Questo il pensiero, parafrasato, del pioniere della Finanza on-line, Francesco Carlà, indiscusso guru del trading on line nonché editore di Finanza World (www.finanzaworld.it), la newsletter telematica per investire in Internet e con Internet. "*Per vent'anni mi sono occupato di videogame. Ho sempre pensato che fossero i pionieri di qualcosa di grande e davvero nuovo nella storia del genere umano. Internet è un "simulmondo" e ha molto a che fare con i videogame. E la Finanza on line è una killer application di Internet perché è un adult game. Per questo da cinque anni mi sono appassionato alla finanza Internet: è stato facile come il mio background. Non poteva che finire così. Un passaggio quasi automatico*". Fondamenti della New Economy, dei Nuovi Mercati, che lasciano alle spalle antichi sistemi di scambio e comunicazione, per approdare a soluzioni interattive a base di rete, "time to market" (tempi di accesso al



Il simulatore di Borsa della Montecristo. Presto sarà disponibile la versione 2001.



Il sito della borsa di WallStreet, dove creare un proprio portfolio e tenere d'occhio Dow Jones e NASDAQ.



I limiti di un titolo del genere risiedono nella semplicità di investimento e di gioco in borsa reale. *WallStreet Tarder* non vi farà guadagnare soldi, sigh.

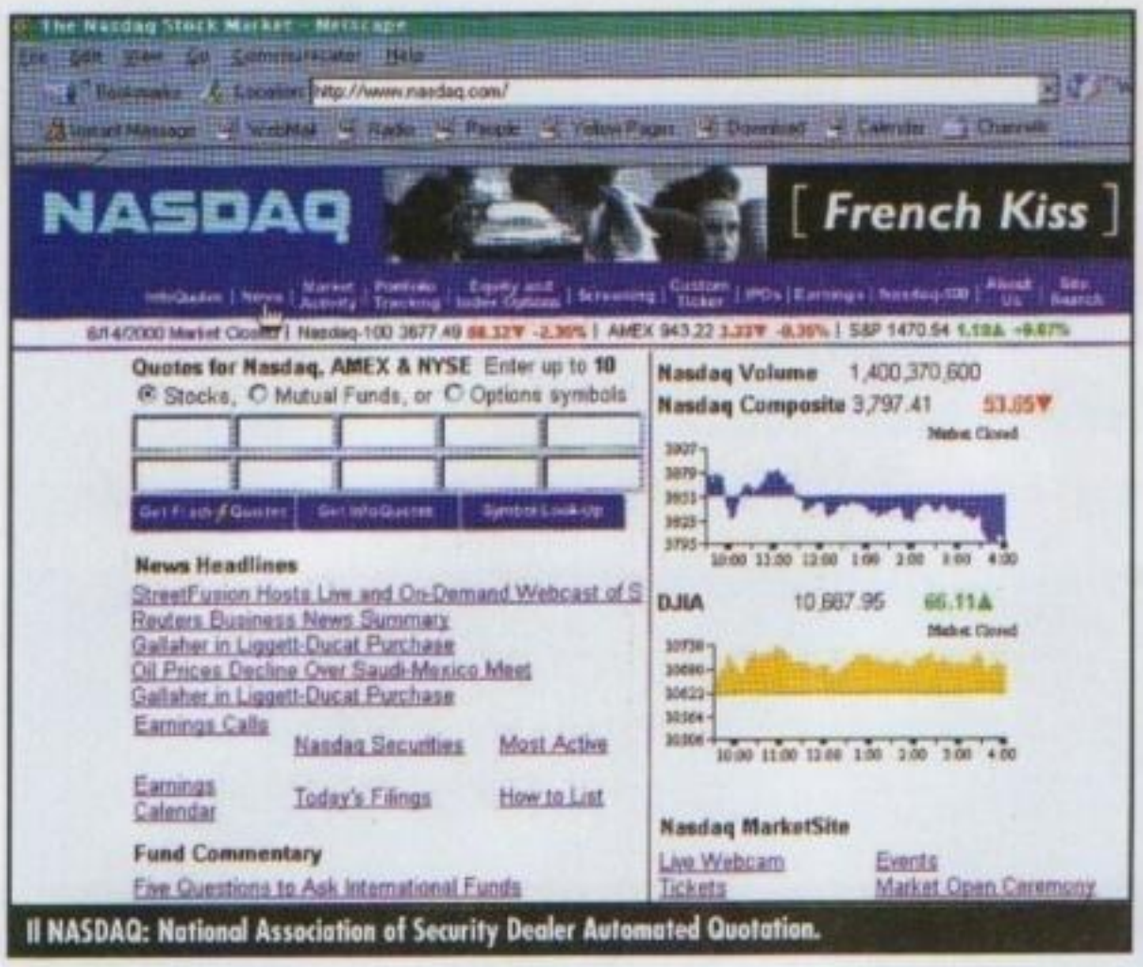


Anche nel mondo fittizio di *WallStreet Trader* dovremo studiare strategie di marketing, piani d'investimento e analisi dei mercati internazionali per sopravvivere.

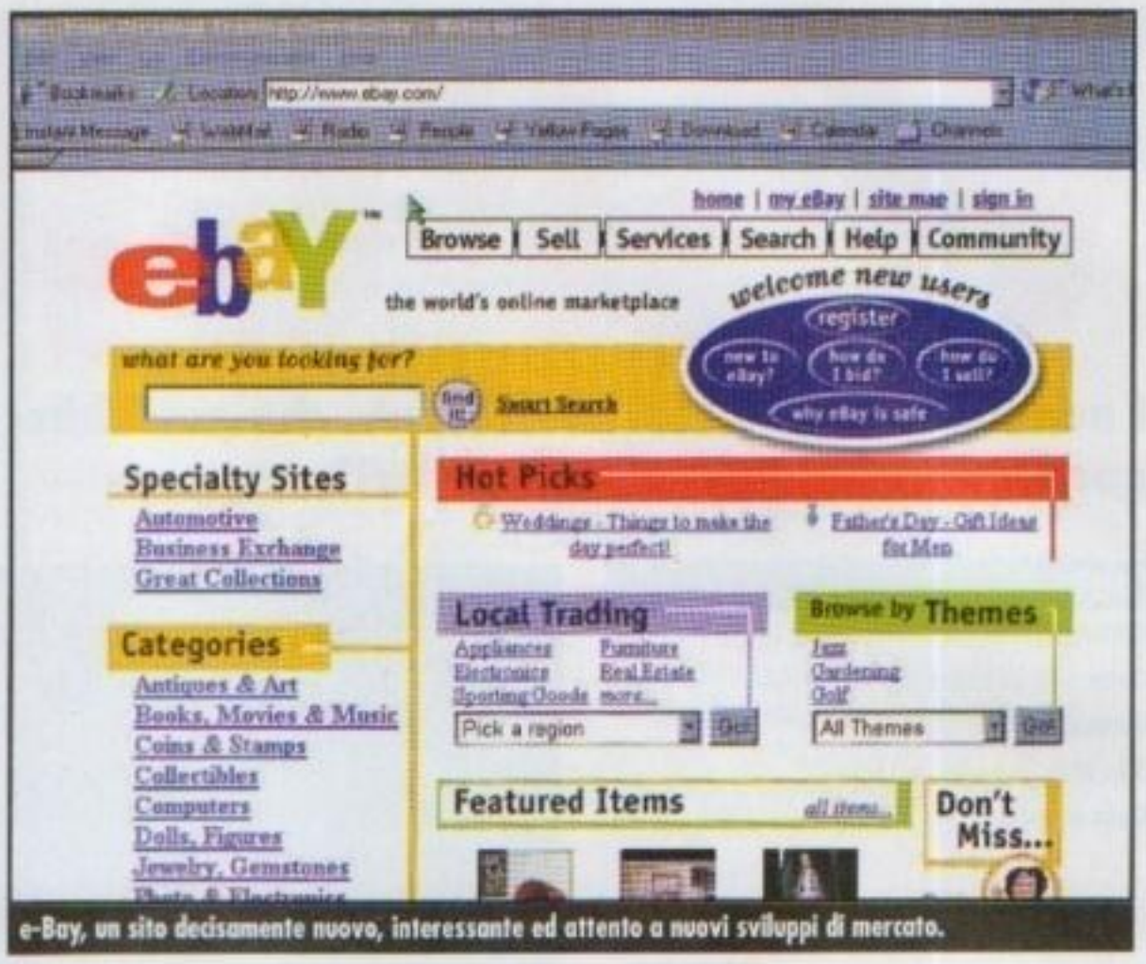
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



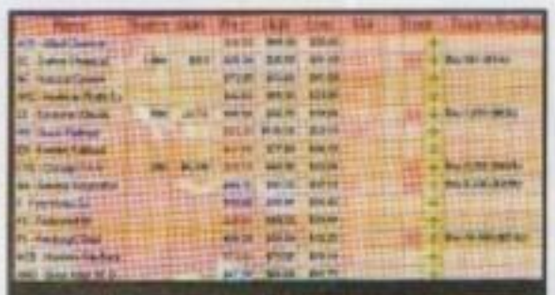
Il NASDAQ: National Association of Security Dealer Automated Quotation.



e-Bay, un sito decisamente nuovo, interessante ed attento a nuovi sviluppi di mercato.

mercato, in diminuzione esponenziale) e banche on line (legasi: OnBanca, Banca di Roma, BNL, Cariplo, Banca Sella...). Nascono i broker, intermediari telematici per la compravendita di azioni, titoli o servizi finanziari, consulenze in tempo reale, portafogli personalizzati, con indici e valori costantemente aggiornati tramite e-mail e tecnologia WAP. Nascono i trader, soggetti attivi che investono tempo e denaro su titoli tecnologici e nuove società ".com". Investimenti a breve termine assimilabili a prodotti ludici di matrice arcade, un insert-coin rapido e veloce, una partita con i mercati mondiali dagli esiti istantanei, propri del coin-op. Strategici in tempo reale, pianificazione di attacchi e presidi, piani bellici studiati nei minimi particolari e alleati temporanei ad appoggiarci verso il successo: investimenti a medio e lungo termine.

"*Technology allows us to slic the price pie into smaller wedges. It's an information bundle - so just debundle*". Parola di Wired 8.03. "*The winner's course comes when the top bid is $500 for a 99-cent* Pokémon *card. It's just the reason why eBay is just the beginning*". E non serve un anglofono per comprendere che qualcosa sta cambiando. Le Net Stock sono qui a dimostrarlo. I Tech Stock, i titoli tecnologici e biotecnologici, parlano a nome delle società High Tech, dedicate a Internet e a tutto ciò che attiene all'informatica (hardware, software e telecomunicazioni). Le lobby dei finanzieri con panciotto e abito scuro, di società estranee alla Rete, lontane da qualsiasi concetto telematico o multimediale sono ormai solo un ricordo della vecchia economia. Il gioco del trading on line è finalmente sugli scaffali di Internet. Servono solo idee (merce assai rara), velocità e rapidità di ricezione dalla Rete, capacità di analisi e un pizzico di fortuna con il cavallo su cui si punta. E nel Simulmondo che vede Carlà l'unico sistema operativo è la rete stessa. Gates può tremare o dormire sugli allori, poco importa. Ciò che desta attenzione nella nuova Borsa è il comprare o vendere, con tutte le strategie del caso. Tutto risponde a una logica ben precisa, alla stessa logica, in fondo, che sta alla base di un videogame. Da Spacewar (Russell, 1962) a uno sparatutto 3D di ultima generazione, a base di poligoni ed effetti luce reali, da The Sims alla realtà del trading attuale. Il passo è breve, obbligato, logica evoluzione dell'individuo. Broker accomodanti o siti/palestra, dediti all'allenamento virtuale, con soldi fittizi per intenderci, si diffondono nel web ed accolgono profughi della finanza on line, dispersi tra NASDAQ, NASDAQ 100, TLC (settore delle telecomunicazioni) e NYSE (New York Stock Exchange). Si vince o si perde nel gioco del trading on line. Si può riavviare il sistema con nuovo e fresco cash, si può salvare il tutto attendendo tempi migliori. Un videogioco on line, alla stregua dell'epopea di Lord British, *Ultima On Line*, dove essere a contatto con altri individui, che interagiscono con noi o per noi. Vengono sviluppati a tal proposito titoli gestionali, è il caso di *WallStreet Trader* (MonteCristo Multimedia) o *WallStreet Tychoon* (Ubi Soft), dove vedremo sostituirsi alla guerra "punta e clicca" di uno strategico in real time la guerra fredda che avviene quotidianamente nella rete tra società ed avvoltoi a braccare. Con il prodotto Ubi Soft simuleremo il mondo della finanza ed entreremo nel mercato azionario, scorporando società, vendendo azioni e controllando costantemente indici NASDAQ e NYSE, il tutto supportato da news in tempo reale, reports, tabelle dati o portafogli personalizzati con cui monitorare i mercati di nostro interesse. Non mancheranno cenni storici ai ruggenti anni '20, al crollo della Borsa nel '29 e alla crisi petrolifera del 1970. *WST Trader* (ed il venturo *WST Trader 2001*) ci vedrà vestire i panni di amministratore delegato di un'importante banca d'investimento, in sette scenari differenti (problematiche antitrust tra Microsoft e Linux, l'introduzione dell'MP3, acquisizione e fusione, Daimler, Chrysler, Renault e Nissan, guerre commerciali tra marchi internazionali...). Sarà possibile entrare nel mercato dei futures, delle opzioni o ascoltare i rumors principali in tema di borsa per mettere a segno la strategia migliore. Affine a tali titoli finanziari è *WallStreet Tycoon*, simulazione di vita di una multinazionale, dalla nascita allo stato embrionale sino alla ledarship nel proprio settore. Differenti mercati competitivi in cui gettarsi a capofitto, industria informatica,



Una delle molteplici tabelle di riferimento per gli utenti di *WallStreet Tycoon*, aggiornate costantemente, in tempo reale.

settore automobilistico, aeronautica, strategie e sviluppo di marketing, soluzioni innovative per l'e-commerce e gestione di società con infrastrutture relative (scuole di formazione, bar, uffici, spacci aziendali...). Net.company videoludiche, indici telematici dotati di intelligenza artificiale e game over che non comportano bancarotta o reali crisi economiche, invero preoccupanti. Ma questa, d'altra parte, è simulazione del Simulmondo, nulla di più.

Lorenzo Antonelli



Il sito de La Borsa dei Piccoli è una buona palestra per apprendere segreti e regole del mondo dell'investimento in borsa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WARCRAFT III

I nemici: abbiamo mai considerato che potrebbero essere tanto nobili quanto i nostri impavidi guerrieri?

INFO

Genere: Strategico in tempo reale
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Blizzard
Sito Web: www.blizzard.com
Data di uscita: Fine 2000

Attesissimo, certamente, il nuovo gioco della saga di *Warcraft* fa parlar di sé da quasi un paio d'anni.

E quante vicissitudini hanno colpito questo titolo: nato con l'intenzione di proporre alcune innovazioni in un genere ormai abusato, *Warcraft III*, alla fine, sarà semplicemente uno stupendo strategico in tempo reale con qualche chicca in più. Abbandonata l'innovazione, resta alla base l'esperienza degli sviluppatori - una garanzia - e il background che è rimasto nel cuore di moltissimi giocatori. Già la trama tende a rivoluzionare il modo in cui eravamo abituati a vedere le cose: gli orchi sono i cattivi. Schifosi, bavosi, non conoscono pietà. Ebbene, da oggi non è più così.


Incontri ravvicinati del tipo peggiore. Siamo conciati maluccio...

TI RACCONTO UNA STORIA

Questa è la storia di Thrall, un giovane orco catturato e cresciuto da schiavo da un gruppo di umani che non facevano certo dell'onore il proprio valore principale. Cresciuto a forza d'insegnamenti negativi, Thrall, anche grazie alle sue naturali propensioni "orchesche" alla battaglia, riuscì finalmente ad affrancarsi da questa schiavitù ingannando i propri padroni e, una volta libero, decise finalmente qual era lo scopo della sua vita: recuperare l'eredità dei suoi padri, le tradizioni della sua razza. Riuscito a mettere insieme i clan sopravvissuti in quest'epoca di schiavitù, Thrall giurò di riportare la sua razza al posto che gli competeva nel mondo, recuperando, al contempo, la cultura sciamanica che ha contraddistinto gli orchi nel corso dei secoli e utilizzare questo riscoperto potere per rivoltarsi contro gli oppressori.

In mezzo a questi valorosi propositi giunge un nuovo, terribile nemico: per la propria sopravvivenza orchi e umani dovranno mettere da parte le proprie divergenze e formare in fronte comune contro questa nuova, terribile minaccia... la Burning Legion, una "razza" di demoni che da migliaia di anni si sposta nomade di mondo in mondo nutrendosi delle forze


He he... colpito! E senza mani!



Gli effetti degli incantesimi sono stupendi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo tante battaglie è l'ora di una capatina al bar.

magiche che ogni singolo ambiente possiede.
La Burning Legion fu la causa della trasformazione del popolo degli orchi: una società nobile e pacifica, che combatteva e cacciava solo per la propria sopravvivenza e dedicava gran parte del tempo alla meditazione.
La Burning Legion riuscì a rompere quest'armonia rendendo gli orchi assetati di sangue: in pratica l'idea di questa terribile fazione era quella di utilizzare questi nuovi, potentissimi guerrieri per fare piazza pulita delle altre razze presenti nel mondo e potere, in questa maniera, muovere alla conquista delle terre di Azeroth producendo un minimo sforzo.
Rileggendo le vicende narrate dai giochi precedenti possiamo dire che lo scopo era stato quasi raggiunto, ma grazie a Thrall non è detta l'ultima parola. Questo l'antefatto della storia che farà da cornice al gioco.
In linea generale ci troveremo di fronte a un nuovo progetto, che alla Blizzard non esitano a definire Role Playing Strategy.

C'È DIFFERENZA?

Role Playing Strategy: da cosa si differenzia dal canonico acronimo RTS che siamo soliti associare a giochi di questo tipo? Beh, l'idea di base era quella di incentrare gran parte del gameplay su una serie di personaggi estremamente caratterizzati, chiamati Eroi.
Questi Eroi avrebbero dovuto gestire i vari "party" (in pratica eserciti piuttosto ridotti) durante i livelli di gioco e comandare le varie unità: una sorta di alter-ego del giocatore all'interno dell'engine di gioco, quel



I nostri orchi ammirano con espressione intelligente la nuova finteggiatura del terreno.

LE RAZZE IN GIOCO

ORCHI

Gli orchi erano una società pacifica del mondo di Draenor che, un giorno, venne corrotta dalla magia malvagia della Burning Legion. A seguito di questa orribile trasformazione la comunità degli orchi si trasformò in un'orda orrendamente vorace. Grazie a un portale dimensionale, l'orda di orchi venne spinta a combattere gli umani delle terre di Azeroth e Lordaeron, con lo scopo di preparare il terreno per l'invasione della Burning Legion.

UMANI

I nobili guerrieri dell'umanità sono dotati di una buona forza militare e della conoscenza di potenti magie e sfruttano queste conoscenze per difendere i loro luccicanti regni. Cavalieri e stregoni combattono fianco a fianco sul campo di battaglia contro chi minaccia la pace e la santità dell'Alleanza. Sebbene l'Alleanza non goda di ottima salute, i cittadini di Azeroth e Lordaeron non hanno mai esitato a impugnare le armi contro i comuni nemici dell'umanità.

NON MORTI

La terribile armata dei Non Morti è costituita da migliaia di cadaveri deambulanti, di spiriti senza corpo, di uomini dannati e insidiose entità extradimensionali. I non morti sono guidati da Ner'zhul che regna Northrend dal suo trono glaciale. Ner'zhul utilizza il suo potere contro le terre degli umani e chi viene colpito dalla piaga della non-morte sarà presto succube di questo nuovo padrone, capace di controllare la sua mente e di succhiare via i residui della sua vita giorno per giorno.

DEMONI

I demoni della Burning Legion costituiscono un terrificante esercito formato da esseri demoniaci e creature terrificanti, reclutate durante innumerevoli distruzioni di altri mondi. Si dice che questi demoni siano esistiti fino dai tempi della creazione dell'universo e che i loro leader, gli Eredar, per cause sconosciute distrussero il proprio mondo, probabilmente interrompendo il flusso magico che ne garantiva la creazione. I demoni sono assetati di potere magico ed è per questo che vagano nomadi da un mondo all'altro. Eoni addietro tentarono di prosciugare il potere magico dal mondo di Azeroth, ma vennero sconfitti da un inaspettato nemico. Oggi, diecimila anni dopo, la Burning Legion è pronta a ritornare.

LA QUINTA RAZZA

Non ci è dato sapere di che cosa si tratti, ma la redazione di PCZeta è pronta a scommettere sul ritorno della misteriosa fazione che sconfisse la Burning Legion oltre diecimila anni fa.








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

http://www.oldgamesitalia.net/



Variegata visuale dell'esercito. Abbiamo pure gli aeroplani.



Situazione ideale per i nostri arcieri.

famoso "allenatore in campo" con cui si definivano giocatori come Rijkaard o Ancelotti. Per problemi di giocabilità pura, questi Eroi hanno perso molto del loro ruolo: in fase di sviluppo alla Blizzard si sono accorti che questo genere di gestione era estremamente complessa, tanto da scoraggiarla fin dai primi test "seri". Gli eroi, ovviamente, permangono all'interno del gioco, ma saranno delle unità non troppo dissimili dalle altre, pur mantenendo certe peculiarità.

Ora, non avendo più questi particolari personaggi al centro del gioco, che senso ha mantenere la pomposa definizione Role Playing Strategy?

La risposta dei ragazzi della Blizzard è quantomeno enigmatica: "*La ragione per la quale abbiamo chiamato il gioco RPS è dovuta al fatto che volevamo preparare i giocatori a un titolo che sarebbe stato diverso dai soliti strategici in tempo reale, diverso dagli altri 'Craft Game' che avevamo prodotto. Una volta che il gioco sarà pronto saranno i giocatori stessi a decidere che genere di gioco sarà*".

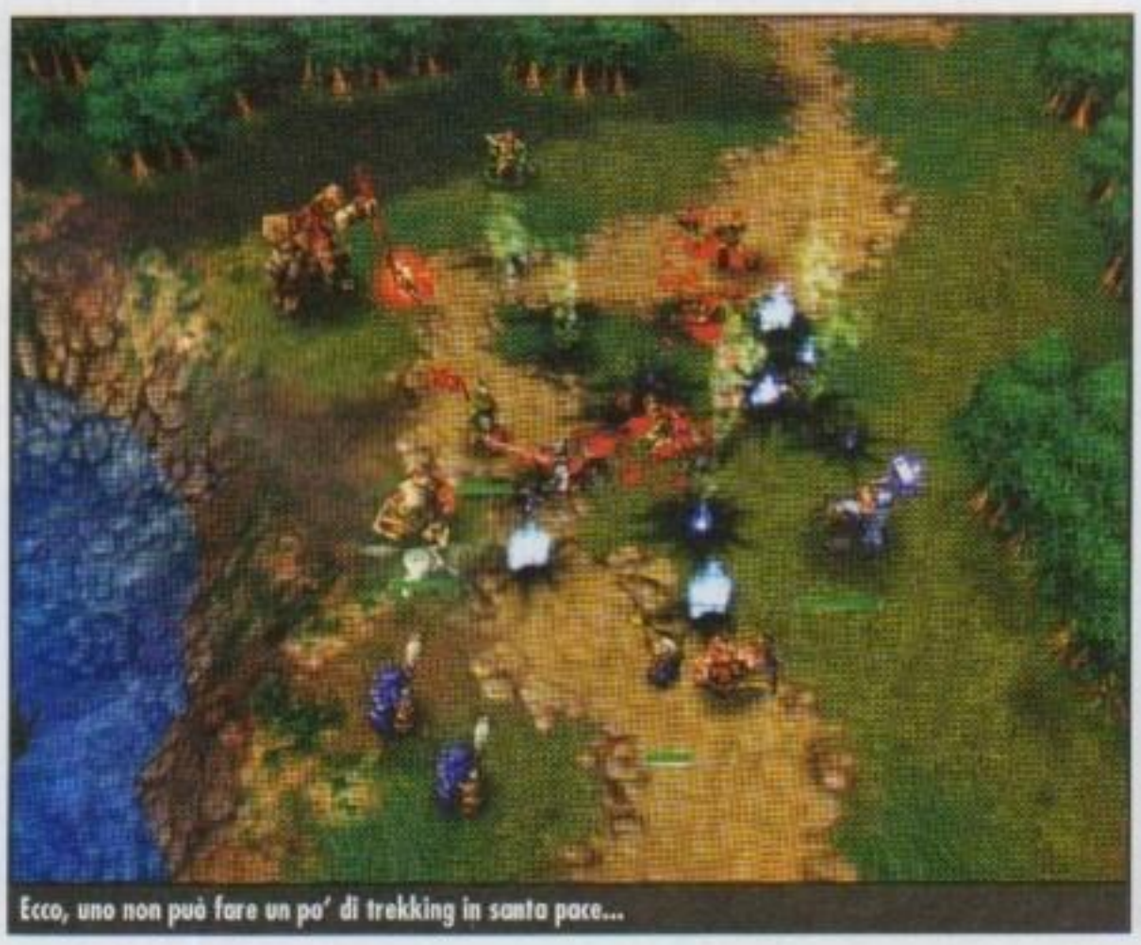
Insomma, come *dire "abbiamo cambiato tutto e quindi non abbiamo cambiato niente, però stiamo a vedere"*. Per vedere abbiamo visto: al recente E3 abbiamo passato tempo prezioso a parlottare con uno degli sviluppatori del gioco, giochicchiando con la beta che era stata messa a nostra disposizione e cercando di capire in che cosa un gioco che appariva come uno stupendo RTS "classico" si sarebbe dovuto differenziare dal gameplay che caratterizza la massa dei prodotti di questo tipo.

Va sicuramente detto che la versione presente allo stand non era da considerarsi nemmeno una beta, almeno dal punto di vista della giocabilità e dell'intelligenza artificiale: le nostre unità, una volta ricevuto l'ordine di attaccare un'unità nemica attaccavano in massa quella e solo quella, incuranti dei nemici adiacenti che potevano, indisturbati, prendere i nostri paladini a mazzate nelle gengive.

Ovvio che la fase di sviluppo del gioco stesse entrando, proprio in quei giorni, nella fase critica di introduzione delle routine di intelligenza artificiale.

Del resto, a prima occhiata, mancava solo quello. Parimenti improbabile è stata la verifica delle componenti più marcatamente ruolistiche che dovrebbero contraddistinguere - facezie dei programmatori a parte - il gioco finale.

Gli Eroi che, come detto, non saranno più i personaggi principali del gioco, potranno comunque guadagnare preziosa esperienza da far poi pesare sul campo di battaglia. L'importanza di questa componente non deve essere trascurata: per una precisa scelta di gameplay, infatti, i nostri eserciti saranno composti da un numero molto ridotto di unità, a tutto vantaggio di una giocabilità meno confusionaria e di una migliore conoscenza delle caratteristiche



Ecco, uno non può fare un po' di trekking in santa pace...



... che subito va a piovere!!!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Hmmm... Undead Necromancer. Suona male.



Attorno al fuoco... il primo che intona "La Canzone del Sole" lo uccido!

intrinseche di ogni singolo "soldato" ai nostri ordini. Gli Eroi saranno, inoltre, le uniche unità nel gioco capaci di mantenere un piccolo inventario di oggetti che possono sempre tornare utili.
Ogni giocatore potrà scegliere quanti e quali eroi aggregare al proprio esercito, tenendo sempre a mente, però, che utilizzare queste speciali unità costa in termini di tempi di comando. Organizzare un esercito composto da soli Eroi potrebbe essere una cattiva idea.
Grazie al motore del gioco, come vedremo in seguito semplicemente eccellente, potremo trovarci in zone popolate di personaggi non giocanti con i quali interagire, magari dislocati in città neutrali al nostro conflitto.
Inoltre non saranno rari incontri con mostri erranti, magari tra le rovine di un forte o in un tempio.

MA COME SEI BELLO

Già all'ECTS del settembre 1999 ci stupimmo di fronte alla qualità della grafica tridimensionale di *Warcraft III*.
E si trattava certamente di una versione meno sviluppata di quella che abbiamo visto di recente. Certo è che il motore grafico della Blizzard è in grado di stupire oggi come allora. In particolare le scelte cromatiche delle ambientazioni e le favolose animazioni delle unità del gioco lasciano a bocca aperta.
E' semplicemente stupendo stare a osservare un orco che, lasciato solo con i suoi pensieri, comincia a roteare l'ascia, passandola da una mano all'altra con la perizia di un mastro sbandieratore.
Il design di ogni singola unità è maniacale, nel senso che la cura posta nei particolari è incredibile. Se si pensa che tutto questo è in 3D (e quindi ruotabile a piacere) non si può che andare in sollucchero di fronte a tanta magnificenza grafica. Le razze così finemente caratterizzate saranno in totale cinque: Umani, Orchi, Non Morti, Demoni più una quinta fazione che non è stata ancora annunciata. Inoltre ogni singola razza sarà composta da più razze diverse: per esempio gli umani saranno composti anche da Elfi e Nani e, ovviamente, la scelta di prendere le parti di una o dell'altra fazione sarà fondamentale per l'approccio alla campagna di guerra: la tattica da adottare per ogni razza sarà estremamente diversa tra una fazione e l'altra.
Anche la costruzione delle città ha subito questa piccola svolta minimalista.
Ora saranno necessari meno edifici, le città saranno meno complesse rispetto a quelle di *Starcraft*. Alcune costruzioni saranno comunque indispensabili per produrre nuove unità e queste particolari strutture potranno possedere vari livelli tecnologici: ovviamente a maggiore livello tecnologico corrisponderà una più importante produzione di unità; inoltre sarà possibile reclutare nuove particolari unità o acquisire incantesimi più efficaci grazie allo sviluppo delle nostre strutture.
Ovviamente tutte queste cose costano e la moneta di scambio nel mondo di *Warcraft III* sarà l'oro, il metallo giallo che, ovviamente, non passa mai di moda.


Queste costruzioni vanno abbattute

GIOCANDO ALL'INFINITO

Chiaramente *Warcraft III* supporterà varie modalità di gioco in multiplayer, ma è interessante scoprire che moltissima attenzione è stata posta nello sviluppo di una modalità cooperativa. Il gioco cooperativo può essere estremamente più coinvolgente dei canonici "tutti contro tutti" che i giochi multiplayer sono soliti proporci al giorno d'oggi.
Per garantire la buona riuscita della cosa alla Blizzard hanno pensato di introdurre un sistema di alleanze tra le razze che, grazie al bilanciamento delle abilità peculiari di ogni singola fazione, permetterà ai giocatori di formare squadre eterogenee e perfettamente complementari. Due razze diverse, infatti, saranno fortemente caratterizzate dal punto di vista tattico: le abilità di una fazione non saranno proprie del bagaglio dell'altra.
Un team di giocatori che saprà integrare le abilità delle razze in proprio controllo rappresenterà certamente un osso duro da battere.
Per concludere, sarà incluso nel gioco un potentissimo e accessibile editor di livelli, grazie al quale potremo personalizzare il gioco a nostro piacimento, aumentandone ancora la longevità.

Simone Soletta

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

METAL GEAR SOLID

"Papà, per Natale mi compri un missile nucleare?"
"Sì, ma solo se fai il bravo terrorista e poi lo lanci su qualche paese occidentale!"

INFO

Genere: Action adventure
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Konami Ltd
Sito Web: www.microsoft.com
Data di uscita: Settembre 2000



Un colpo secco alla nuca e il gioco è fatto.

Chiunque mastichi pane e videogiochi, deve aver necessariamente sentito nominare *Metal Gear Solid*: si tratta, infatti, di uno dei titoli più famosi per la PlayStation, sviluppato due anni or sono dalla Konami, la stessa casa produttrice della celeberrima saga calcistica di *Winning Eleven* (*ISS Pro* in Europa), e dei fortunati e bizzarri giochi musicali della serie *Bemani*. E allora perché ne parliamo qui, su PC Zeta, che fin dalla testata si propone di essere una rivista unicamente dedita ai Personal Computer? Perché circa un annetto fa quella piovra umana di Bill Gates spinse uno dei suoi infiniti tentacoli fino agli uffici della software house giapponese, e strinse un accordo di collaborazione che avrebbe consolidato la posizione della Microsoft anche nel settore ludico: le due società avrebbero compiuto un reciproco scambio di tecnologie e avrebbero proceduto alle "conversioni" dei rispettivi titoli.
A dire il vero i frutti di questo accordo non sono stati poi così eclatanti, tant'è che se vogliamo giocare a *ISS Pro Evolution* sul nostro PC i casi sono due: o ci mettiamo a pregare forte forte finché non appare la Madonna e non ci fa il miracolo di renderlo compatibile alla PlayStation, o carichiamo un emulatore, con tutte le limitazioni del caso. All'ultimo E3, tuttavia, abbiamo potuto riscontrare che qualcosa si sta muovendo: il processo di conversione di *Metal Gear Solid* ormai è quasi terminato, e la Microsoft si appresta a distribuirlo in tutto il mondo a settembre.
Non male, vero? Ma per quale ragione noi tutti dovremmo essere così contenti? Se appartenete a quella schiera di persone che "ah no che schifo la PlayStation meglio il Piccì", o più semplicemente non avete mai sentito parlare del gioco in questione, leggete un po' qua...



Che aria minacciosa ha il tipo...

SOLIDO COME UN SERPENTE

In *Metal Gear Solid* dovremo affrontare a sangue freddo un grave pericolo: un nucleo di terroristi è riuscito a introdursi in una base missilistica segreta in Alaska, a prenderne possesso dopo aver beffato tutti i sistemi di sicurezza e tratto in ostaggio tutti gli occupanti, e minaccia di far saltare per aria mezzo pianeta Terra se le sue richieste non verranno esaudite in ventiquattr'ore. Come sempre, si tratta di quel genere di banditi con cui non è facile mercanteggiare, l'unico ufficiale delle forze armate nella zona non ha né i baffi, né il megafono, né un particolare senso dell'umorismo, e come se non bastasse in giro non c'è neppure una copia delle Pagine Gialle. Insomma, come al solito toccherà a noi intervenire, vestendo stavolta i panni dell'agente speciale Solid Snake: speciale perché addestrato proprio per fronteggiare questo genere di evenienze (i nuclei antiterrorismo esistono anche nella realtà, sapete? E in America vanno parecchio di moda, di solito nei telegiornali sono protagonisti di notizie come: "i 400 adoratori della setta si sono dati fuoco da soli", o anche "tragico epilogo del mega-sequestro all'ambasciata", per capirci...).
L'obiettivo del gioco è dunque semplice e lampante: fare irruzione nella base "okkupata", liberare gli ostaggi, fare fuori tutti i terroristi cattivi, e salvare il mondo da quest'ennesima minaccia, il tutto armati soltanto di un binocolo e di tanta caparbia

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

http://www.oldgamesitalia.net/



La grafica sarà sicuramente più appetitosa della versione Psx.



La versione PC comprende i livelli VR.



Se il vostro sogno è emulare 007, *MSG* è il gioco giusto!

determinazione: a fornirci le armi ci penserà il gioco stesso, come al solito facendocele raccogliere da terra e mai mettendoci a disposizione uno straccio di armaiolo. Tutto qui? Neanche un po'...

UNA TRAMA ESTREMAMENTE COMPLESSA

Basandosi soltanto su premessa e obiettivo finale, *Metal Gear Solid* sembrerebbe soltanto l'ennesimo sparatutto a base di oggetti da raccogliere e nemici da sforacchiare, ma per fortuna non è così: ciò che distingue questa avventura arcade da *Quake* et similia sono due cose, l'interazione con altri personaggi e la struttura della trama, che si fa via via più complessa procedendo nel gioco, e che getta le premesse per un susseguirsi di "missioni secondarie" molto meno lineari di quanto si potesse inizialmente supporre. Per esempio, nulla lascerebbe mai presagire che Solid Snake incontri l'amore proprio in uno dei momenti più concitati del gioco, eppure sarà così.

E siccome l'amore non è bello se non è litigarello, ci toccherà più di una volta atterrare la nostra futura mogliettina con qualche cartone ben assestato (e il passo è breve dal cazzotto al.. vabbè, ci siamo capiti!).

Allo stesso modo, assisteremo a diversi colpi di scena, al tradimento di qualche personaggio insospettabile, e dovremo molto spesso fare più affidamento sul nostro cervello che sulle nostre armi (per quanto queste ultime siano davvero ben fornite!): ci sarà per esempio una scena in cui Solid Snake verrà imprigionato... e cosa c'è di meglio per liberarsi, in questi casi, che usare il ketchup per fingere di essersi sparati?

UN PO' CARNBY E UN PO' JAMES BOND

L'impostazione di gioco affonda le sue radici in Europa, e più precisamente nel primo gioco di un certo spessore della francese Infogrames: *Alone in the Dark*. È stato lui, infatti, il vero iniziatore di un genere di gioco che poi, in Giappone, ha raggiunto le massime vette di popolarità, con realizzazione del calibro di *Resident Evil* e, perché no, dello stesso *Metal Gear Solid* originale. Il barbatrucco consiste nell'arricchire i cambi d'inquadratura con sequenze cinematografiche e con altri trucchetti mutuati direttamente dal mondo della celluloide, in modo da proiettare il giocatore sul set di un film d'azione elettronico. Con un giusto dosaggio di tutti questi ingredienti, e un pizzico di dialoghi e di colpi di scena, è possibile far provare al giocatore tutta una serie di emozioni forti, esattamente come se fosse seduto sulla poltrona di un cinema. Il successo originale di *Metal Gear Solid* in fondo è tutto qui: giocando si ha davvero l'impressione di essere uno 007, e di avere in mano le sorti dell'umanità. Il tutto, chiaramente, preceduto dalla più egoistica necessità di salvare la propria pelle e quella della donna amata. La versione per PC, rispetto all'originale per PlayStation distribuita in occidente, aggiunge anche la possibilità di osservare il gioco con la visuale soggettiva (opzione originariamente disponibile in una versione distribuita esclusivamente sul territorio nipponico), e racchiude anche le missioni di un data-disk aggiuntivo uscito per PlayStation qualche mesetto fa (per un totale di circa 300). Il tutto, naturalmente, condito da texture rifatte e dalla grafica ad alta risoluzione, che dovrebbero migliorare sensibilmente l'aspetto del gioco (evitando quindi l'effetto "fretta & furia" ottenuto dalla Square con le sue conversioni di *Final Fantasy VII* e *VIII*). Appuntamento a settembre, in tutti i negozi.

Paolo Besser



Per certi versi ricorda *Soldier of Fortune*.



Attenzione ai carri armati!



Una postazione nemica!



Il mio obiettivo è fare fuori Solid Snake.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FREELANCER

Dopo *Starlancer*, il divertente simulatore spaziale di combattimento, la Digital Anvil ci propone ora il ruolo di avventuriero tra le galassie. Riuscirà a farci dimenticare il glorioso *Elite*?

INFO

Genere: Simulatore spaziale di volo
Casa: Microsoft
Sviluppatore: Digital Anvil
Sito Web: www.microsoft.com/games/freelancer/
Data di uscita: Inizio 2001


Chissà come ci si deve sentire ad avere un intero pianeta sotto i piedi!

Alla fine della grande Guerra Solare, raccontata nel recentissimo *Starlancer*, la Eastern Coalition ha preso il sopravvento sulla Western Alliance. L'alleanza, non vedendo altre possibilità per mantenere in vita i propri ideali, ha deciso di inviare quattro navi stipate di "bare" di metallo, contenenti migliaia di uomini e donne in cryostasi, verso il sistema Sirius.
Le quattro navi contengono ciascuna un gruppo umano di diversa cultura: la prima, non a caso chiamata "Liberty", trasporta americani; la seconda, "Kusari" ha a bordo giapponesi; la terza, "Rheinland" porta con sé la rappresentanza della cultura germanica, e l'ultima, la "Bretonia" ha in grembo i prescelti dell'isola britannica. La partenza delle quattro navi coincide, per scelta dell'Alleanza stessa, con l'ultimo disperato tentativo di attacco contro la Coalizione. Vengono radunate tutte le navi e scagliate contro le forze nemiche. Nell'infuriare del più grande scontro in cui l'umanità si sia trovata, le quattro navi riescono a fuggire, ma proprio quando queste si sono ormai allontanate, un evento incredibile accade sul campo di battaglia. Una nave aliena di enormi dimensioni si materializza, interrompendo di colpo ogni duello. I contendenti rimangono con il fiato sospeso per un breve attimo, in attesa di una mossa da parte dei nuovi arrivati. Gli alieni, più tardi battezzati "Nomadi", indirizzano un potente raggio contro la nostra stella madre, il Sole, e in pochi istanti la fanno esplodere.
L'energia sprigionata distrugge i pianeti e scaraventa fuori dalle proprie orbite le lune, devastando il sistema solare e cancellando ogni forma di vita. Delle forze umane non rimane che qualche brandello di metallo disperso nell'universo.


Un magazzino commerciale. Non si può certo dire che sia affollato.


Sarebbe utile avere queste armi anche quando si è incolonnati in autostrada...

FRA ELITE E PRIVATEER

Ottocento anni dopo inizia la vostra avventura in *Freelancer*. L'umanità si è divisa in quattro "case", una per ogni nave. Voi vestirete i panni di un avventuriero che vuole arricchirsi sfruttando una vecchia astronave. *Freelancer* è un simulatore spaziale, che usa un sistema di gioco e una combinazione di variabili riprese dal vecchio *Elite*. Il vostro compito sarà quello di girare nei vari spazioporti con l'obiettivo di procurarvi uno degli oltre trecento incarichi presenti nel gioco. Queste missioni potranno essere di vario genere: scorta ai convogli, esplorazioni, missioni di combattimento, semplici trasporti commerciali e altro ancora. A bordo della vostra nave potrete, infatti, caricare merci che dovrete rivendere in altri porti oppure potrete armarvi al meglio e dare la caccia a pirati, criminali ricercati, e, se volete, dedicarvi voi stessi alla pirate-

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

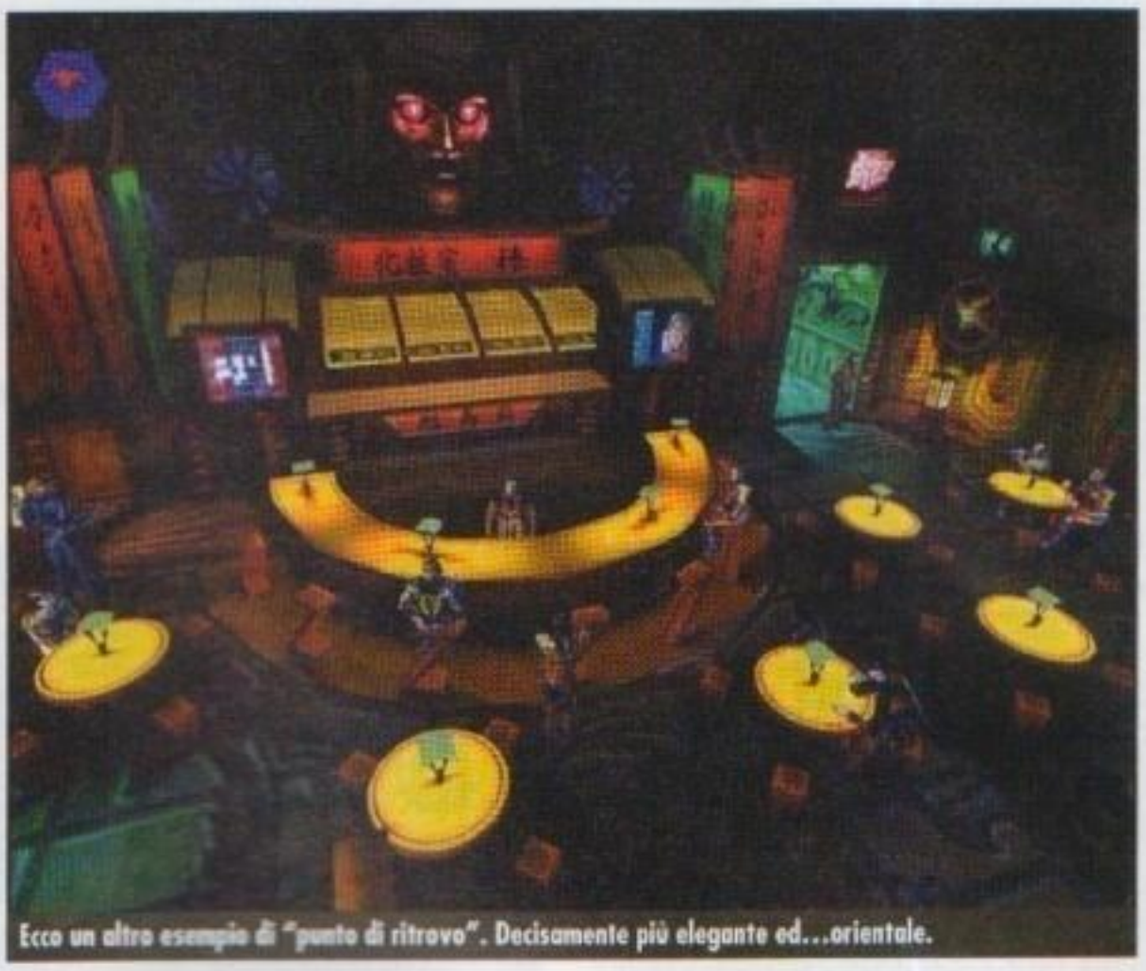
http://www.oldgamesitalia.net/

ria, con il rischio però di divenire preda di cacciatori di taglie. All'inizio del gioco sarete dei mercenari scarsamente considerati all'interno della casa Liberty. L'umanità non ha imparato molto dal passato e le case sono ovviamente rivali tra loro, e quindi durante la vostra partita vi sarà dato scegliere quale di queste vedrà la sua bandiera sulla vostra nave. Ogni fazione ha le proprie caratteristiche che si rispecchiano sul mezzo che sceglierete: solo per fare un paio d'esempi, se voi accetterete di mettervi al servizio della casa Kusari, la vostra nave sarà molto veloce e manovrabile, ma poco protetta, mentre le navi della casa Rheinland, sono molto ben corazzate e armate pesantemente, ma soffrono di una certa lentezza e di una scarsa manovrabilità. Esistono diversi tipi di pianeti tra cui viaggiare: vi sono quelli agricoli che producono grano, quelli industriali con beni di prima necessità, infine le famigerate colonie minerarie che esportano metalli. Deciderete voi stessi cosa comprare e dove rivendere la merce in modo che sia più conveniente l'affare. L'universo di *Freelancer* è dinamico ed in continua evoluzione. Le situazioni variano a seconda di ciò che avviene: se, per esempio, un pianeta dovesse essere privo di una risorsa presente magari su un altro in grande quantità, lì il prezzo di tale prodotto andrebbe alle stelle; facendolo arrivare clandestinamente, potreste guadagnare moltissimo. Ma man mano che aumentate le riserve del prodotto presenti sul pianeta il prezzo di questo diminuisce, riducendo così il vostro guadagno in ogni missione. Le vostre stesse azioni influenzeranno il mercato e quindi se intraprenderete una missione commerciale dovrete assicurarvi di avere sempre di che guadagnarvi. La vostra stessa reputazione viaggerà tra le stelle. Si sa, l'universo non è mai abbastanza grande perché le voci non circolino! E così i compiti che vi verranno affidati varieranno anche in base a quello che avete fatto fino a quel momento. Man mano che guadagnerete soldi avrete la possibilità di incrementare le armi e la vostra nave.

NAVI INTELLIGENTI

Un problema della maggior parte dei simulatori spaziali è quello di vedere lo scontro limitato a un continuo duello faccia a faccia contro i nemici: dopo un breve inseguimento ci si ritrova uno di fronte all'altro e si comincia a spararsi addosso fino a quando non ci si supera e non si è costretti a fare retro front e ripetere lo scontro (un po' come nei tornei medioevali!). In *Freelancer* si è cercato di variare questa dinamica di fuoco attraverso un espediente abbastanza semplice. Il vostro mezzo è, infatti, dotato di una "rete neurale" che gli consentirà di eseguire delle manovre autonomamente, mentre voi potrete dedicarvi a prendere di mira l'avversario. Neuronet (così si chiama il "cervello" della vostra nave) è una sorta di copilota, che vi aiuterà nelle vostre missioni: oltre a essere il computer di bordo e quindi registrare il vostro carico, scegliere le coordinate per le vostre spedizioni e così via, è in grado di far compiere alla nave su vostro ordine delle manovre ardite durante i conflitti a fuoco. Il Neuronet può essere aggiornato oppure completamente sostituito con uno più avanzato man mano che guadagnerete soldi, migliorando in tal modo le vostre tattiche di combattimento durante la partita. Potrete così ordinargli di tenersi in coda all'avversario mentre voi aprite il fuoco, e questo comando verrà eseguito più o meno bene a seconda dello stato del vostro Neuronet. Ovviamente avrete comunque il controllo diretto del vostro mezzo: l'interfaccia consiste infatti nella combinazione di mouse e tastiera. Potrete usare l'indicatore del mouse per scegliere l'obiettivo, velocità e posizione della nave e cambiare le armi. Tenendo premuto il tasto "shift" e spostando il mouse potrete muovere la visuale in ogni direzione e quindi fare fuoco, mentre premendo il tasto "alt" muoverete direttamente la nave. La grafica completamente tridimensionale è costata un grosso sforzo ai programmatori della Digital Anvil. Numerosissimi effetti luce, un intero universo con pianeti, stelle, nebulose, fasce di asteroidi e altro ancora. Le navi sono curate nei minimi dettagli e man mano che colpirete un avversario potrete vedere i pezzi che si staccano dalla fusoliera. Il gioco ha un punto di forza anche nella generazione casuale delle missioni: quando avrete completato la trama, potrete a giocare all'infinito grazie a questa caratteristica che vi "regalerà" nuove missioni da intraprendere. E' un titolo che ha già ricevuto numerose segnalazioni e ha suscitato molto interesse all'E3. Speriamo che mantenga le ottime promesse. Per vedere questo "balocco" girare sui nostri schermi dovremo attendere l'inizio del 2001.

Marco Nicolò Perinelli


Ecco un altro esempio di "punto di ritrovo". Decisamente più elegante ed...orientale.


Non poteva mancare il classico spazio-bar con clienti cyberpunk.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

4X4 EVOLUTION

Le ruote grasse dei bestioni a trazione integrale approdano su PC. Preparate il travelgum, è un consiglio...

INFO

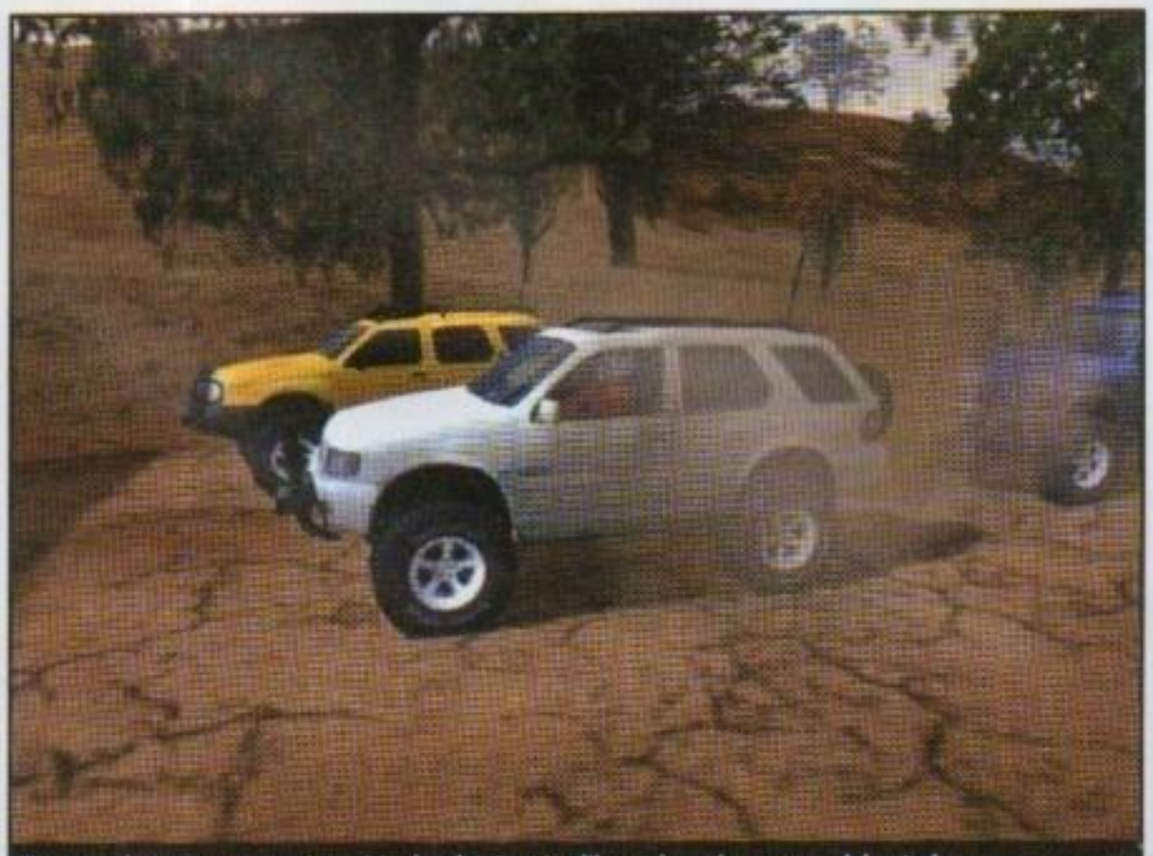
Genere: Automobilistico
Casa: Take 2 Interactive
Sviluppatore: Terminal Reality
Sito Web: www.terminalreality.com
Data di uscita: Nd= precisata


L'interno dell'abitacolo è ricreato nei minimi dettagli. Interessante notare i movimenti del pilota, che reagisce al terreno sconnesso.

L'hype delle simulazioni di rally su PC ha potuto vantare titoli di indubbio valore, vedi *Rally Masters*, vedi *Rally Championship* o l'atteso e quanto mai promettente *Colin McRae Rally 2.0*. Sfrenate gare a base di fango e terra battuta rappresentano quindi una fetta consistente della produzione automobilistica a base di poligoni e codici binari.

La Terminal Reality (*Nocturne* anyone?) ha deciso, pertanto, di differenziare il panorama rallistico fatto di bolidi da trecento cavalli come le varie Subaru Impreza, Mitsubishi Lancer o Toyota Corolla, per introdurre mezzi prettamente off-road, fuoristrada dalle ingombranti dimensioni, carichi di potenza e cavalli da vendere, dotati di una mostruosa coppia motrice, ma estremamente lenti nei tratti scorrevoli. Il mondo dei SUV, acronimo che indica quella categoria di veicoli tanto in voga negli USA, fatti di ruote spropositate, motori dalle cilindrate improponibili, in grado di prosciugare nel giro di poche ore un'intera pompa di benzina, cromature e roll-bar ben in vista o luci abbaglianti a bella posta sul tetto, sembra voler essere la faccia pulita del fuoristrada reale, di quel fuoristrada dotato di tutti i crismi del caso, basato sulla navigazione e orientamento tra deserti del Serengeti, tra dune del Sahara o guadi tropicali, quel fuoristrada che vede jeep estremamente scarne nell'aspetto, dotate di tanta buona sostanza, ganci di traino per l'occorrenza, mappe dettagliate di foreste e boscaglie sperdute e un equipaggio pronto a scendere a terra e spingere in pantani proibitivi e melmosi. I mezzi che *4x4 Evolution* ci metterà a disposizione appaiono piuttosto delle eleganti sport utility, commercializzate anche nel Bel Paese, dai costi inavvicinabili e dal lusso quasi paradossale che li riveste internamente. Gettarsi in competizioni frenetiche, tra dossi, salti e guadi, con autoveicoli di tal genere potrà risultare particolarmente piacevole e sfizioso.

Restano tuttavia ancor esili dubbi sulla scelta compiuta dai programmatori, volta all'esclusione di gare esasperate, in grado di mettere in crisi i fuoristrada in questione, piuttosto che fornire una discreta passerella virtuale a base di sport utility e pick-up attraverso una decina di check-point disseminati lungo il tracciato. Un netto salto e relativo cambio di registro, quindi, dal lontano *Monster Truck Madness* e dal più recente *Monster Truck Madness 2*, passando, in sostanza, dall'esagerazione dei truck ameri-

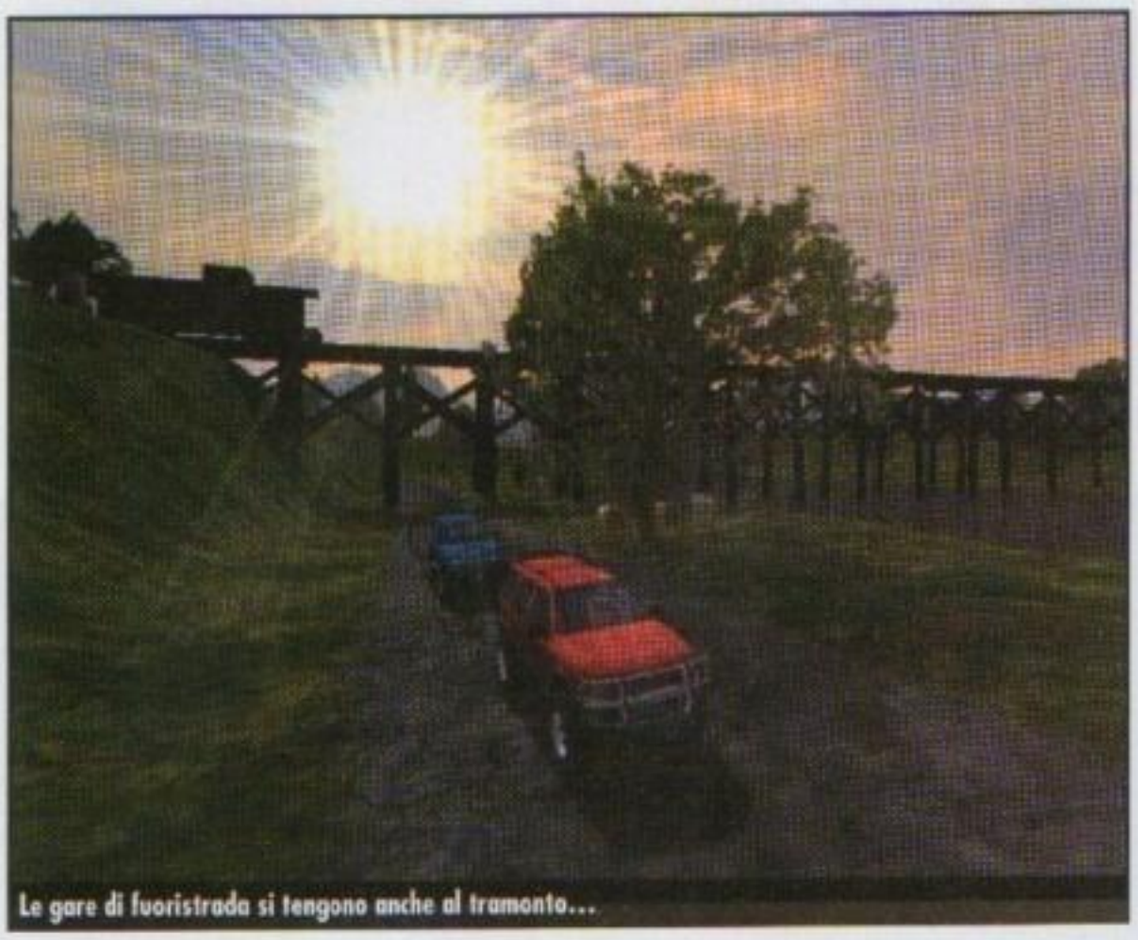

Non mancheranno passaggi tecnici ed ardui, in cui calibrare bene la potenza del veicolo per evitare impuntamenti o altri inconvenienti.


Più che mezzi mangiafango ci troveremo a condurre eleganti sport utility da decine di milioni.


Gli sfondi che si stagliano in lontananza sono realizzati con indubbia cura.

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

http://www.oldgamesitalia.net/


Le gare di fuoristrada si tengono anche al tramonto...

cani dalle dimensioni inaudite, i noti BigFoot, al perbenismo dei fuoristrada occidentali, avviate sempre di più verso l'orrenda mutazione in auto familiari, stationwagon dal look trendy per fare compere natalizie nei mall metropolitani.

In quanto a sostanza, gli sviluppatori garantiscono, come da copione, un'esperienza di guida estremamente godibile, in grado di entusiasmare il novello pilota virtuale e soddisfare la fame di sterrato di chi ha appena riposto nel box la sua Ford Focus WRC. Ma, dura legge di questo mondo, la realtà pratica è spesso ben distante dalla teoria che la aveva pianificata. Distante, a volte inarrivabile. Il modello di guida che "vanta" *4x4 Evolution* è chiaramente di matrice arcade, fortemente permissivo nei confronti di piloti poco avvezzi, alle prime armi con bestioni di tale calibro. Fanatici di simulazioni impegnative, in cui porre attenzione millimetrica alla pressione sui tasti del gamepad o alla regolazione dei settaggi della vettura, stiano ben alla larga. Il titolo in questione offrirà competizioni al di fuori di qualsiasi regola fisica e/o dinamica: evoluzioni aeree con mezzi di duemila chili di massa a secco, atterraggi su un'unica ruota da decine di metri d'altezza e imbarazzanti scalate di assurde pendenze, ai limiti del perpendicolare con il terreno, saranno pane quotidiano in *4x4 Evolution*...e i debiti non li rimetterà nessuno: l'indifferenza meccanica a urti, scossoni o precipizi casuali potrà apparire fastidiosa e sfacciata. Ripeto: giocatori che amate le simulazioni e rabbrividite dinanzi a evidenti routine comportamentali con marchio arcade, tenetevi a debita distanza. Il parco auto conterà un discreto numero di fuoristrada eterogenei, dotati di motorizzazioni yankee V8 o V10, a partire dal Toyota Rav 4, passando per il Toyota 4-Runner, Lexus, Nissan Pathfinder, Nissan Xterra, per arrivare al più noto e mastodontico Land Cruiser. Sedici i circuiti in cui competere, tra deserti dell'Arizona a zone ghiacciate dell'Antartico, tra le lande della Sierra fino ad arene progettate per mettere in evidenza le capacità motorie dei veicoli in uso.

Un dovuto sguardo alle opzioni di gioco ci aggiornerà sulle facoltà arbitrali a nostra disposizione: gara veloce, per tuffarsi senza


Lampante e chiaro esempio di lens flare.

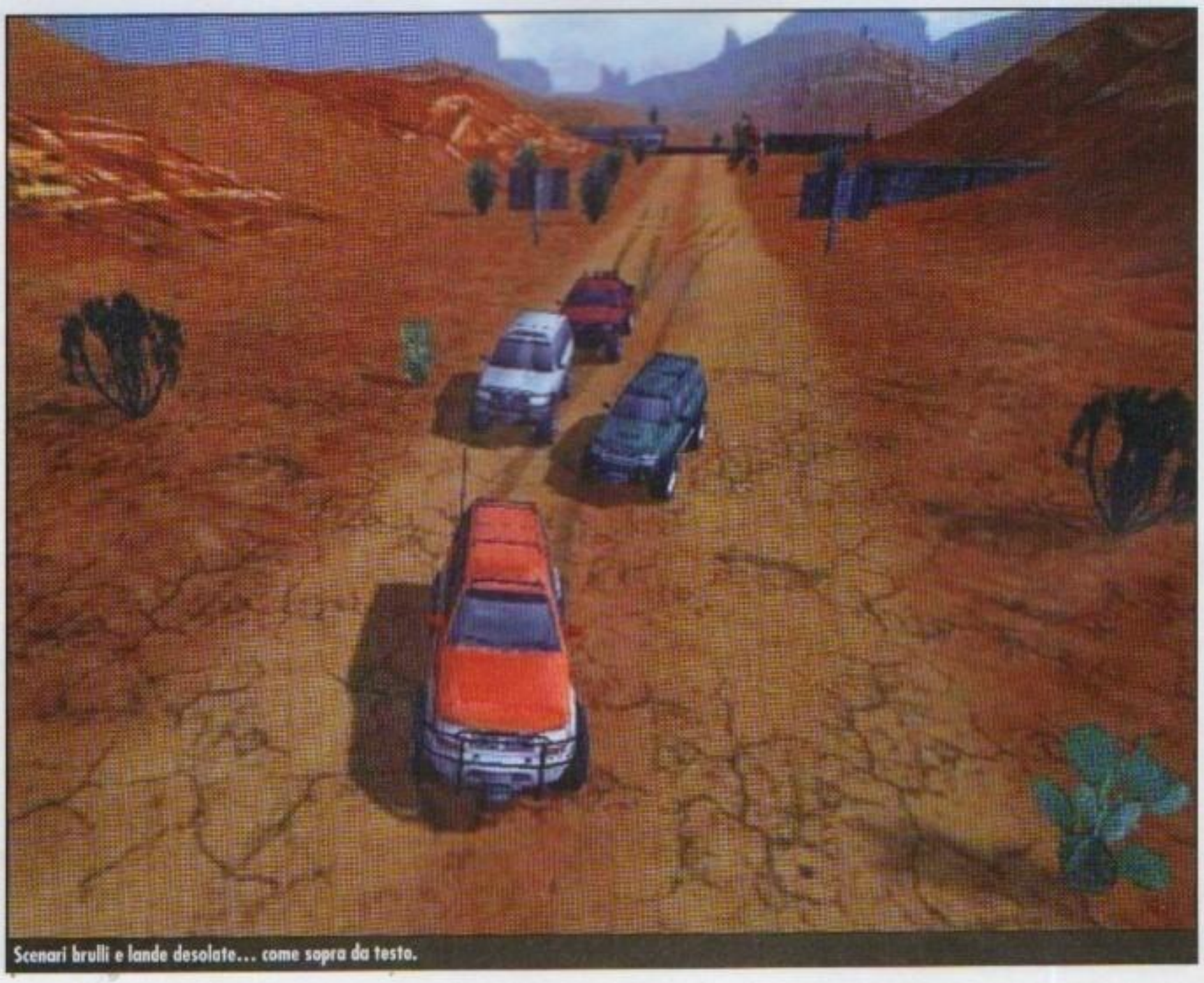
compromessi nell'agone, campionato, il cui leit motiv sarà guadagnare fresco cash per upgradare il nostro mezzo o sostituirlo con altri più performanti, gara singola o modalità multigiocatore (connessione ad Internet o rete locale LAN). La cosmesi del titolo in questione poggia su una discreta solidità delle texture che ricoprono i modelli poligonali delle vetture e non sembra sfigurare eccessivamente dinanzi a prodotti di ultima generazione. Vette d'eccellenza tuttavia non se ne toccano, tantomeno si potrebbe parlare di magnificenza grafica: una volta accantonata la cura altalenante riposta nell'implementazione di sospensioni, ruote e relativi cerchioni, animazioni del pilota all'interno dell'abitacolo, lavoro sfrenato dell'albero motore ben in vista o la costante e precisa compressione del triangolo delle sospensioni, restano solamente tristi e desolate lande, brulle per lo più, prive di elementi di contorno degni di nota, ad eccezione di sporadiche e inutili baracche site in angoli e deviazioni strategiche, per occludere tagli clandestini del circuito.

Prematuri e imprecisi potrebbero apparire commenti o valutazioni in merito all'intelligenza artificiale implementata per i piloti gestiti dalla CPU, causa lo stato piuttosto embrionale della versione testata.

Scritto in un primo momento su Dreamcast e trasposto poi su PC, l'engine tridimensionale fa sfoggio di una discreta solidità e stretta funzionalità pratica, muovendo con poche e sporadiche esitazioni gli oltre cinquemila poligoni che costituiscono i modelli 3D delle vetture.

La qualità delle texture che vestono la sostanza del titolo è d'indubbio valore, con ombre e giochi di luce in tempo reale, ma mai deturpate o scalfite dal copioso fango che si alzerà sotto i pneumatici delle auto. I requisiti hardware minimi dichiarati dalla softco parlano di un Pentium 166 con a bordo 32 MB di RAM e scheda video 3D con almeno 8 MB di memoria video. Non resta che attendere l'uscita, con la quale sapremo verificare se le prime impressioni raccolte in quest'anteprima sono corrette.

Lorenzo Antonelli


Scenari brulli e lande desolate... come sopra da testo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

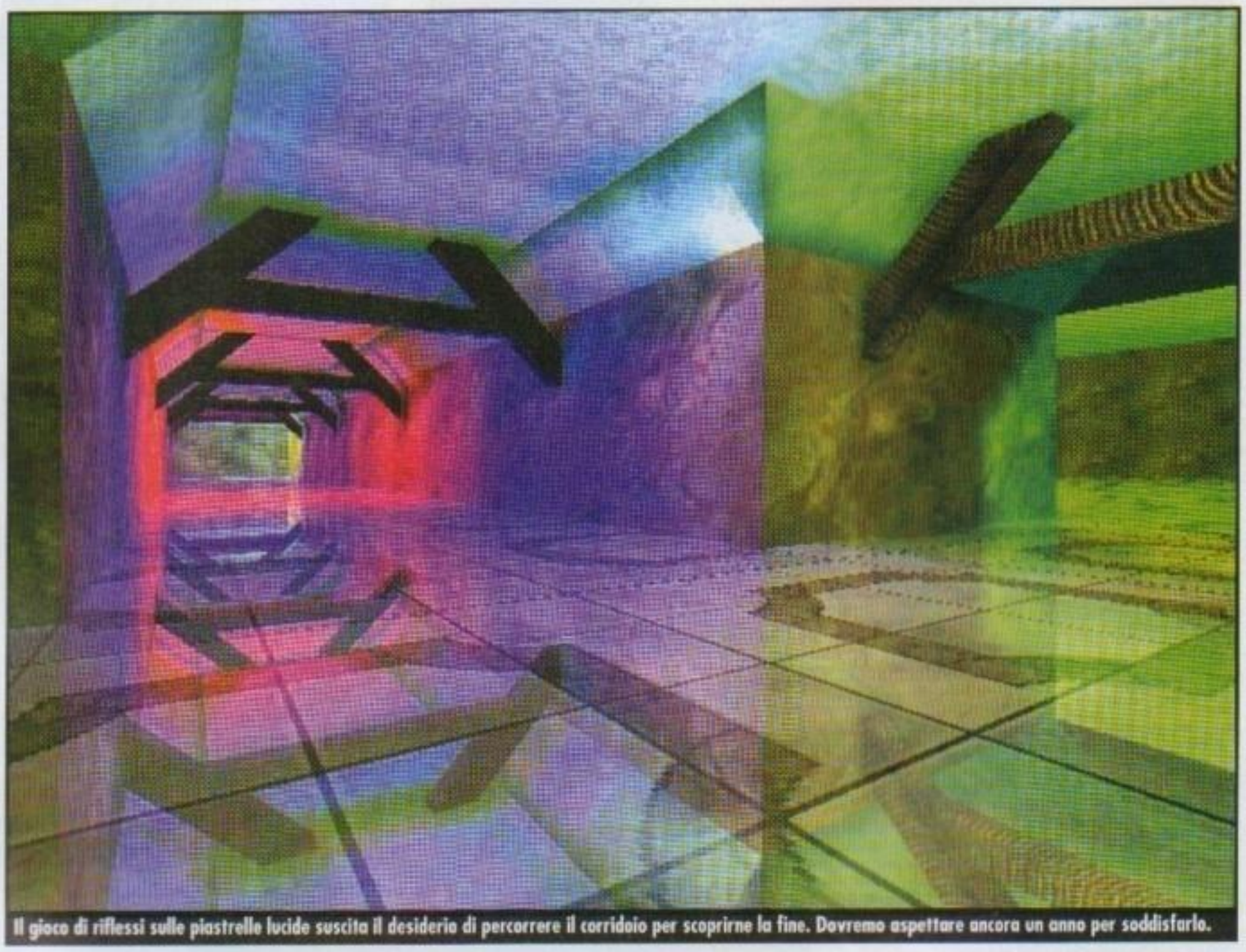
http://www.oldgamesitalia.net/

AGARTHI WORLDS

Si presenta come il primo titolo che saprà soddisfare l'insaziata fame di "vero" GdR: sarà online, è prodotto in Italia e avrà una versatilità incredibile. Ecco a voi *Agarthi Worlds*

INFO

Genere: GdR online
Casa: Reality Evolution
Sviluppatore: HellCats
Data di uscita: Aprile 2001



Il gioco di riflessi sulle piastrelle lucide suscita il desiderio di percorrere il corridoio per scoprirne la fine. Dovremo aspettare ancora un anno per soddisfarlo.

I Signori del Potere controllavano l'energia del cosmo, riuscivano a plasmare la terra e la propria stessa natura. Il mondo fu investito dal più terribile dei cataclismi quando si scontrarono le fazioni opposte, finora all'oscuro l'una dell'altra, di chi voleva gestire l'energia in modo equilibrato e chi preferiva svilupparla senza tener conto delle conseguenze sulla vita degli abitanti. La civiltà regredì ai livelli primari di tecnologia e cultura, le foreste lasciarono il posto a vulcani; la lenta ricostruzione attraverso gli insegnamenti dei Loremaster, depositari della conoscenza, fu continuamente percorsa da lotte intestine tra i pacifisti e coloro che ancora perseguivano il fine della guerra e della violenza. Adesso, le civiltà abitano un mondo segnato da numerose ferite, dai continui rivolgimenti dell'energia che rendono impossibile le comunicazioni tra continenti, creando così separati livelli tecnologici tra culture all'età della pietra ad altre alle prime scoperte del vapore e delle armi da fuoco.

Agarthi Worlds è l'ambizioso progetto di un GdR online che unisca vari scenari possibili all'interno di uno stesso universo: oltre quello fantasy, appena descritto, sarà possibile scegliere di creare il proprio personaggio nel mondo fantascientifico, cyberpunk, darkspace (ovvero fantasy tecnologico, come *Ultima Online 2*) e altri non ancora ufficialmente dichiarati. La particolarità è che i mondi saranno separati in tante shard indipendenti a livello di gameplay, ma tutti faranno parte dello stesso universo globale, a livelli diversi nello spazio-tempo. Lo stesso mondo sarà vivibile dai giocatori in condizioni, epoche, galassie differenti (dalla pretecnologica del fantasy alla futuristica), ma tutte unite sottilmente da elementi comuni di background. L'universo di *Agarthi* sfrutterà le licenze di alcuni famosi giochi da tavolo, su cui, allo stato attuale dei lavori, c'è il riserbo più assoluto; ma si assicura che lo scopo finale è riuscire a portare su computer l'esperienza totale di un GdR da tavolo, con inedita profondità a livello di plot e di gameplay. Il publisher, italiano e alla sua prima esperienza in questo campo, è in prima persona un appassionato di Giochi di Ruolo da tavolo e su computer; il team di sviluppo, internazionale, ha testato a fondo, in particolare, tutti i GdR online che hanno riscosso grande successo negli ultimi anni (*Ultima Online*, *Asheron's Call*, *Everquest*), per inventare nuove soluzioni, cercando di offrire finalmente ciò di cui tutti sono, in un modo o nell'altro, carenti: l'esperienza totale di gioco, in cui la vita sia simulata anche negli aspetti più crudi e prosaici.

UN'ESPERIENZA A 360 GRADI

Lo scopo principale di *Agarthi* è di superare i difetti degli altri GdR online, che offrono un'esperienza parziale e incompleta: la vita sembra ridotta al combattimento o, nella migliore delle ipotesi (come in *UO*), al lavoro. Anche in *Ultima* l'immedesimazione con il proprio personaggio non è completa, perché non si è davvero padroni delle proprie azioni, non si vive in un universo modellabile in una certa misura dai fini del giocatore. In un gioco da tavolo, invece, possiamo diventare anche re, occuparci dell'amministrazione del regno (con elementi strategici e gestionali), come avviene fin dal primo Dungeons&Dragons (gli esperti ricorderanno il famoso modulo "Campaign", che rico-



Agarthi permetterà l'uso di vari veicoli in varie epoche.



In Agarthi, attraversando un fantasma, si assiste all'effetto trasparenza.

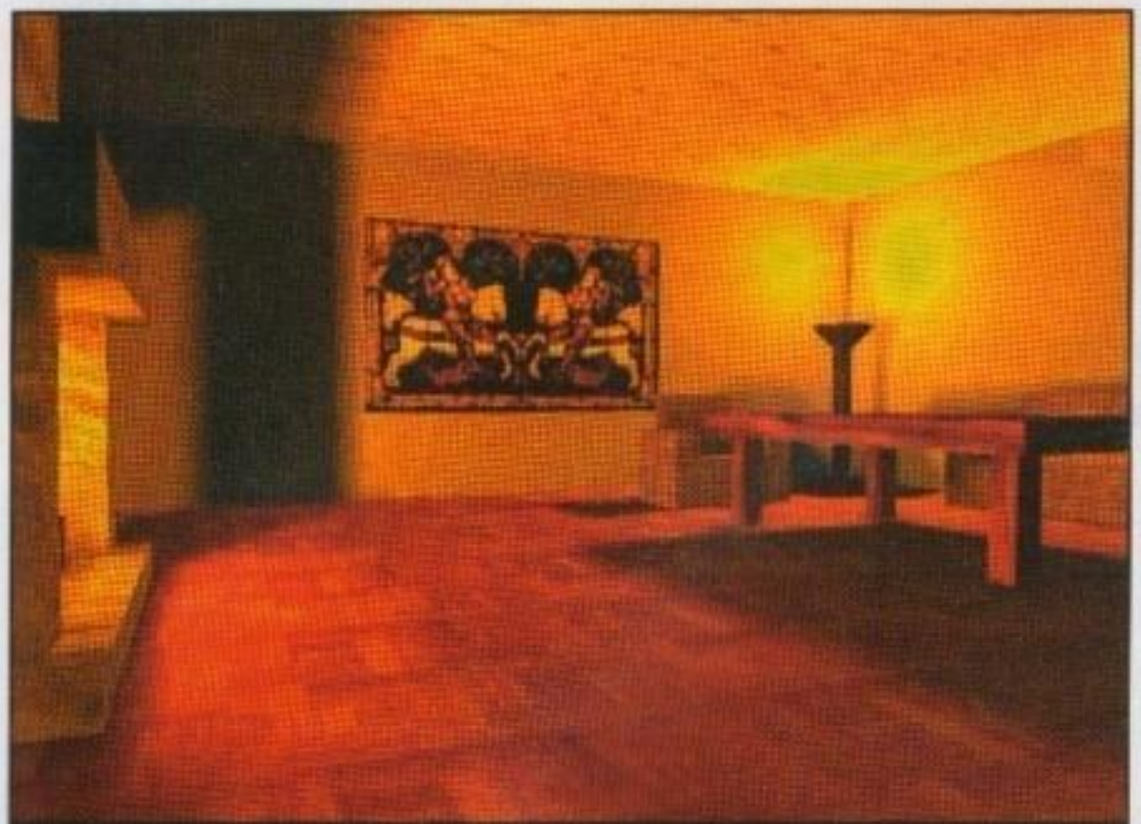


Suggestiva isola sospesa tra le nuvole.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Nonostante la nudità del motore grafico allo stato attuale dei lavori, questo interno emana già un forte fascino, per le luci e il mobilio.

priva proprio questi aspetti gestionali su larga scala); il giocatore del GdR da tavolo può morire, invecchiare, in alcuni casi anche avere figli: nulla è vietato, in quanto tutto si regge soltanto sulla fantasia dei giocatori e del Master. Fin'ora nessun CRPG ha saputo regalare la stessa intensità e completezza di vissuto virtuale; *Agarthi* s'impegna a colmare tale lacuna, introducendo la possibilità di gestire il proprio regno (qualora si riesca a diventare monarca), le risorse e gli eserciti; di avere una discendenza, che, pare, potrebbe arrivare a prendere il posto del nostro stesso personaggio. Si invecchia e si può anche morire in modo permanente, in alcuni casi, come per età estrema oppure bestemmiando contro un dio nel suo tempio principale. In base agli obiettivi che il progetto si propone, sembra che si voglia rendere davvero il CRPG un'esperienza matura, dal sapore "adulto", come in un gioco da tavolo, non lasciando spazio soltanto agli aspetti "eroici" della vita. Il giocatore vuole sì vivere mondi ed avventure che gli sono negate nella vita reale, ma attraverso una costante immedesimazione che passa anche da elementi normalmente esclusi dai CRPG.



Un esempio di npc al balcone.

Imitare la flessibilità del gioco di ruolo da tavolo è quindi la prima regola degli sviluppatori di *Agarthi*. Inoltre, come nei più maturi RPG da tavolo (come Cyperpunk e Chtulu), il giocatore non potrà diventare un improbabile eroe che possa resistere a migliaia di frecce, forte dei suoi 360 punti ferita; il personaggio giocante rimane un uomo, per quanto potente, che possa quindi anche morire con un solo, sebbene raro, colpo mortale di un newbie: il cosiddetto colpo "critico" rende non solo il gioco più realistico, ma permette una migliore immedesimazione. In un GdR classico i giocatori anziani godono di un senso di superiorità illimitato, quasi semi-dei, nei confronti dei nuovi, mentre anche il più inesperto dei lottatori con la volontà di uccidere dovrebbe essere temuto.

La grafica sarà 3D, con varie visuali: soggettiva stile *Quake* (che cambia se guidiamo un veicolo) isometrica in 3D reale (a differenza di *UO* è fornito anche il senso dell'altezza) o dall'alto per le fasi strategiche del gioco. Fin'ora questa molteplicità di visuali è inedita nei MMOCRPG, un acronimo che sta per *Massively Multyplaying Online Computer Role Playing Game*.

Il motore grafico (chiamato Crystal Space), tutt'ora in via di sviluppo, oltre a supportare OpenGL e DirectX, sarà completamente flessibile, derivando dall'evoluzione di un motore Linux. Il client locale sarà configurabile dal giocatore, soprattutto per quanto riguarda la fisionomia del proprio personaggio, a seconda dei gusti e soprattutto delle proprie disponibilità hardware.

A patto di sacrificare aspetti della grafica, sembra, infatti, che il gioco possa girare su qualsiasi piattaforma.

In conclusione, tutto il progetto sembra riflettere l'entusiasmo e la passione degli sviluppatori e dello stesso publisher, come ai tempi dei primi videogame, dove emergeva con forza la creatività dei singoli nonostante i vincoli commerciali.

Speriamo si avveri la rivoluzione promessa nei GdR online.

Alessandro Longo

A COLLOQUIO CON IL PUBLISHER

PCZETA: Puoi dirci com'è nata l'idea di sviluppare un GdR online?

MARCO CAPECCI: Da tre fattori: passione, attenzione al mercato e naso per il business. Mi spiego: abbiamo notato che tutti gli attuali GdR online non sono assolutamente veri GdR ma una variante di sparatutto... da qui, ascoltando le necessità della comunità di player, l'idea di crearne uno vero.

PCZETA: In che modo *Agarthi* vuole risultare un autentico GdR, a differenza dei suoi predecessori su computer?

MARCO CAPECCI: In primis perché non mira al personaggio come accozzaglia di caratteristiche che va e picchia, ma ha una sua vita, già dalla scelta del numero di caratteristiche (12) relative al personaggio, e la scelta degli skills (200+) che creano una varietà personalizzabile... ma soprattutto per l'inserimento di un plot che si muove indipendentemente dai personaggi giocanti, con cui possono interagire.
Si mira a dare una profondità, uno spessore a ogni singolo personaggio. Questo implica, alla partenza commerciale, un gruppo piu ristretto di "membri", ma che crescerà col tempo, dando la possibilità di vivere veramente una vita alternativa.

PCZETA: Dal punto di vista della gestione del server e dei client, in cosa si differenzia dai precedenti MMOCRPG?

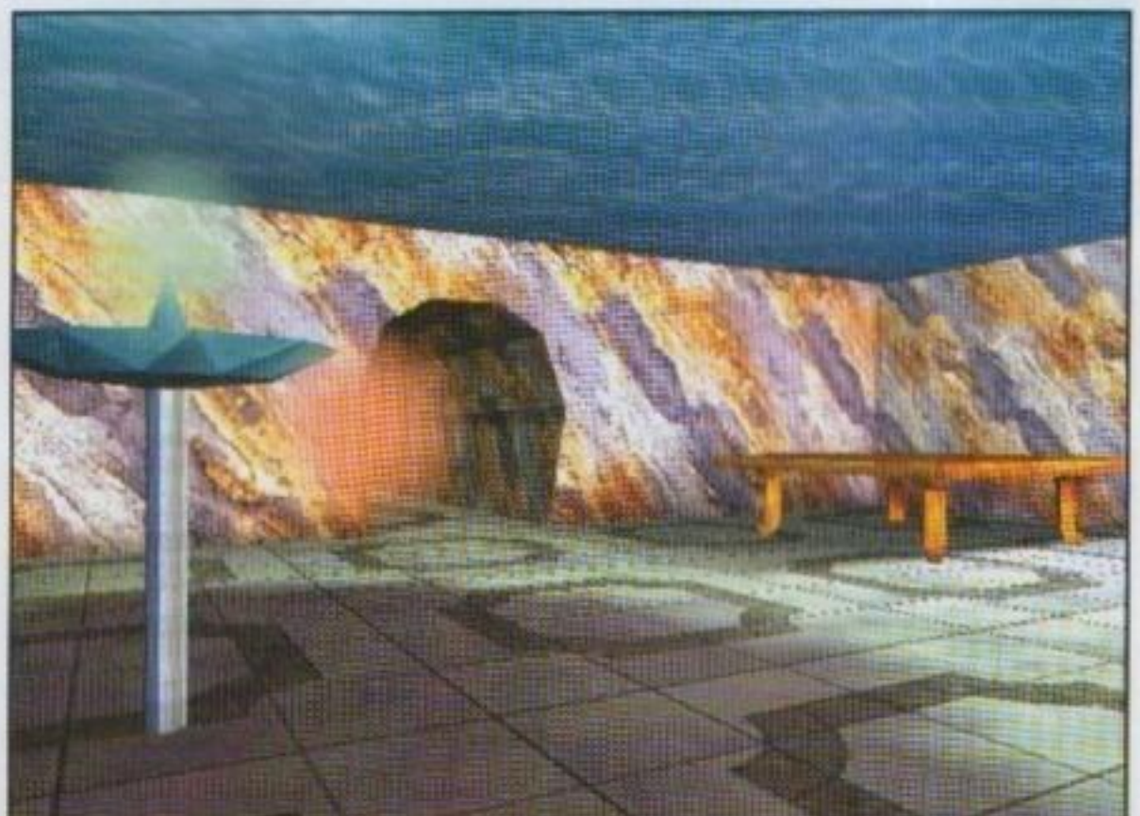
MARCO CAPECCI: Diciamo che in gran parte è un segreto, ma posso dire che a differenza degli altri non tutto è basato su un server remoto... questo velocizza e sfrutta il computer del client del giocatore stesso.

PCZETA: Può dirci qualcosa riguardo l'utilizzazione di licenze ufficiali di famosi giochi da tavolo?

MARCO CAPECCI: Ancora preferisco non fare nomi, ma posso dire che è un mondo di gioco con un sistema di un famoso GdR, già molto conosciuto e stabilito globalmente.

PCZETA: Per finire, la pubblicazione del gioco avverà con particolari modalità?

MARCO CAPECCI: Avverrà in maniera standard in CD, pubblicato in italiano da Studio C (che diventerà Reality Evolution) e in inglese da un'altra società legata alle licenze. Mentre per la distibuzione server online saranno Studio C e VDI (Virtual Development Inc), in partnership.



L'entrata di un labirinto.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALL STAR TENNIS 2000

Tènnis s. m.: gioco con racchetta e palla disputato tra due giocatori (singolo) o tra due coppie di giocatori. La racchetta, di forma ovoidale con un manico...

INFO

Genere: Sportivo
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Interno
Sito Web: www.ubisoft.it
Data di uscita: Estate 2000



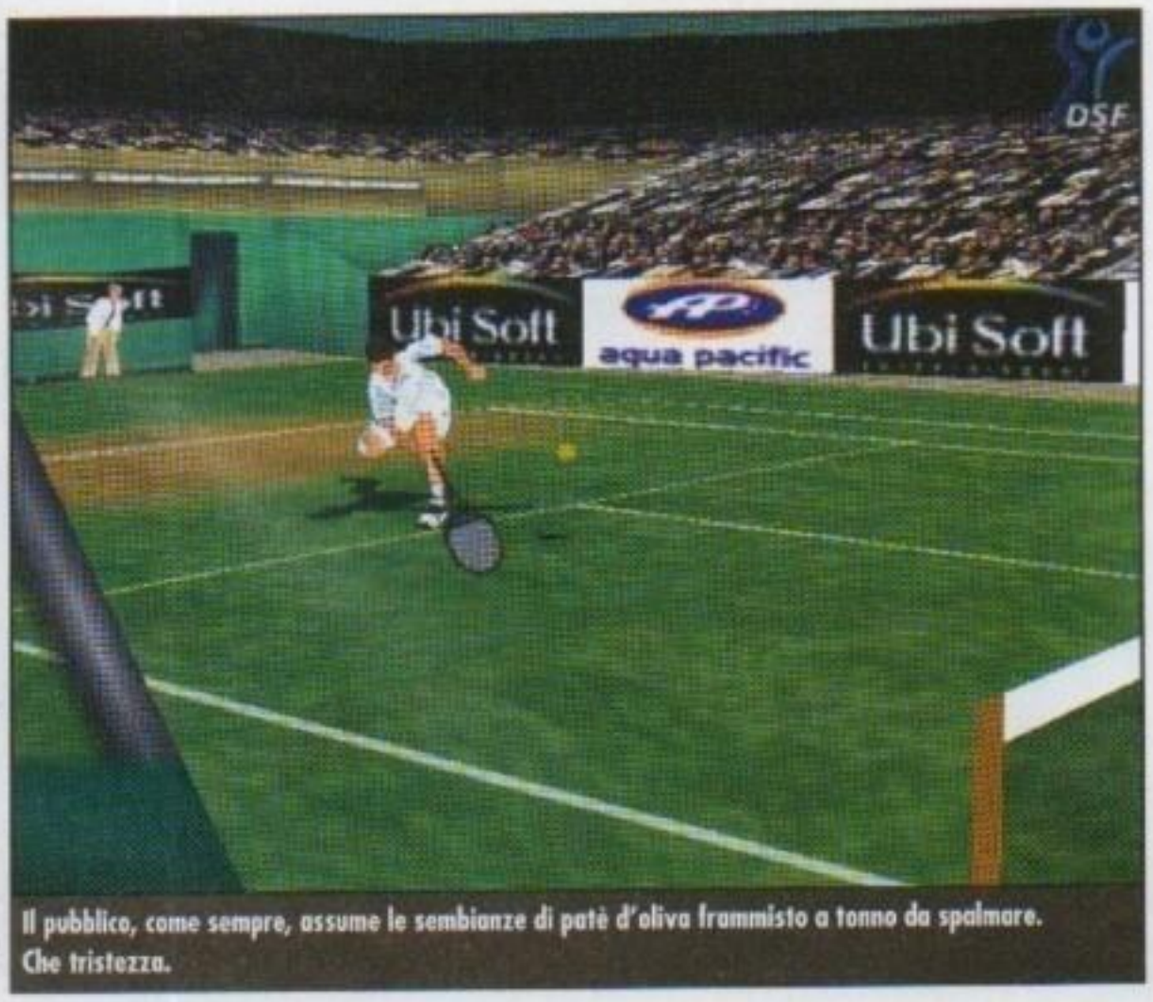
Non saranno gli sponsor ufficiali, ma la qualità cosmetica del campo ripaga ampiamente...



Ampia possibilità di customizzare la telecamera. Resta i fatto che poche saranno le visuali godibili e fruibili.

Non può essere lunga più di 82 centimetri. La palla è in gomma, cava e rivestita di panno giallo, con un diametro di 68 millimetri e un peso di 58 grammi. Convenzioni internazionali, riconosciute in tutti i tornei ufficiali, regole standardizzate che partirono dai verdi campi britannici, originariamente create per un antico gioco francese, *jeu de paume*. Con precisione degna della più attenta strategia di marketing e rigorosa puntualità commerciale, la Ubi Soft sforna una simulazione di tennis, dotata di tutti i crismi del caso. *All Star Tennis 2000* metterà a disposizione del giocatore 23 atleti fittizi e 7 note star del circuito mondiale, tra cui Amélie Mauresmo, Conchita Martinez, Gustavo Kuerten (N°5 nella classifica mondiale), Todd Martin (N°7), Lleyton Hewitt (N°25) e Richard Krajicek (N°10). L'esiguo numero di atleti reali racchetta-muniti, assieme alla mancata licenza ufficiale dell'ATP Tour, con relativi brand e sponsor di contorno a ufficializzare il tutto, potrebbero creare del malcontento nelle attese degli appassionati utenti, assetati di precisione, rigorosità e fedeltà a quanto offre la realtà tennistica. Semplice trade-off a cui sottostare, si ritiene in casa Ubi Soft, o amaro prezzo da pagare al fine di ottenere una dinamica comportamentale dei giocatori del tutto impeccabile e un'implementazione fisica quanto mai dignitosa. Banale appare elencare le dovute e irrinunziabili modalità di gioco: partita, torneo, e stagione. L'intero campionato vedrà trasferte tra diversi paesi e condizioni di gioco del tutto differenti le une dalle altre. Si giocherà sulla terra rossa australiana, in condizioni climatiche proibitive, passando per i sintetici di New York, fino a giungere nella capitale francese e approdare oltre la Manica, sull'erba curata meticolosamente, in stile old english, dei secolari campi di Wimbledon. Gli sviluppatori parlano di una trasposizione poligonale di detta disciplina sportiva, miracolosamente vicina alla pratica reale, con impeccabili movenze dei giocatori e fluide animazioni, prive di note artificiali e sintomi da programmazione maldestra. Le immagini a corredo dimostrano, *incredibile visu*, una qualità cosmetica d'indubbio valore, sentore di un comparto grafico curato puntigliosamente e con estrema maestria. Colpi arrotati per sfiancare l'avversario e farlo scendere a rete, lob shot per scavalcarlo una volta sceso a rete, poderosi dritti e precisi rovesci lungolinea, demi-voleè e tuffi acrobatici per salvare anche un piccolo, ma importante quindici, implementati egregiamente, saranno il giusto condimento al titolo qui presente (magari sulla falsa riga della vecchia serie *ProTennis*). Come da regola, ogni giocatore sarà connotato da stili di gioco differenti, più o meno aggressivi, stili che prediligeranno il gioco a rete o approcci che permetteranno lunghi ed estenuanti scambi da fondocampo. Una completa gestione della telecamera virtuale, dotata anche di fermo immagine, consentirà di godere appieno dell'esperienza vissuta sul campo e cristallizzare momenti topici o particolarmente esilaranti. Giudici di linea, raccattapalle, giudice di sedia e pubblico bidimensionale sugli spalti contribuiranno all'ufficiosità del tutto, immerso in una riproduzione delle arene di gioco di rara qualità cosmetica. Fifteen all, quiet please.

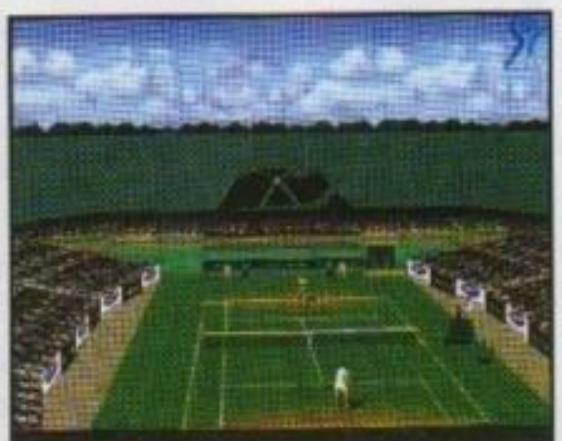
Lorenzo Antonelli



Il pubblico, come sempre, assume le sembianze di patè d'oliva frammisto a tonno da spalmare. Che tristezza.



Le animazioni, così dichiarano i programmatori, dovrebbero essere fluide e del tutto credibili.



Una degna inquadratura panoramica mostra l'intera arena.

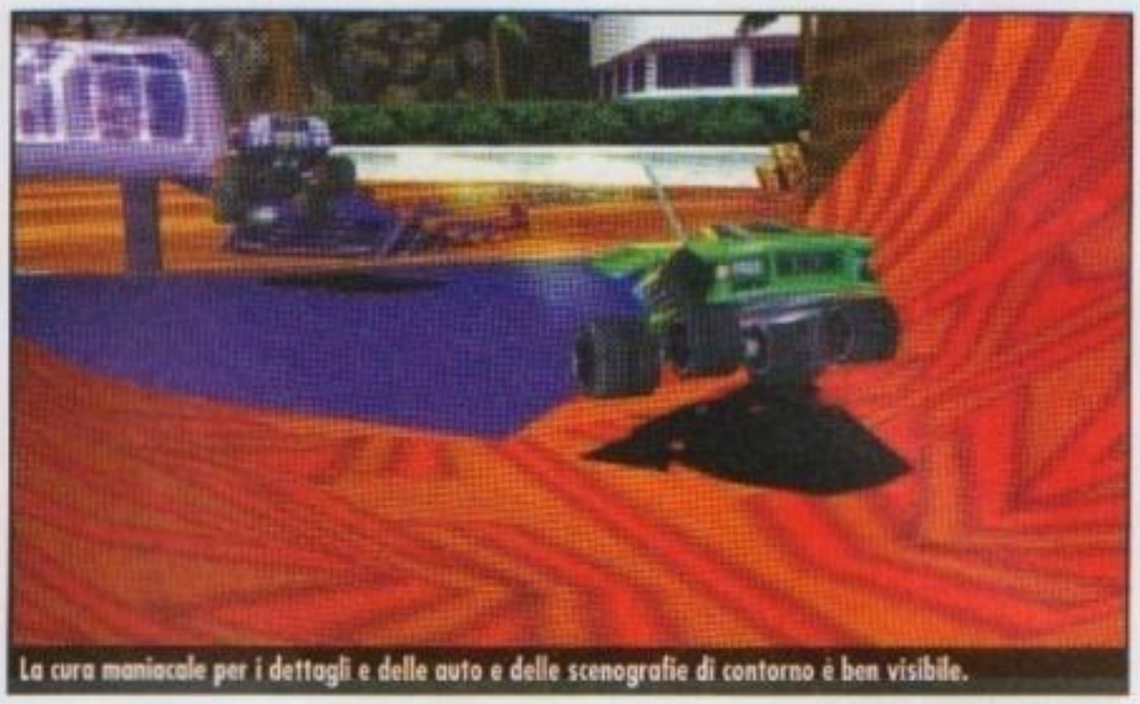
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STUNT GP

Il mondo edulcorato delle corse automobilistiche, attraverso mini bolidi radiocomandati, gettati all'impazzata in folli circuiti. Sta per arrivare *Stunt GP*. Era ora!


La cura maniacale per i dettagli e delle auto e delle scenografie di contorno è ben visibile.

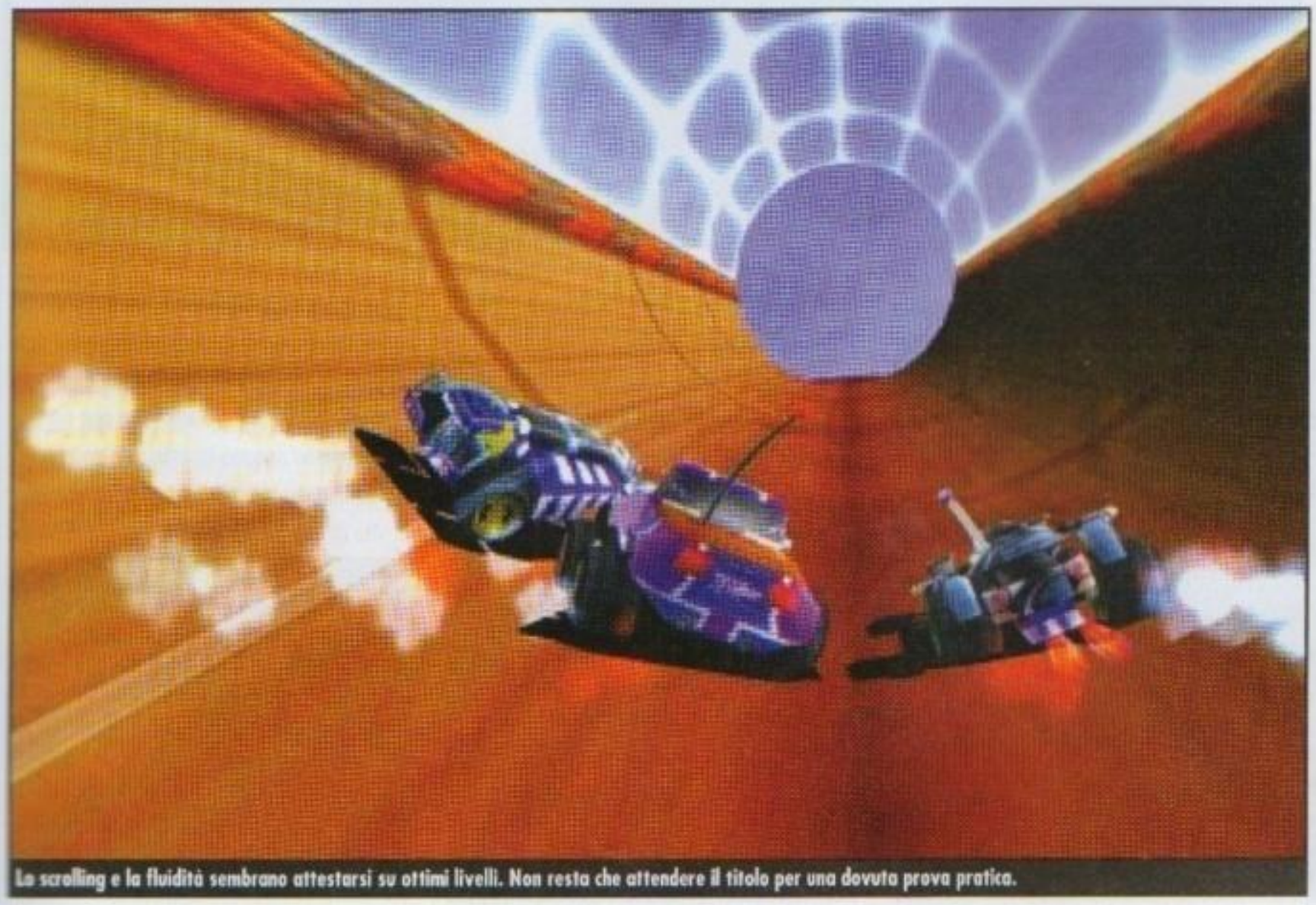
INFO

Genere: Automobilistico
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Team 17
Sito Web: www.team17.com
Data di uscita: Estate 2000

Tesi. Due anni di intenso lavoro. Preludio e prodromi di un capolavoro in miniatura, dotato di tutte le carte in regola per sbarcare sui nostri hard disk e riscuotere l'intera posta in gioco. Queste le idee e speranze, non prive di fondamento del resto, di Martin Brown, direttore dello sviluppo e produzione del Team 17, la stessa combriccola che anni orsono sfornò quel *Worms* (a cui seguirono poi *Worms 2*, *Worms Armageddon*, e famosi in precedenza per la serie *Alien Breed* su Amiga e molto altro) che molti nostalgici ricordano con empatia. *Stunt GP* sembra ormai sulla dirittura di arrivo, il make up è ora terminato e non resta che vedere cosa se ne può cavar fuori. Antitesi. L'impostazione di gioco ricorda vagamente *Re-Volt*, identica tipologia di competizioni a base di macchinine radiocomandate e circuiti densi di ostacoli e insidie edilizie a impegnare l'utente in funamboliche manovre. Sfrenate competizioni, felicemente prive di bonus o armi dedite alla debellazione mobile dell'avversario, volte a mettere in risalto la frenesia delle gare, giocate al filo dei millimetri, tra curvoni parabolici e salti che vanno contro ogni forza di gravità. La sintesi non può che risultare dignitosa e appropriata a tali premesse. *Stunt GP* vanterà un discreto numero di tracciati su cui sfidarsi (si dovrebbero aggirare attorno ai 24 per il gioco in singolo, più ulteriori per il multiplayer mod), densi di rampe, curve a otto, incroci pericolosi, sopraelevate, giri della morte (Speed Tracks), o dossi, cunette di sabbia e tipiche insidie da Stunt Tracks. Una sezione a parte, denominata Freestyle, avrà la mera funzione di passatempo non impegnativo, con ampi spazi per liberi scontri e piroette. In base alla posizione raggiunta otterremo crediti per upgradare i mezzi in uso con kit di potenziamento o venderli, passando all'acquisto di bolidi ancor più performanti. Classiche ma eterogenee le tipologie di competizioni: campionato, Stunt Challenge, arcade, Freestyle e time trial, a cui va aggiunta l'opzione multigiocatore in split-screen o in rete locale, per un massimo di otto giocatori. Quattro grandi categorie di vetture stabiliscono le nature dei modelli a disposizione, qui suddivisi in RoadHogz (fuoristrada), Sand Sharks (macchinine adatte ai terreni sabbiosi), Dare Devils destinate esclusivamente agli scontri e le velocissime AeroBlaster, per sfrecciare sul duro asfalto. Stuzzicante e sfizioso appare il contatore "Aeromiles", il quale annoterà meticolosamente ogni centimetro di pista trascorso con le ruote in aria, assegnandoci punteggi che si accumuleranno alle evoluzioni che compiremo nel corso degli incidenti. A detta degli sviluppatori, il motore grafico sarà connotato da una versatilità senza pari, mettendo in mostra una fluidità priva di esitazioni e un'attenzione per i dettagli grafici (vedi le antennine, la pressione dei pneumatici, i dischi dei freni miniaturizzati) calzante su qualsiasi macchina da gioco e totalmente customizzabile.

L'introduzione di un comodo test "on fly" sul comportamento hardware del nostro PC con il titolo in questione e relativa regolazione delle impostazioni grafiche costituiranno di certo un felice espediente per una rapida soluzione a incertezze grafiche. I modelli delle vetture, parlano gli screen shot allegati, sfoggiano texture di indubbie qualità cosmetiche ed eccellenti accostamenti cromatici, segno di un'attenta scelta di design messa in atto dal Team 17. Non resta che fare scorte di batterie per i telecomandi attendendo con fervore l'uscita del titolo.

Lorenzo Antonelli


Lo scrolling e la fluidità sembrano attestarsi su ottimi livelli. Non resta che attendere il titolo per una dovuta prova pratica.



Non mancheranno salti ed evoluzioni con i mezzi più disparati.


Gli effetti grafici quali scie di fumo, strisciate di scintille contro i bordi pista e le scie luminose dei fari sono davvero eccellenti.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK CONQUEST ONLINE

Un nuovo gioco online basato sulla collezione di carte virtuali che rappresentano gli elementi dell'universo di Star Trek, sulla scia dei tanti giochi fantasy che appassionano i collezionisti

INFO

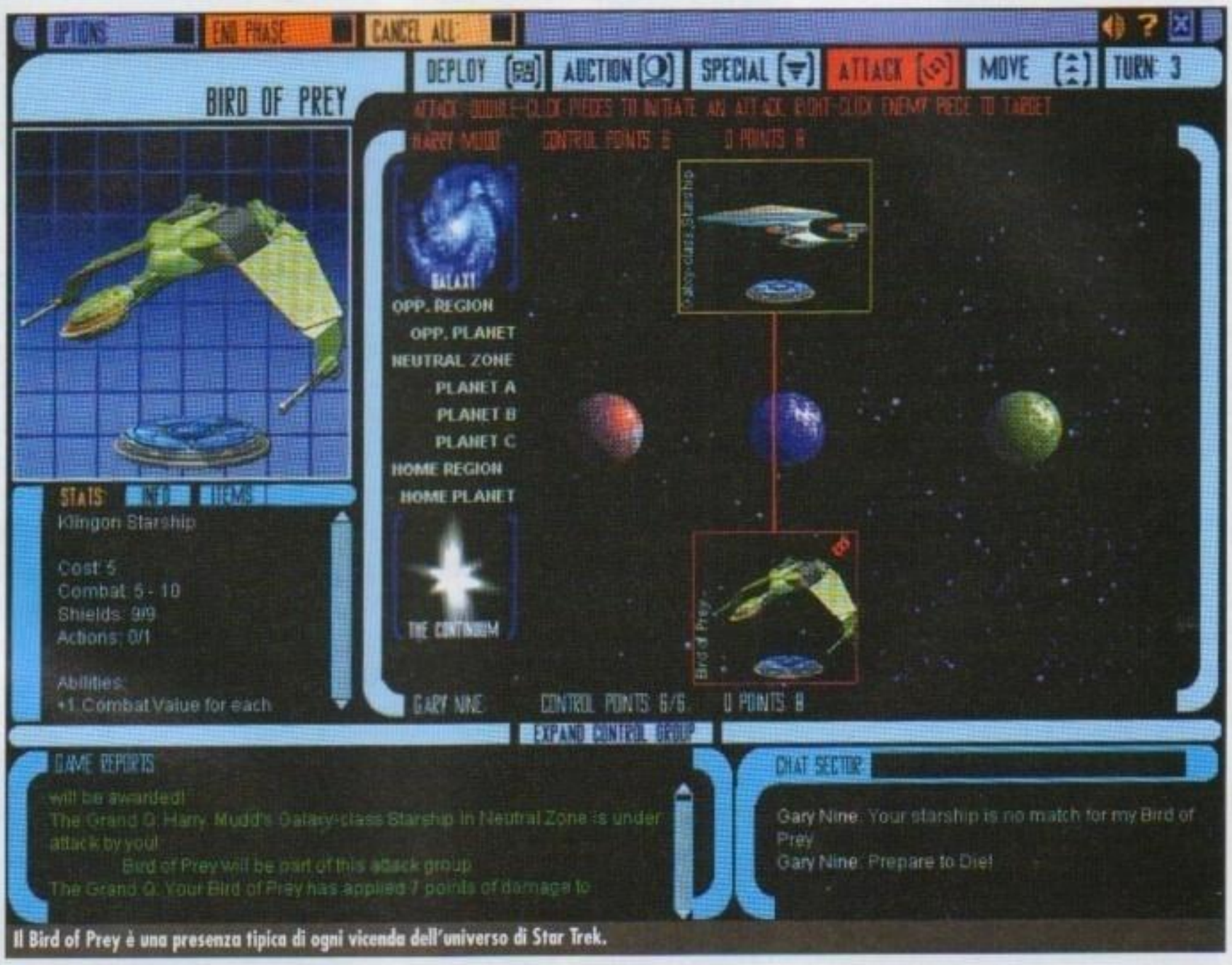
Genere: Strategico Online / Collezione

Casa: Activision

Sviluppatore: Genetic Anomalies

Sito Web: www.activision.com

Data di uscita: Imminente



Il Bird of Prey è una presenza tipica di ogni vicenda dell'universo di Star Trek.

L'enorme successo della saga di Star Trek, quattro fortunate serie di telefilm, innumerevoli trasposizioni per il grande schermo, e tutta una serie di eventi collaterali che coinvolgono milioni di fan in tutto il mondo, non poteva non intaccare l'universo dei videogiochi, e, infatti, abbiamo visto un gran numero di titoli sugli scaffali, di genere diverso, dagli strategici, agli sparatutto, alle avventure. Ora l'Activision propone un prodotto assolutamente nuovo, un gioco online basato sulla collezione di carte virtuali. Ciascuna carta rappresenta un personaggio, un'astronave, un oggetto con specifiche caratteristiche, e un giocatore può in tale modo costruire un'armata personale, con la quale iniziare la guerra online contro altri giocatori, che si dipana in una serie di battaglie in forma di strategico a turni, versione evoluta, ampliata e modernizzata del gioco degli scacchi, con scacchiera la galassia. Il server di *Star Trek Conquest Online* contiene un'area dedicata agli scambi per permettere ai giocatori che lo desiderino di scambiarsi carte virtuali, dopo un'opportuna fase di contrattazioni e discussioni. Le battaglie vedono opporsi due giocatori; esistono due tipi di sfide, quelle non valutate e quelle valutate. Se una partita non è valutata, non viene considerata ai fini della classifica generale dei giocatori, utile per determinare in modo seppure variabile e approssimativo le capacità relative dei giocatori, per cercare di accostare giocatori di simile capacità per battaglie maggiormente appassionanti. Per accedere a tutte le potenzialità di *Star Trek Conquest Online* occorre registrarsi come giocatore, ossia crearsi un'identità nel server e ricevere un gruppo iniziale di pezzi (così anche sono chiamate le carte virtuali), il che si ottiene in due modi, o scaricando il gioco e pagando via rete 10 dollari americani, utilizzando una transazione sicura gestita dal server, con carta di credito, che ormai è una seconda carta d'identità negli Stati Uniti, molto più diffusa che da noi, come pure in generale il commercio elettronico, oppure, senza trasformare la propria carta di credito in bit sparsi per la Rete (o semplicemente per chi non la possiede, in genere i giovanissimi giocatori) è possibile utilizzare il codice che si trova nella scatola del gioco che andrà ovviamente acquistato.

Nell'universo di Star Trek, i Q sono la razza più avanzata in assoluto. Possiamo considerarli degli dei, nulla può minacciarli, nulla può distruggerli. Per conseguenza, i Q si annoiano, e sappiamo che per puro divertimento spesso interferiscono in modo fastidioso e talvolta pericoloso con la vita delle altre razze che non possono vantare una paragonabile evoluzione.

Questo è il Concetto di base di *Star Trek Conquest Online*. Il giocatore è un membro della razza dei Q, che battaglia nello scacchiere galattico con un altro Q, utilizzando individui di differenti razze, con le loro armi e le loro astronavi.

Per giocare a *Star Trek Conquest Online* è necessaria una connessione a Internet, sia



Ecco una schermata che mostra l'interfaccia caratteristica di questo gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Questo gioco potrebbe piacere anche ai non appassionati della serie.

essa tramite modem o tramite rete. Tuttavia, per fare pratica non è necessario connettersi, la modalità di gioco Offline è stata studiata per acquisire dimestichezza con i comandi e le strategie. Se non si è collegati, si può giocare solo con gli scenari del tutorial, e non si possono modificare le impostazioni del proprio personaggio né della propria armata, in termini di scambio di pezzi. Sempre offline, è possibile studiare e consultare un manuale in formato pdf. Dopo la connessione, si arriva a una videata che offre alcune voci nella porzione superiore dello schermo, in guisa di menu, e non mancano le riproduzioni dei tasti di gestione delle finestre di Windows, per richiamare l'help, rigorosamente online, per minimizzare o chiudere la finestra del gioco. Da qui, è possibile accedere a differenti videate che mostrano le fasi del gioco, tra cui lo stato del giocatore, i giocatori in quel momento online, con il loro punteggio, disponibili per una partita o per uno scambio di pezzi

Lo stato del giocatore è l'insieme dei pezzi in suo possesso. Ogni pezzo ha delle caratteristiche proprie, ed è rappresentato da un'icona curata e gradevole alla vista, su cui compare un tooltip esplicativo al passaggio del mouse. I pezzi si suddividono in cinque categorie: Q, individui, astronavi, oggetti ed eventi. I pezzi di tipo Q sono i più importanti, unici durante la partita, la loro perdita comporta la perdita della battaglia, possono arrivare a controllare un pianeta, ma non entrano in gioco attaccando direttamente le forze avversarie. I pezzi che rappresentano individui possono essere di tipo diverso secondo la razza dell'individuo, intervengono direttamente nelle battaglie sui pianeti o a bordo di astronavi, sono valutabili in base al danno che causano al nemico. I pezzi delle astronavi, oltre a trasportare gli individui, prendono parte agli scontri interplanetari. I pezzi degli oggetti rappresentano vari tipi di equipaggiamento per individui e astronavi, che ne aumentano l'efficacia, mentre i pezzi degli eventi modificano il corso di tutta la battaglia.

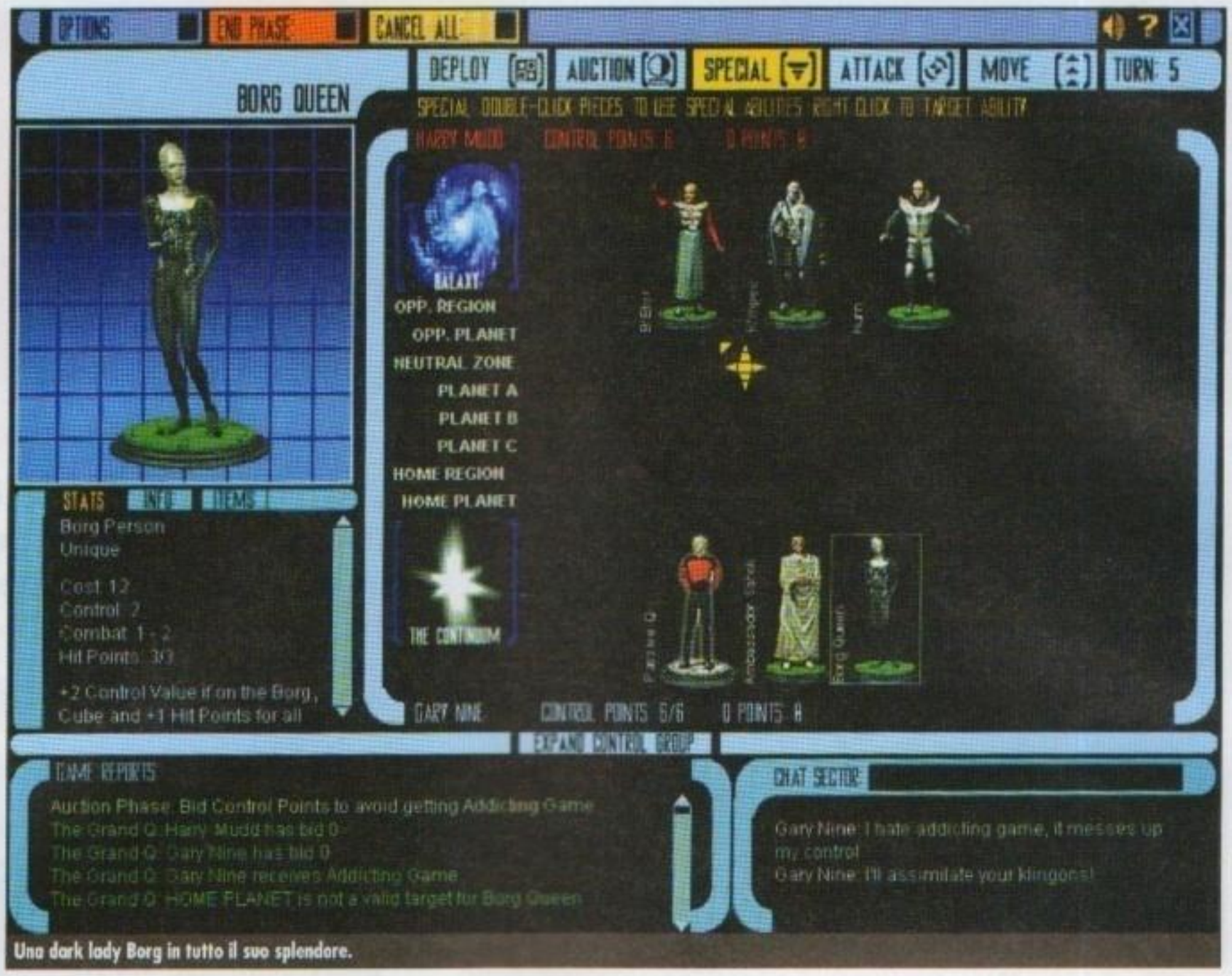
La forza della propria armata è determinata dai Punti di Controllo, che in pratica quantificano la possibilità di schierare in campo un certo numero di unità, e il loro ammontare varia nel corso del gioco. I pezzi possono formare dei gruppi, per comodità di strategia.

Ognuno dei pezzi ha un peso differente nelle battaglie, così esistono pezzi più ricercati o pezzi che si possono mettere da parte, se ritenuti d'importanza secondaria, o addirittura regalarli ad altri giocatori che vogliano impiegarli nelle loro differenti strategie. Il server di *Star Trek Conquest Online* supporta anche la compravendita di pezzi, per la quale è indispensabile la carta di credito. La partita vera e propria avviene sulla Mappa di Gioco, nella quale è possibile visualizzare la situazione a diverse scale, dalla panoramica interstellare al dettaglio planetario.

Molto importante la comunicazione tra i due giocatori durante il gioco, ed esiste una porzione dello schermo riservata per lo scambio d'informazioni.

Ad ogni turno, esistono alcune azioni disponibili per il giocatore, che avvengono secondo un ordine rigoroso di fasi: spiegamento di forze, attacco e trasferimento di unità da un punto all'altro della mappa. Numerose regole governano ciascuna fase, e in aggiunta diversi fattori circoscritti o globali intervengono a mutare le strategie.

Roberto Aresu



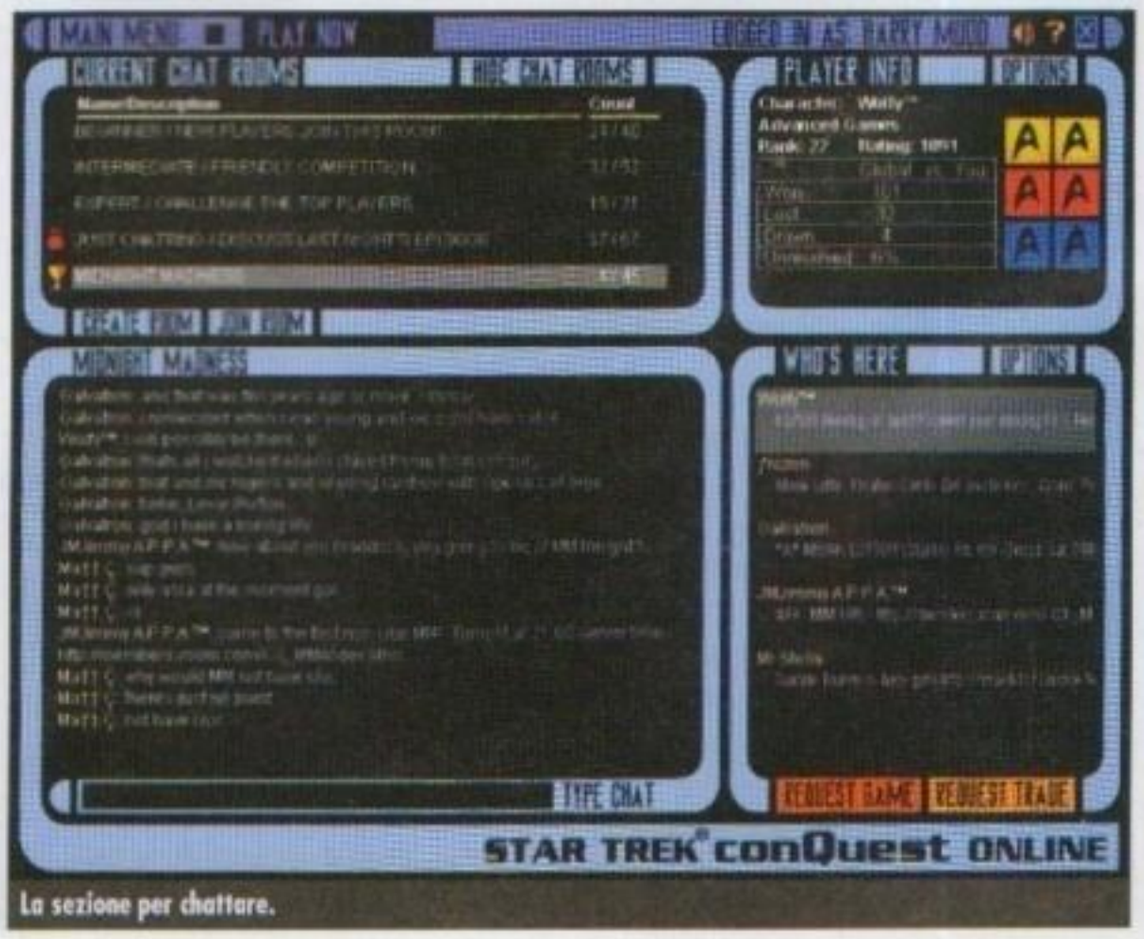
Una dark lady Borg in tutto il suo splendore.



Un altra carrellata sui personaggi.



Schermata di introduzione.



La sezione per chattare.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR TREK: NEW WORLDS

Ormai la grafica poligonale è entrata di peso nel mondo degli strategici in tempo reale ampliando (almeno sulla carta) la varietà offerta da un genere ultimamente un po' stantio a livello di idee. *Star Trek: New Worlds* potrà non essere il primo a implementare un campo di battaglia 3D, ma le sue caratteristiche sono davvero uniche

INFO

Genere: Strategico in tempo reale

Casa: Interplay

Sviluppatore: 14° East

Sito Web: www.interplay.com/stnewworlds/

Data di uscita: Fine 2000

Alla fine del 22° secolo (più precisamente qualche tempo dopo il film Star Trek V), l'Impero Romulano diede inizio a un ambizioso progetto volto a creare fratture artificiali nella struttura del subspazio, con lo scopo di ideare un nuovo tipo d'arma. Il test del cosiddetto progetto Shiva venne effettuato all'interno della Zona Neutrale dove ad attendere la nave romulana incaricata del progetto c'era un piccola sorpresina. Un incrociatore Klingon che pattugliava la zona si era accorto della loro presenza e aveva aperto le ostilità. Per evitare che il progetto Shiva cadesse nelle mani dell'Impero Klingon, il comandante romulano decise di effettuare comunque la detonazione ottenendo risultati del tutto incredibili: la frattura nel subspazio aveva causato l'apparizione di una serie di sistemi stellari in una vasta area di spazio che poco prima era totalmente vuota. La stessa nave romulana si venne a trovare nel campo gravitazionale di un pianeta schiantadosi sulla sua superficie. Il messaggio di emergenza con al suo interno la comunicazione relativa ai nuovi pianeti viene però intercettata anche dai Klingon e dalla Federazione che iniziarono subito una serie di investigazioni. I primi dati confermarono che i mondi scoperti erano di classe M e ricchi di risorse minerarie, praticamente l'ideale per impiantarvi sopra delle colonie. Dopo aver colonizzato i pianeti della fascia esterna avvenne il primo contatto con i Taubat, una razza indigena con tecnologie piuttosto elevate che però sembravano solo in grado di usare senza averne una piena comprensione. Per quanto nella fascia planetaria di Tabula Rasa (nome azzeccato) ci fosse effettivamente tanto spazio, evidentemente non era sufficiente per contenere simultaneamente Klingon, Romulani e Federazione e questo portò a dei conflitti tra i rispettivi coloni...



Un Bird od Prey Klingon atterra in zona di guerra. Le texture della nave sono davvero notevoli.

UNA STORIA, UN GIOCO

Questo è l'incipit narrativo della storia che sta alla base di *Star Trek: New Worlds*, lo strategico in tempo reale della Interplay basato sulla saga ideata negli anni '60 da Gene Roddenberry.

Quello che dovrebbe distinguerlo dalle annunciate ondate di giochi del genere riguarda il tipo di gestione di unità e lo spirito di gioco. Insomma, se *Ground Control* tende al minimalismo da questo punto di vista, *Star Trek: New Worlds* promette di ampliare le opzioni di comando evitando comunque di complicare eccessivamente il compito del giocatore.

La scelta della fazione da interpretare comporta alcune restrizioni nell'etica comportamentale: per esempio usando la Federazione si dovranno tenere sottocontrollo i protocolli della Flotta Stellare per non incorrere in severe penalizzazioni. I Klingon possono vantare un approccio più aggressivo ma devono comunque agire nei limiti del loro codice d'onore evitando quindi azioni riprovevoli come sparare ai civili indifesi. L'Impero Romulano invece rappresenta una carta neutra in quanto permette ai comandanti sul campo di scegliere la strategia più congeniale per raggiungere la vittoria totale. La gestione delle colonie ha non pochi punti in comune con *Earth 2150*, vista la possibilità di cambiare l'area d'azione tra le installazioni possedute. Di conseguenza si ha l'impressione di gestire un vero e proprio avanzamento coloniale a livello planetario invece di trovarsi a conquistare ogni volta un lembo di terra slegato da tutto. Una notevole mole di tempo ed energie sono state spese per ideare il terreno di gioco che non dovrebbe essere semplicemente una gigan-



I veicoli non sono molto originali ma sono comunque funzionali.



Le esplosioni e le strutture sono ancora da rivedere a livello grafico.



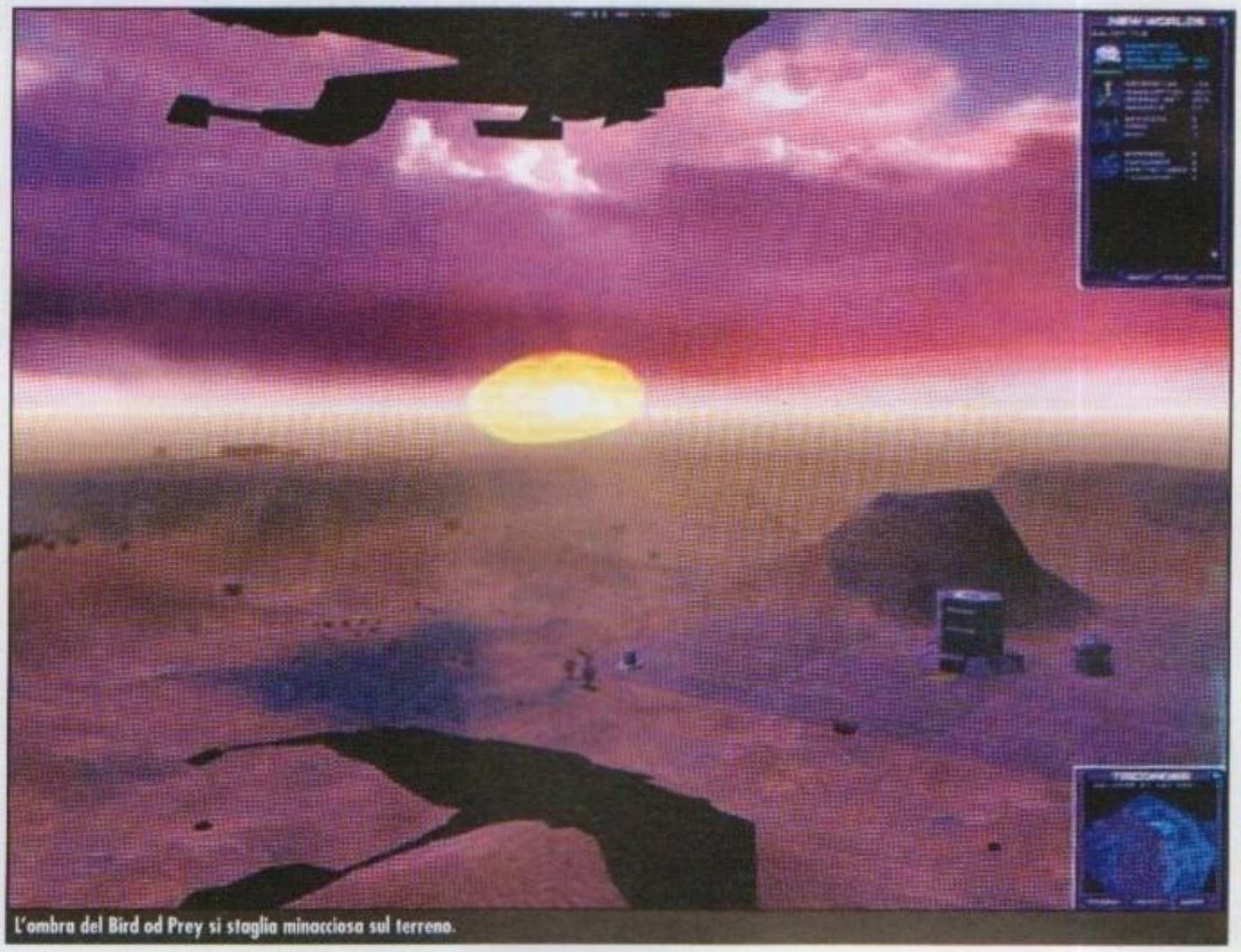
Non c'è niente di meglio di una battaglia notturna per dimostrare la spettacolarità del motore grafico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

tesca arena, ma una simulazione di ecosistema che influenzerà anche le condizioni dei coloni e degli avamposti. Dalle foto sono già apprezzabili alcune variazioni climatiche e l'alternanza tra giorno e notte anche se non è ancora chiaro come verrà strutturata la compressione del tempo.


L'ombra del Bird od Prey si staglia minacciosa sul terreno.

TERRA E CIELO

Uno degli aspetti più problematici del progetto riguardava l'aspetto dei veicoli di terra per i quali mancava ogni riferimento. Per motivi di budget l'azione sui pianeti è sempre stata penalizzata nelle varie serie di Star Trek e non si è mai visto nessun tipo di unità terrestre in azione. I programmatori hanno quindi usato parzialmente il design delle navette come ispirazione ottenendo risultati che, pur non facendo gridare al miracolo, non stonano con il design standard delle navi stellari viste e riviste nella serie classica e nei film. Sono previsti nel gioco completo ben 28 unità per parte, un numero che comprende anche unità civili come trasporti, mezzi scientifici e ovviamente coloni con varie specializzazioni Oltre alle fazioni avversarie sarà presente anche un nuovo nemico ideato appositamente per l'occasione: i Metar, una razza che si "manifestano" fisicamente sotto forma di orribili macchine da guerra tecno organiche alimentate da flussi di energia subspaziali. I loro scopi sono sconosciuti sebbene la loro apparizione sia legata a doppio filo con l'esperimento romulano che ha dato origine al sistema Tabula Rasa. Come gli Zerg di *Starcraft*, i Metar sono divisi in sottospecie con compiti specifici che corrispondono ai vari veicoli e unità standard delle fazioni selezionabili. Il loro ruolo dovrebbe essere vagamente simile a quello dei barbari dei vari *Civilization* e sono in grado anche di annebbiare l'apparato ricettivo degli avamposti per attaccare di sorpresa e fare più danno. E' ancora poco chiaro invece l'approccio alle unità aeree considerando che pochissime navi stellari sono in grado di volare nell'atmosfera di un pianeta, è probabile che, analogamente alle unità di terra, ci troveremo di fronte a tutta un serie di mezzi ideati appositamente per il gioco. A ogni modo i programmatori hanno già fatto sapere che le unità aeree più massicce come il Bird od Prey Klingon non saranno controllabili direttamente dal giocatore ma saranno classificati come rinforzi occasionali gestiti dalla CPU.


Il terreno di gioco interattivo in certi casi lascia davvero a bocca aperta.

Tornando alla gestione delle strutture è importante sottolineare l'importanza dei coloni nel corretto funzionamento degli avamposti. Per aumentare l'efficienza generale, è quindi necessario impostare rotte per gli shuttle da trasporto che forniranno nuovo personale e aumenteranno la popolazione della colonia. La popolazione è comunque vulnerabile a virus e ad altri eventi infausti che renderanno necessaria l'attenzione del giocatore per un certo periodo di tempo prima di essere risolti.

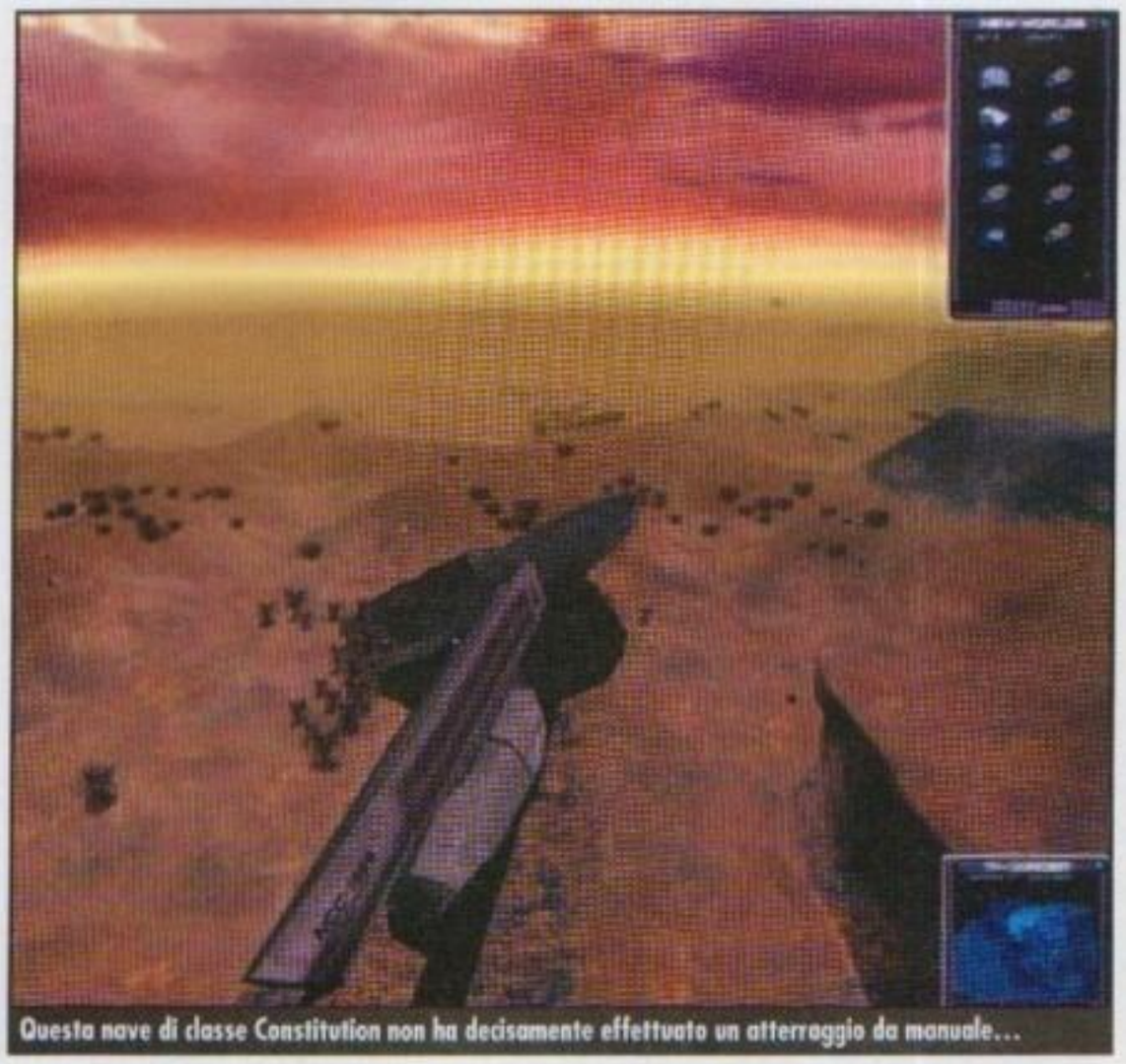
I singoli coloni hanno un'esperienza individuale e una loro qualifica specialistica che li rende unici, quindi sarà spesso necessario regolare i trasferimenti nei gruppi di lavoro tenendo di conto i loro ruoli.

Tanto per fare un semplice esempio, difficilmente un medico darà dei risultati in una miniera.

Una certa originalità traspare anche dall'impostazione del multiplayer: se da una parte abbiamo i classici deathmatch in aree delimitate, dall'altra c'è la possibilità di impostare una campagna con le missioni del gioco in single player, con la differenza che ogni giocatore interpreta una delle tre fazioni. L'idea è sicuramente interessante ma richiede un bel po' di tempo da parte dei giocatori, tuttavia non è esclusa una modalità di resume per dividere la campagna in più sessioni separate.

Star Trek: New Worlds potrebbe essere l'ennesimo successo di una Interplay che appare lanciatissima negli ultimi tempi, e ora non ci resta che aspettare la fine dell'anno per vedere il gioco finito. Dopo i 3 anni di lavorazione di *Klingon Academy* e i tempi *Star Trek: New Worlds*, possiamo anche dire che il motto della Interplay è: "Chi va piano va sano e va lontano".

Alessandro Casini


Questa nave di classe Constitution non ha decisamente effettuato un atterraggio da manuale...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

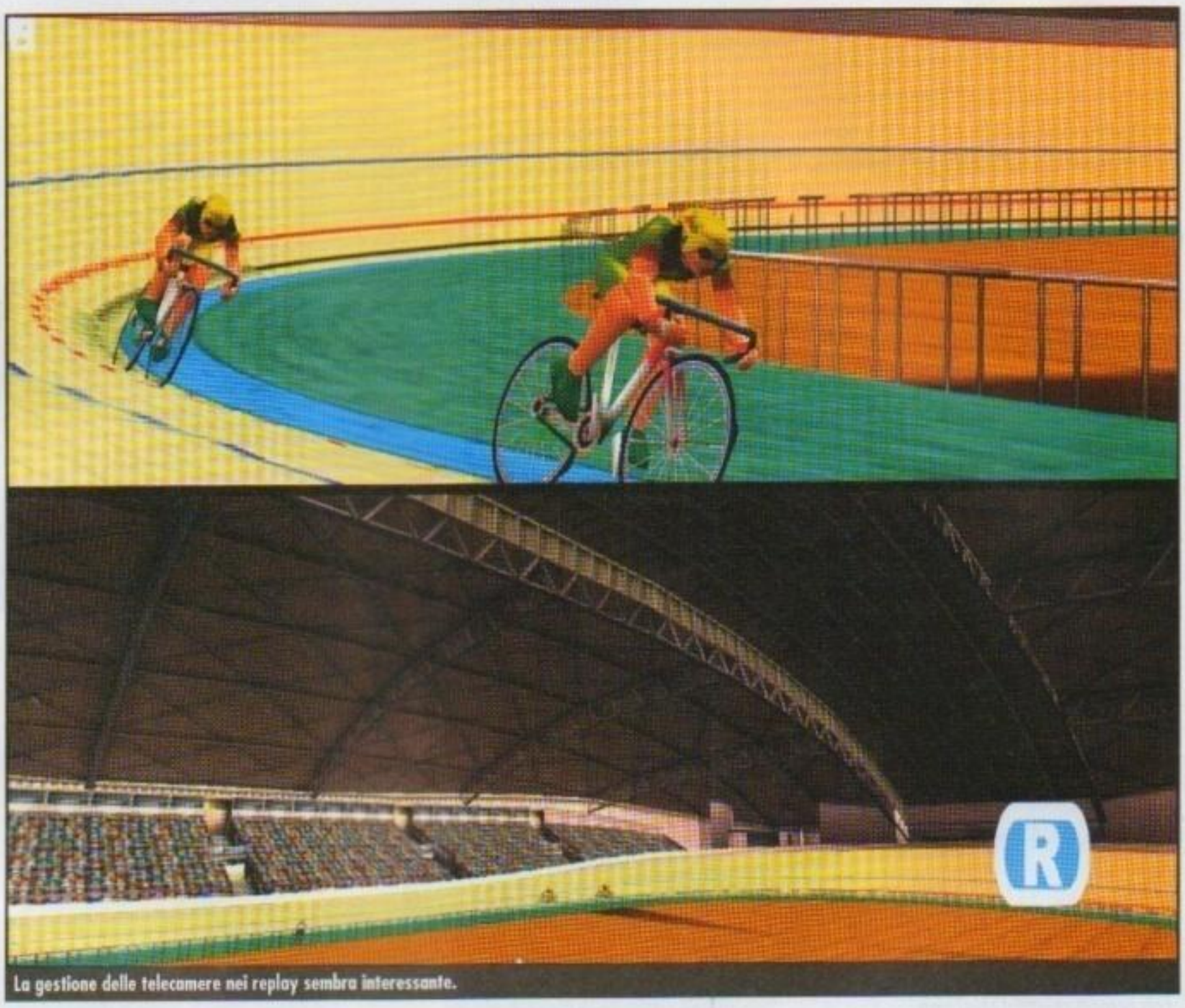
http://www.oldgamesitalia.net/

SYDNEY 2000

Smanettoni di tutto il mondo unitevi: sono tornati i multievento!

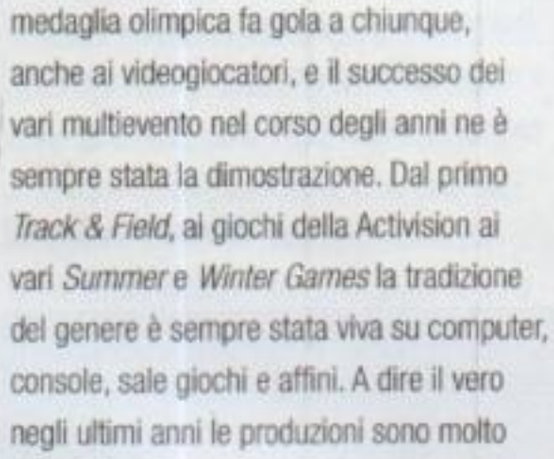
INFO

Genere: Sportivo
Casa: Eidos Interactive
Sviluppatore: Attention To Detail
Sito Web: www.sydney2000.com
Data di uscita: Agosto 2000


La gestione delle telecamere nei replay sembra interessante.

Manca poco, ormai. Nel momento in cui scrivo si tratta di un paio di mesi e quando leggerete mancherà ancora meno all'inizio dell'ultimo (ma, in questo caso più che mai, non ultimo) fra i grandi eventi sportivi di questo 2000. Le olimpiadi di Sydney si svolgeranno dal quindici di settembre al primo di ottobre e, nel corso di quelle due settimane abbondanti, l'intero mondo sportivo si fermerà per lasciar spazio alla manifestazione più grande di tutte, quella per cui perfino le stelle degli sport di squadra statunitensi, solitamente restie a partecipare a competizioni internazionali, decidono di scomodarsi. Una medaglia olimpica fa gola a chiunque, anche ai videogiocatori, e il successo dei vari multievento nel corso degli anni ne è sempre stata la dimostrazione. Dal primo *Track & Field*, ai giochi della Activision ai vari *Summer* e *Winter Games* la tradizione del genere è sempre stata viva su computer, console, sale giochi e affini. A dire il vero negli ultimi anni le produzioni sono molto calate in numero e qualità (forse anche per una stanchezza del pubblico nei confronti di uno schema di gioco che, bene o male, è sempre rimasto lo stesso) e, se si escludono i due ottimi coin-op della SEGA (convertiti anche su Saturn) usciti qualche anno fa e il discreto esperimento di *PC Atletica 2000* (che, quantomeno, poteva vantare un sistema di controllo abbastanza innovativo basato più sul tempismo che sulla velocità) si è visto ben poco degno di nota (le stesse recenti apparizioni su PlayStation della storica saga dei *Track & Field* hanno lasciato un po' a desiderare).

In ogni caso, a prescindere dal calo d'interesse del pubblico per il genere, almeno una o due realizzazioni (più o meno ufficiali) in occasione dell'evento non possono proprio mancare. La Eidos Interactive ha, quindi, deciso di accaparrarsi la licenza ufficiale (si, avete capito bene, esiste una manifestazione sportiva su cui la EA Sports non ha messo ancora le mani) delle olimpiadi da qui ai prossimi sei anni in modo da poter realizzare le conversioni delle prossime due edizioni estive e invernali.


Notate come è ben dipinto lo sforzo compiuto sul volto dell'atleta.

Il tiro al piattello è una delle specialità in cui noi italiani siamo più quotati.

UNA VENTATA D'ARIA FRESCA?

Per cercare di rendere la struttura di gioco un po' più varia del solito, alla Eidos (anzi, alla Attention To Detail, il team britannico incaricato dello sviluppo) si devono essere spremuti parecchio le meningi per scegliere un gruppo di discipline il più vario possibile da affrontare nell'ambito di ben tre modalità di gioco. Le dodici specialità sono comunque tutte dei classici (a parte, forse, il kayak) del genere e vanno dalle canoniche prove di atletica (100 metri, 110 ostacoli, lancio del martello e del giavellotto, salto triplo e salto in alto) alle competizioni più disparate (nuoto, tuffi, ciclismo, tiro al piattello, sollevamento pesi e, appunto, kayak). Delle tre modalità di gioco la prima e più classica è quella "Arcade", che permette di prendere parte direttamente alle finali delle varie discipline sommando i vari punti ottenuti nella classifica generale.

Chiaramente questa è la modalità principe per le sfide fra amici (fino a otto giocatori in rete locale o remota) che, da sempre, sono l'attrattiva principale in questo tipo di giochi. La modalità "Olympic" è qualcosa di molto interessante e che si vede abbastanza di rado nelle produzioni del genere, anche se ci sono grosse similitudini con quanto già visto nella discreta realizzazione della Ocean ai tempi di *Espana '92* e nello stesso *PC Atletica 2000*. L'Olympic Mode offrirà al gio-

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

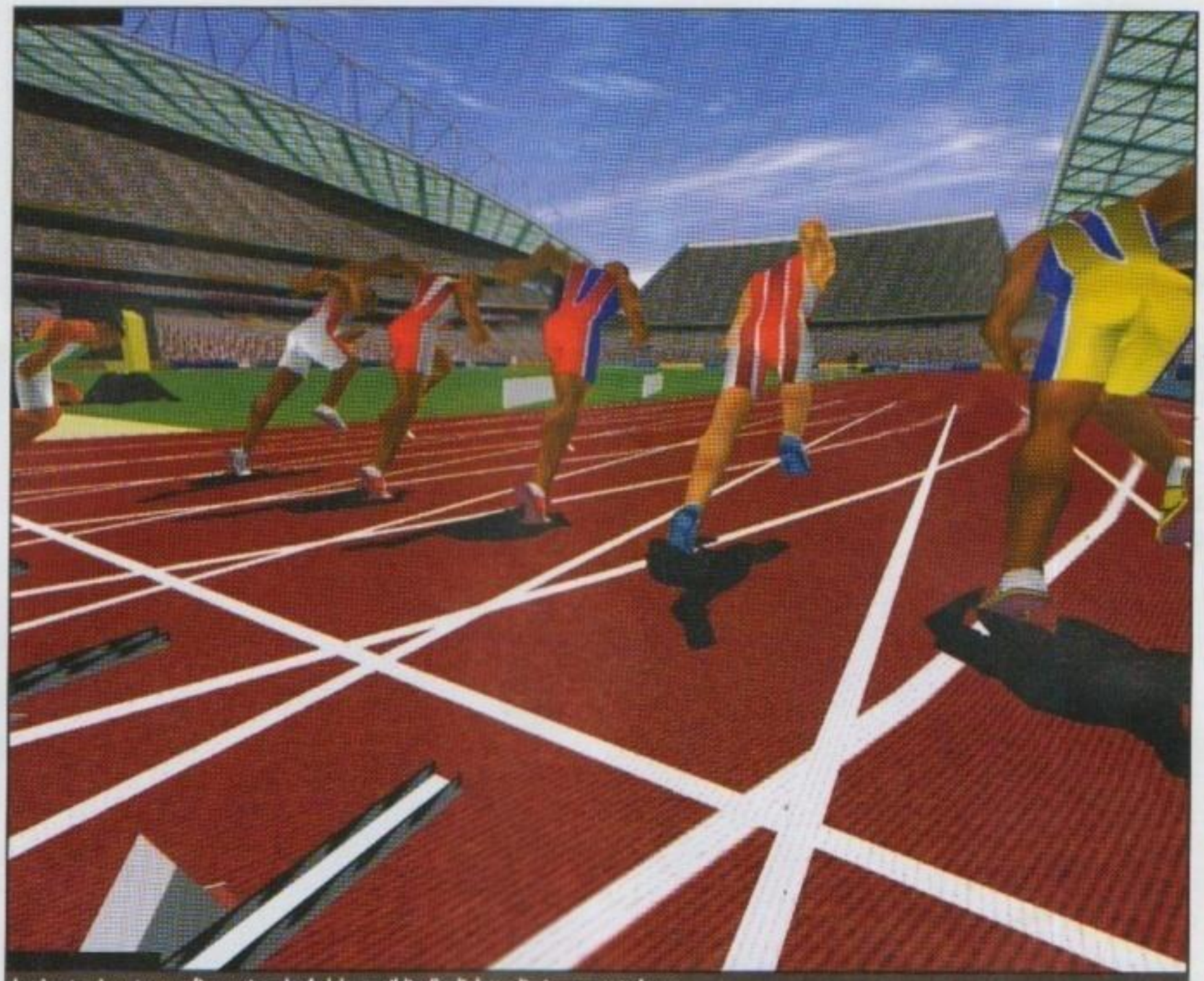
http://www.oldgamesitalia.net/



Un immagine della palestra virtuale.



Telecinesi?



La ricostruzione topografica sarà anche fedele, ma il livello di dettaglio è veramente basso.

catore l'opportunità di improvvisarsi trainer di un gruppo di dodici atleti (uno per ogni disciplina) nel tentativo di portarli alla ribalta internazionale. Questo significa che gli uomini che porremo sotto la nostra ala protettiva dovranno prima di tutto pensare alle qualificazioni per poi, in caso di riuscita, affrontare la competizione per intero. Si renderà, inoltre, necessario effettuare un lavoro mirato in palestra per migliorare le loro quattro caratteristiche principali: resistenza, forza fisica, abilità e morale.

Il lavoro in palestra modificherà i nostri atleti anche da un punto di vista grafico, con notevoli cambiamenti del fisico percepibili a occhio nudo.

Esiste anche una terza modalità, denominata "Coaching" sulla quale, però, la press release non si degna di spendere un singolo carattere. A intuito posso affermare che si tratti di affrontare l'Olympic Mode solo da un punto di vista strettamente manageriale senza il bisogno di smanettare coi comandi una volta che i nostri atleti scenderanno in pista, ma potremo avere eventuali conferme (o smentite) solo con una versione giocabile.

Parlando del sistema di controllo, va detto che non ci sono notizie neanche su questo argomento.

Non ci è dato quindi sapere se avremo a che vedere con la necessità di premere furiosamente i tasti come da tradizione o se verrà adottato un sistema di controllo più simile a quello sviluppato dai programmatori della Dinamic Multimedia per il loro *PC Atletica 2000*. Chiaramente i programmatori promettono livelli di realismo mai visti prima, ma in questo tipo di giochi conta soprattutto che il sistema di controllo sia immediato e facilmente padroneggiabile.

D'altronde è inutile continuare a spendere parole su un argomento da discutere in fase di recensione…

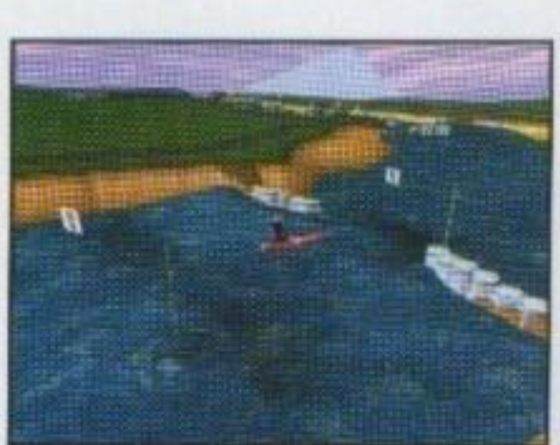
FOTOREALISMO?

Un'ineguagliabile vicinanza alla realtà è quanto viene sempre promesso dai produttori di videogiochi ma, alla realtà dei fatti, sappiamo tutti quanto si tratti fondamentalmente di pubblicità. Si parla di motion capture realizzato grazie alle più recenti tecnologie e in collaborazione con veri atleti olimpionici. Giudizi sull'effettiva funzionalità di questo processo a questo stadio di sviluppo non possiamo ancora darne, ma dalle foto traspare una verosimiglianza delle pose quantomeno altalenante, con atleti impegnati in movimenti spesso un po' forzati. Il mero conteggio poligonale non dà l'impressione di raggiungere cifre particolarmente elevate e, in generale, gli atleti non soddisfano pienamente denunciando soprattutto una varietà di espressioni pressoché nulla. Ma si tratta di osservazioni basate su una manciata di immagini che, quindi, lasciano il tempo che trovano.

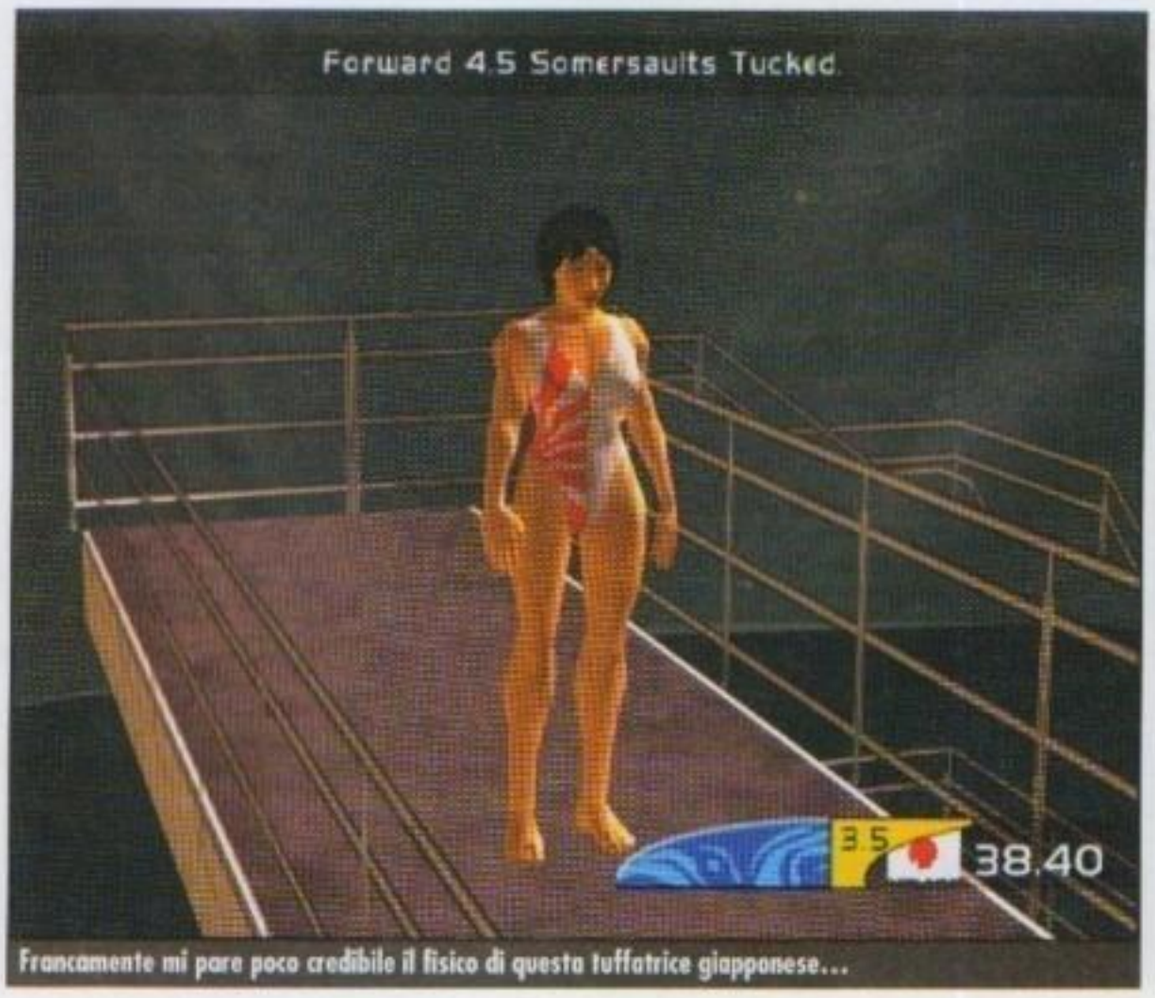
Bisognerebbe vedere l'effetto generale della grafica in movimento. In ogni caso vanno menzionati gli ambienti tridimensionali (palazzetti e stadi vari) che, seppure un po' spogli, vantano un buon livello di somiglianza con le controparti reali.

Un ultimo accenno alla telecronaca che sarà tradotta in varie lingue e realizzata dai commentatori televisivi dei vari paesi (per l'Italia dovrebbe essere il telecronista di Luna Rossa).

Andrea Maderna



Quello del Kayak potrebbe essere uno degli eventi più interessanti.



Francamente mi pare poco credibile il fisico di questa tuffatrice giapponese…

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SACRIFICE

Ovvero: come Shiny concepisce gli strategici in tempo reale

INFO

Genere: Strategico in Tempo Reale
Casa: Virgin/Interplay
Sviluppatore: Shiny Entertainment
Sito Web: www.sacrifice.net
Data di uscita: Inverno 2000


Una strana danza di guerra.

Già da qualche mese prima che uscisse definitivamente *Messiah*, David Perry, geniale e stravagante fondatore di Shiny, nelle varie interviste aveva incominciato ad accennare a un nuovo, grosso progetto sul quale la sua società aveva già speso parecchio tempo, ma che era stato deciso di mantenere segreto per evitare tutti quei problemi "politici" avuti già con *Messiah* per l'annuncio troppo anticipato. In tutto questo strettissimo riserbo, era però venuto fuori che il nuovo gioco si sarebbe potuto classificare nel genere degli strategici in tempo reale. Anche Shiny aveva quindi deciso di uniformarsi a quella "massa" delle software house, buttandosi a pesce su un genere con titoli non sempre originali ed innovativi, ma in grado di garantire comunque una facile profittabilità? Nulla di più falso. Lo stesso Perry, pur non sbottonandosi più di tanto, assicurava che lo "stile" Shiny sarebbe stato molto evidente. E quello strano titolo, *Sacrifice*, che cominciava a circolare con sempre maggior vigore nell'ambiente sembrava confermarlo indirettamente. Ormai tutte le segretezze sono cadute, *Sacrifice* è stato presentato ufficialmente alla stampa dallo stesso Perry e il gioco ha fatto bella mostra di sé all'E3, raccogliendo numerosi consensi da parte dei visitatori.


La battaglia infuria, e mentre i maghi lanciano i loro devastanti incantesimi le creature volanti non si risparmiano pur di far fuori l'avversario.

STORIA DI MAGHI E DI DEI

Ma cos'è dunque *Sacrifice*? Si tratta effettivamente di un gioco tridimensionale con forti componenti strategiche, ma che probabilmente non si può collocare nel genere degli RTS, per lo meno non nella maniera con cui si concepiscono normalmente questi titoli. Vediamo perché.

All'inizio, come in tante altre storie storie, c'era un creatore, responsabile di tutto quello che esisteva nell'Universo. Ma poi, accadde qualcosa di brutto, e al posto di questa unica divinità, subentrarono cinque altri dei, ciascuno deciso a diventare dominatore assoluto. Il giocatore impersona un mago che, ponendosi al servizio di uno dei cinque dei, cerca di fargli raggiungere il suo obiettivo. Lo impersona "realmente", perché la figura del mago è fisicamente presente nel gioco. Il problema, però, è che sparsi per il mondo di *Sacrifice* ci sono molti altri maghi, che cercano a loro volta di proporsi come "campioni" per il dio che hanno scelto impegnandosi per fargli raggiungere l'obiettivo del dominio totale. Ma, ovviamente, al giocatore questo non può andare bene. Per fron-


Questo spettacolare livello tra i ghiacci fa venire freddo solo a guardarlo! Notate sullo sfondo quegli splendidi "geyser" di mana.


Il fuoco avvampa e distrugge tutto quello che incontra. Le scene del gioco sono veramente spettacolari!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Le anime delle nostre creature sono caratterizzate dal colore blu.



Guardate bene sullo sfondo. La nebbia ha esclusivamente una funzione (molto) scenografica, perché il veloce motore grafico non la usa per nascondere le parti più distanti per non visualizzarle.

teggiare questi avversari gli vengono perciò messe a disposizione delle folte schiere di creature, e delle magie diverse secondo la divinità prescelta. In sostanza, quindi, la figura del mago costituisce una sorta di "comandante", con speciali potenzialità (le magie), dei battaglioni di "unità" che possono essere create nel gioco. E, in effetti, come in uno classico strategico in tempo reale, la creazione di una creatura o l'ottenimento di un nuovo incantesimo hanno ovviamente un "costo". Un costo di "mana" e di... anime! Già, in *Sacrifice* l'equivalente della Spezia di *Dune* o del Tiberium di *Command & Conquer* sono proprio le anime, che il mago stesso (come personaggio del gioco) dovrà, come un "harvester", raccogliere meticolosamente. Generalmente, all'inizio dei vari livelli, si partirà con una "dotazione" di anime, ma ben presto bisognerà procurarsene delle altre per far crescere l'armata. E dove andare a prendere le anime? Per i campi? Si perché, in effetti, i programmatori hanno deciso di piazzarne qualcuna qua è la per i livelli. Recuperando le anime delle nostre creature morte? Anche, perché per recuperarle basta passarci sopra con il mago. Ma quale fonte migliore può esserci che le stesse creature dei nostri avversari? E, infatti, la soluzione è proprio quella: far fuori i nemici per "impossessarsi" della loro anima. Però, prima di potersene impadronire, è necessario fare un passo ulteriore con le creature che non ci appartengono direttamente: recuperare il loro corpo e sacrificarlo all'altare del nostro dio... E proprio questo aspetto, da cui prende nome il gioco, apre moltissimi scenari differenti: dovendo trasportare delle creature, bisognerà attentamente vagliare quali prendere da tutti i caduti sul campo di battaglia in modo da scegliere quelle che "valgono" più anime. Bisognerà stare attenti alle azioni che si fanno, perché per il mago, che è ovviamente la creatura più importante, questo gameplay comporta sempre un costante rischio, in quanto gli avversari non gli permetteranno di impossessarsi facilmente di vitali risorse. Allo stesso modo, si cercherà in tutti i modi di bloccare uno stregone avversario che sta portando una nostra grossa creatura verso il suo altare.

SPETTACOLO D'INCANTESIMI

Le creature a disposizione del giocatore saranno molte, anche se non numerosissime (pratica invece sempre più comune nei soliti RTS): dovrebbero essere 55, tutte con caratteristiche differenti. Il loro aspetto, come potrete constatare dalle foto sparse per queste pagine, è molto inquietante e molte di esse hanno anche particolari abilità magiche. Sono presenti anche "unità" volanti, come mostruosi e potentissimi dragoni.
Per quanto riguarda le magie, oltre a una certa quantità di incantesimi base comuni (come cura, accelera creatura, ecc.), e a quelli destinati alla creazione delle poche strutture che saranno utilizzate dalle creature nel gioco (tra le quali ovviamente altari, mini-altari e monoliti), ce ne sono 10 "offensivi" differenti per ciascuna divinità. Tra i più spettacolari, che si possono già vedere all'opera nei vari filmati ufficiali del gioco che girano per la rete, sono annoverati fulmini, terremoti e uragani.
Da notare che l'ambiente stesso dovrebbe rispecchiare il momento del lancio di un incantesimo: gli stessi programmatori affermano che lanciando una tromba d'aria incomincia a piovere. E anche il territorio potrà venire sostanzialmente deformato dalle battaglie e dagli incantesimi, con improvvise voragini che si aprono sul suolo, anche le strutture non potranno essere demolite in questo modo. Si potrebbe pensare che la scelta della divinità da seguire, possa quindi essere sostanzialmente equiparata alla selezione delle varie "civiltà" o popolazioni nei soliti strategici. Non è così, perché il giocatore (e gli altri stregoni), hanno la completa libertà di scegliere anche durante il gioco quale divinità seguire. Dunque, se un dio cominciasse a non soddisfarci o a non convincerci più, potremmo molto rapidamente voltargli le spalle (non senza conseguenze, ovviamente), e dare il nostro appoggio a un suo antagonista, sfruttando in questo modo anche le magie e le creature messe a disposizione dal nuovo padrone. Da queste caratteristiche, appare sicuramente chiara l'intenzione di Shiny di realizzare un gioco che, per quanto possa necessitare di strategie ben precise in certi frangenti, faccia comunque della frenesia il suo forte. E il particolare gameplay dovrebbe effettivamente portare a



Una situazione molto convulsa. Ma notate il dettaglio di quei fiori!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/


Un devastante tornado unito ad un bell'incendio.


Un bell'incantesimo distruttivo, e le creature avversarie volano via spaventate!

continui scontri all'ultimo sangue per impossessarsi dell'ultima anima rimasta sul campo piuttosto che a una lunga sessione di preparazione dell'armata da mandare poi allo scontro finale. L'interfaccia stessa, completa, ma al tempo stesso semplice ed estremamente efficiente (con la possibilità di impostare macro per qualsiasi comando) è appositamente studiata per consentire la massima rapidità d'azione.

Senza contare che il fatto di dover spesso controllare creature singolarmente, come per esempio il mago, dovrebbe far sentire il giocatore più coinvolto, quasi come un gioco in terza persona (e del resto, la possibilità di zoomare sulle creature come se si stesse utilizzando un titolo di tal genere, avrà pure un significato). Si vede poi subito che un tale gameplay ha nel multiplayer il suo naturale complemento. Ovviamente, in Shiny l'hanno intuito subito, e *Sacrifice* nasce a tutti gli effetti come il primo gioco della software house di Laguna Beach pensato sia per la modalità in singolo che per la modalità multigiocatore. Grossi sforzi stanno venendo fatti per rendere il titolo giocabile facilmente e con grande soddisfazione via Internet, e la fiducia è tanta che i programmatori ammettono di faticare moltissimo per rendere la modalità in singolo giocatore divertente come quella multiutente. E non si può non accennare al fatto che sarà incluso un potentissimo editor che permetterà di configurare anche il più piccolo aspetto del gioco per rendere l'esperienza in multiplayer ancora più entusiasmante.

RT DAT ATTO SECONDO

Dal punto di vista tecnologico, per realizzare il mondo di *Sacrifice*, è stato realizzato un motore ad hoc nel quale sono state riprese le tecnologie grafiche introdotte con *Messiah* per i personaggi (la famosa RT-DAT, Real Time Deformation and Tessellation, di cui tanto abbiamo parlato), e sono state estese a tutto l'ambiente.

Ricordiamo, per chi se lo fosse dimenticato, che RT-DAT è un sistema formato da due tecnologie diverse ma strettamente collegate. Una, la Tessellation, si occupa di elaborare i modelli (solo dei personaggi in *Messiah*, anche delle strutture e di tutti gli altri oggetti dell'ambiente in *Sacrifice*) che dovranno essere visualizzati, determinando di volta in volta in tempo reale il numero di poligoni necessari per disegnarli in maniera graficamente convincente, ma senza appesantire la macchina su cui sta girando il gioco in modo da mantenere il frame-rate a livelli sempre adeguati.

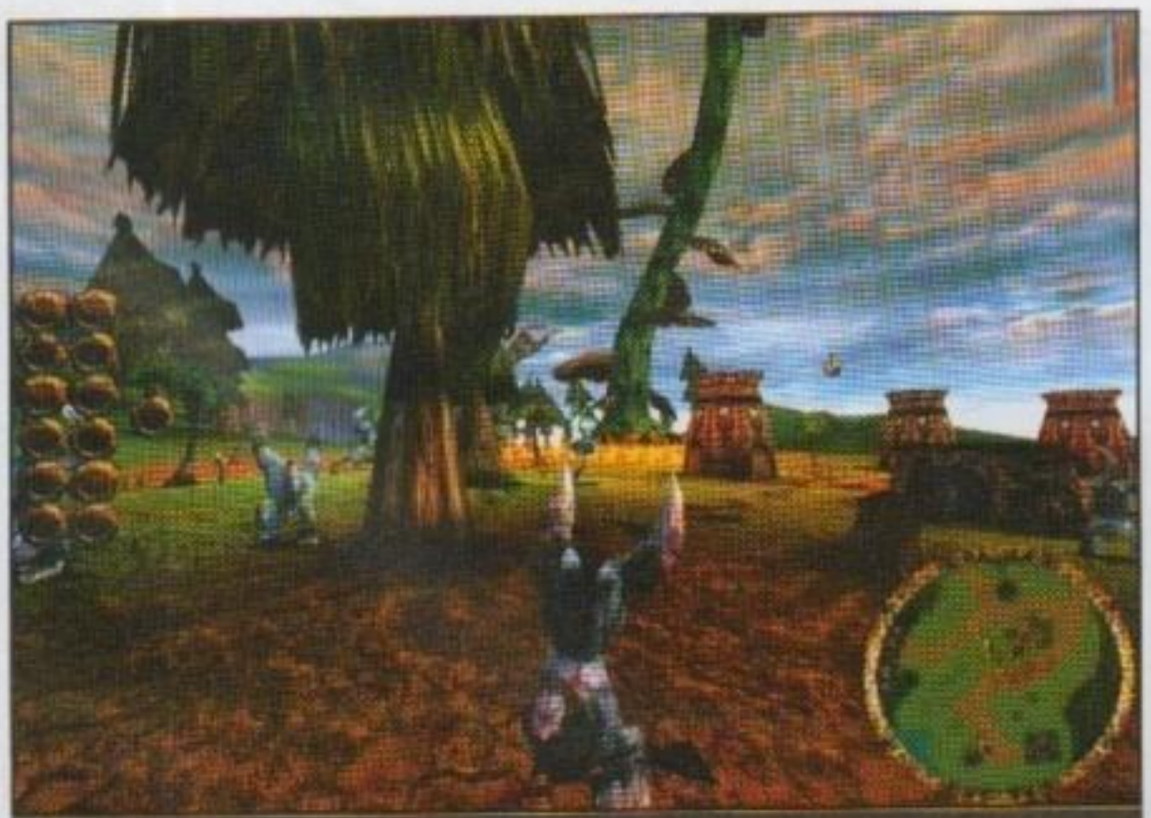
Alla Tessellation si aggiunge poi la Deformation, che si preoccupa di applicare e "adattare" le varie texture alla struttura poligonale costruita in base alla Tessallation, in modo da nascondere quelle fastidiose "giunture" che solitamente rendono meno realistici i modelli.

Anche se con qualche problema di troppo, in *Messiah* questa tecnologia è riuscita a raggiungere il suo scopo introducendo dei personaggi veramente più dettagliati e realistici. A giudicare dalle foto, dai filmati e dai primi demo mostrati all'E3, le premesse per un ennesimo salto di qualità con *Sacrifice* sembrano esserci tutte. Un particolare curioso è il cielo: il modo spettacolare in cui sembra essere stato realizzato pare una "sfida" non tanto velata lanciata ai "nemiciamici" di Planet Moon che con *Giants* sembravano aver toccato vette tecniche difficilmente raggiungibili da altri.

Bisogna infine puntualizzare che il motore grafico di *Sacrifice* è stato pensato per funzionare sulle nuove schede grafiche con motori di Transformation & Lighting integrati, tanto è vero che Nvidia ha spesso utilizzato questo gioco per mostrare le capacità del suo GeForce 2 GTS. E finalmente si potranno verificare le vere potenzialità di questi nuovi chip grafici.

Insomma, Shiny pare avere ancora una volta in mano le carte giuste per un nuovo colpaccio. Il team sa bene che la strada è difficile, sa che ci sono tanti importanti concorrenti che stanno sviluppando altri giochi strategici atipici (due nomi su tutti: *Black & White* e lo stesso *Giants*), ma la convinzione di poter fare qualcosa di straordinario pare fortissima. Già a Natale (esclusi i soliti, possibilissimi ritardi) potremo forse vedere come queste convinzioni si saranno concretizzate. Noi non mancheremo di certo!

Antonino Tumeo


Un albero dalla qualità grafica impressionante.
Le creaturine sono molto simpatiche ma... dove hanno la testa?


Speriamo che le nostre ruppe di terra riescano a resistere all'assalto...


Questa oscura valle non lascia presagire nulla di buono... E infatti i nemici ci hanno teso un'imboscata!!!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA

il grande mensile
diretto da
MARINO BARTOLETTI

2 STRAORDINARI OMAGGI



1





IL MAZZO DELLE CARTE "AZZURRE"





giocate e vincete
con i grandi campioni
del calcio italiano

2



LA GUIDA TASCABILE DEI CAMPIONATI EUROPEI 2000

Storia,
formazioni,
tattiche,
indirizzi utili,
programmi tv

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GROUND CONTROL

Il nuovo sovrano nel campo degli strategici in tempo reale risponde al nome di *Ground Control*, il primo gioco della svedese Massive: per la serie quando c'è il talento...

INFO
Genere: Strategico in tempo reale 3D
Casa: Sierra Studios
Sviluppatore: Massive Entertainment
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium III 450 MHz o equivalente
RAM: 128 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 500 MB



Postazioni antiaeree: ci sono diversi uomini per proteggerle.

Dopo aver incontrato Martin Walfisz (il boss della Massive) qualche mese fa in occasione di un tour promozionale organizzato dalla Leader (distributore) e dalla Sierra (produttore), mi aveva particolarmente colpito il primo gioco di questo sconosciuto team di programmatori: *Ground Control*. Alle volte capita di vedere un gioco e di rimanerne affascinati (beh, c'è ancora un mesetto di attesa per *GP3*...): per noi di PC Zeta e per chiunque svolga questo lavoro, visionare e provare giochi diventa inevitabilmente "routine". Però ogni tanto capita di trovare quel titolo in grado di accendere nella nostra mente quella scintilla o quell'attrazione particolare: praticamente, è quello che è successo all'intera redazione di PC Zeta con il "giocone" della Massive... Che poi quest'infatuazione abbia colpito anche che migliaia di altre persone, beh, allora il discorso cambia... Nell'intervistare Martin Walfisz, ricordo di aver domandato cosa facessero nei momenti di pausa e lui, con una semplicità disarmante, ha ammesso di trastullarsi insieme agli altri membri del team con *Quake III Arena* anche oltre l'orario di pausa. Ma come hanno fatto a creare un mega hit come *Ground Control* se passavano parte del tempo in ufficio a giocare? Che cosa dovrebbe dire il buon Romero dopo il suo ultimo (se va avanti così...) e travagliato parto? Che forse ha passato giorno e notte a giocare a *Unreal Tournament*? E la Nihilistic sul controverso *Vampire The Masquerade*? Siamo in presenza di un eccesso di hype come nel caso di *Daikatana*? Alla fine della fiera ci ritroviamo a giocare a *Ground Control*, che riporta un po' di luce nel genere saturato degli strategici in tempo reale, innovandolo e preparandosi alla mega scontro con l'atteso *Dark Reign 2*.

UN NUOVO PASSO NEL FUTURO

L'evoluzione della cosiddetta terza dimensione negli strategici in tempo reale è iniziata da diverso tempo e potremmo dire con fortune alterne. Dopo i pessimi risultati conseguiti da una casa di assoluto blasone e valore quale la LucasArts, con il mal riuscito *Force Commander* (la gestione delle telecamere è frustrante) che disponeva di un background in grado di garantire un certo appeal presso gli acquirenti di videogiochi, siamo passati al poco innovativo *Tiberian Sun* che non introdotto nulla in un genere ormai stagnante: onestamente, dai creatori del genere "Real Time Strategy" ci si aspettava qualcosa di meglio... Alle volte, software house meno nobili propongono invece dei titoli assolutamente innovati: è il caso della Relic con il bellissimo (no Raffaello, bellissimo è poco! N.d.Scamu), ma poco redditizio a livello vendite *Homeworld*, e della Bugie con la serie *Myth*, molto osannata e amata negli Stati Uniti. Soprattutto, il capolavoro firmato dai bravi programmatori della Relic si è distinto per la sapiente combinazione degli elementi peculiari di un RTS e per la maestosa riproduzione 3D: questo è a tutti gli effetti, il precursore dell'ottimo *Ground Control*. Se andiamo ancora indietro nel tempo, dovremo dare la palma di innovatore al team che ha prodotto il primo *Battlezone*: insomma, il pedigree del titolo della Massive è di primissimo piano.

DALLA SVEZIA CON FURORE

Per parlare dettagliatamente di *Ground Control* dobbiamo prima approfondire il suo interessante background; anche se la storia è al tempo stesso banale e affascinante riesce a donare alla campagna per gioca-


Le unità d'assalto pronte all'azione.


Le animazioni dei bombardieri sono ottime.

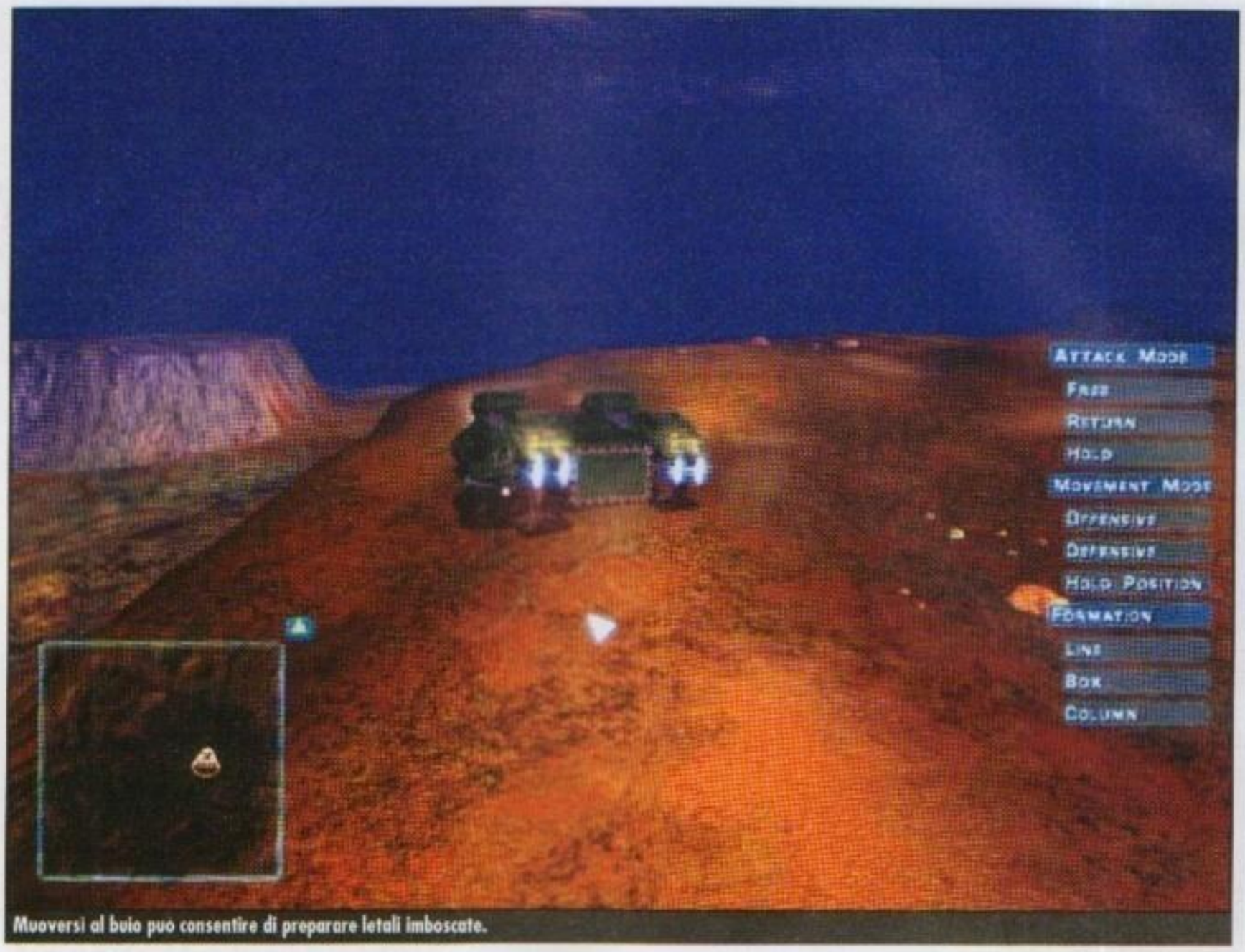
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MULTIPLAYER

La Massive si è sforzata moltissimo in ambito single player senza trascurare il multiplayer. In *Ground Control* potrete giocare con otto amici su una rete locale (IPX) oppure via Internet fino a quattro giocatori. Per quanto riguarda i "mod" implementati oltre ai famosi Deathmatch e Capture the flag, alla Massive hanno aggiunto la "Flag Zone" una modalità presa direttamente da *Unreal Tournament* (la Domination).
Mentre giocate potrete creare alleanze, ma in partenza non è prevista un modalità cooperativa. Segnaliamo l'uscita di GenEd, un editor versatile che consente di creare mappe per il gioco in singolo e in multiplayer: tra le chicche permetterà di creare dei mini "mod" (delle varianti alle modalità implementate) degli oggetti, di modellare l'IA dei mezzi e molto altro. Per trovarlo andate sul sito della Sierra (www.sierra.com).



Muoversi al buio può consentire di preparare letali imboscate.

tore singolo quel tocco in più che fa la differenza tra un buon gioco e uno eccellente.
La campagna in *Ground Control* è fondamentalmente spezzata in due tronconi distinti, per un totale di 30 missioni.
Nelle prime quindici avrete il controllo della corporazione Crayven, mentre nelle ultime quindici sarete voi i responsabili della ricostruzione delle forze dell'Ordine New Dawn. Quello che è molto interessante è il modo in cui gli sviluppatori hanno implementato queste due campagne che sono collegate tra loro in linea cronologica: ma è soprattutto la trama a conferire a questo prodotto un senso di assoluta dinamicità.
Piuttosto che giocare gli stessi scenari, ma con due fazioni diverse come accade solitamente in ogni RTS dell'ultima generazione, i ragazzi della Massive hanno optato per creare due campagne completamente differenti, originali e che mettano di fronte al giocatore nuove opportunità e sfide.
Per realizzare tutto ciò si sono avvalsi di un espediente particolare: un narratore.
Questa voce oscura e misteriosa vi farà passare da una parte all'altra della barricata, neanche fosse un jedi contaminato dal lato oscuro...
In poche parole, diventerete dei piccoli mercenari che disputeranno una quindicina di missioni cercando di salvaguardare gli interessi delle industrie Crayven, e poi una volta "illuminati" passerete a tutelare gli obiettivi dell'Ordine New Dawn: insomma, siete proprio delle banderuole!

PRONTI A FARE FUOCO!

Prima di scendere sul campo di battaglia vi troverete a colloquio con i vostri superiori che vi istruiranno sugli obiettivi prioritari da perseguire e vi daranno un importante ragguaglio sulla situazione della vostra fazione. Il briefing delle missioni è condotto tramite una teleconferenza dove verrà discusso il set up per ogni missione, con continui aggiornamenti sullo stato della guerra.
Una serie di sequenze cinematografiche che sfruttando l'ottimo engine creato dalla Massive guarniranno il tutto.
Oltre che per l'interessante campagna in single player e per la sfarzosa cosmesi grafica, il titolo della Massive propone interessanti aggiunte: vediamo di analizzarle specificatamente.
Come nei giochi della Bungie non dovrete collezionare alcuna risorsa, né accumularla per avere nuove unità. Alcuni potrebbero considerare questa scelta molto riduttiva o in grado di snaturare gli RTS: ormai, sembra ovvio, le software house che sviluppano questo genere di giochi si muovono in questa direzione. Diciamocelo: in molti strategici in tempo reale i primi dieci minuti si passano ad ammassare truppe e risorse prima di poter procedere a un attacco, che solitamente si risolve in qualche piccola scaramuccia. La situazione peggiora se l'avversario computerizzato o umano (nel multiplayer) persegue la stessa politica: in questo caso potrebbero passare ore prima di poter vedere sparato un singolo proiettile! Un'altra novità di rilievo è l'assenza della nebbia di guerra: quindi, potrete vedere sin dall'inizio l'intera mappa... Il controllo della telecamere è basilare anche per la giocabilità di *Ground Control*, ma per fortuna le cose qui vanno decisamente meglio che in *Force Commander*: con il mouse e i tasti direzionali avrete pieno controllo del mondo 3D creato dalla Massive. Il mouse ruota la telecamera, mentre i tasti direzionali permettono di muoversi in lungo e in largo sull'intera


Stiamo bombardando di brutto!


Controllare il cielo è basilare per ogni attacco via terra.

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

http://www.oldgamesitalia.net/


L'apporta dell'artiglieria è devastante.

mappa: se disponete di un "topo" dotato di rotella, potrete tranquillamente zoomare avvicinandovi o allontanandovi a piacimento. Il dettaglio grafico dello zoom è stupefacente ed è possibile osservare le espressioni facciali delle singole unità. Parlando di grafica, il gioco è assolutamente allucinante, fuori di testa, da sballo: date un'occhiata alle immagini presenti su queste pagine (che rendono solo minimamente l'idea) e il commento dovrebbe essere eloquente... Ogni singolo pezzo dell'artiglieria o della fanteria sembra assolutamente reale. Il cielo, poi, sembra provenire direttamente da una cartolina di una località balneare; il terreno e l'ambiente circostante sono straordinari e ricchi di montagne, foreste, stormi di uccelli e di nuvoloni che si muovono e che riflettono le proprie ombre sul campo di gioco. Si possono vedere le dune nella sabbia, i solchi lasciati dai tank sul terreno: la raffinatezza dell'engine grafico e le mappe solide fanno di questo titolo uno dei più bei strategici di tutti i tempi. Le sorgenti di luce sono incredibilmente reali, così come le esplosioni... Se vogliamo fare i pignoli a tutti i costi, manca la terza dimensione al fogliame e alle sconnessioni del terreno. Nel complesso, il look di *Ground Control* è assolutamente fantastico e l'engine grafico è semplicemente stupefacente.


Una base nemica da attaccare.


Un attacco in pieno stile.

PRONTI PER L'IMBOSCATA

Le unità volanti sono altrettanto spettacolari e piombano con straordinaria "rapacità" sulle prede o si esibiscono i spettacolari picchiate; i tank si muovono sul terreno in modo superlativo e sono estremamente vulnerabili da dietro. In generale, si ha veramente la sensazione di un'ottima proporzione nelle dimensioni dei mezzi. Le unità implementate in *Ground Control* sono semplicemente fantastiche: soprattutto utilizzando le telecamere che sono in grado di zoomare fino all'interno dei mezzi o sulla faccia dei soldati e vi accorgerete dell'eccellente lavoro svolto dai grafici della Massive. Ogni modello creato è estremamente dettagliato e tutte le unità hanno delle specifiche animazioni. Impressionante è il fuoco dell'artiglieria, soprattutto l'arco di fuoco descritto dai proiettili.
Le esplosioni sono perfette e, non c'è dubbio, che ci troviamo dinnanzi alla miglior grafica mai vista in un gioco appartenente a questo genere. Le unità possono progredire e migliorare il loro livello solo dopo qualche scontro armato; avrete un numero specifico di "pezzi" all'inizio della missione e con quello dovrete andare avanti. Le unità sono divise in quattro categorie e presentano un'ampia varietà di scelta. È veramente facile controllare le unità ed è veramente "easy" iniziare a giocare e padroneggiare il sistema di controllo sviluppato dai ragazzi della Massive: per la serie le idee semplici sono sempre quelle vincenti...

LA STRATEGIA GIUSTA AL MOMENTO GIUSTO

Al contrario dei soliti RTS bidimensionali, la tridimensionalità di *Ground Control* aggiunge maggior spessore agli scontri tra le unità; soprattutto a livello strategico assume un ruolo fondamentale il campo di battaglia: la velocità dei mezzi, l'altezza, la visibilità e il campo visivo giocano un ruolo fondamentale. Le decisioni sul fronte tattico sono abbastanza intuitive e dovrete saper sfruttare i vantaggi che il terreno può rappresentare, e capire quand'è il momento propizio per tendere un'imboscata... La flessibilità delle tattiche è davvero di buon livello e, comunque, si rivela superiore a quella ostentata dalla maggior parte degli RTS presenti sul mercato: potrete attaccare in qualsiasi modo, dando sfogo alla vostre intuizioni degne del grande


Un obice in tutto il suo splendore! Ammirate la qualità delle esplosioni...


Ogni tanto sarete chiamati dai vostri superiori per dei ragguagli.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA TRAMA

Come abbiamo già detto nel corso della recensione, il plot narrativo alla base di *Ground Control* è piuttosto "banalotto", ma al tempo stesso si rivela estremamente efficace nella gestione delle due campagne in solitario. In un prossimo futuro, il nostro pianeta dopo essere sopravvissuto a una ipotetica Terza Guerra Mondiale, vive una pericolosa crescita demografica: dinnanzi allo spettro del sovraffollamento, i boss delle nazioni più influenti prendono una storica decisione e iniziano una spettacolare colonizzazione di pianeti. L'ultimo oggetto della discordia tra le due fazioni più importanti (che nel frattempo sono salite al potere) è il pianeta Krig 7B: quindi, preparatevi allo scontro tra la corporazione Crayven e l'ordine New Dawn. Questi due schieramenti dispongono di tecnologie, mezzi e capacità diverse: ma al tempo stesso, grazie alla brillante mano degli sviluppatori, le forze sono equilibrate.



Pronti per l'attacco dall'alto: la flessibilità dell'engine di *Ground Control* è notevole. Penso che saranno molte le software house ha chiedere la licenza per questo ottimo motore.

Napoleone. *Ground Control* si rivela accessibile a tutti i giocatori grazie a quattro livelli di difficoltà perfettamente implementati. Un altro aspetto particolarmente azzeccato è che all'inizio di ogni missione potrete selezionare il livello di difficoltà.
Parlando di intelligenza artificiale, anche le unità di *Ground Control* sembrano essere state baciate dalla fortuna: sono veramente fantastiche e in fase di esplorazione danno il meglio di sé.
Dopo diverse ore di scontri siamo arrivati alla conclusione che anche le unità gestite dal computer sono dotate di un buon quoziente intellettuale, visto che sono abili a sfruttare la morfologia del terreno, chiamano i rinforzi e quando è necessario e mettono al sicuro le proprie "chiappe".
A rendere ancor più realistiche e avvincenti queste battaglie contribuisce in modo proporzionale alla grafica il sound dinamico creato ad hoc: è possibile sentire in lontanza i tumulti, gli spostamenti dei mezzi e molto altro.

PICCOLE IMPERFEZIONI

Ground Control oltre a essere un grandissimo gioco ha anche qualche difettuccio: è stata appena rilasciata la prima patch (1,3 MB). Tra le piccole imperfezioni segnaliamo che non esiste "alcun modo" di salvare nel bel mezzo delle missioni: se calcoliamo che alcuni scontri hanno una durata pari a quelli presenti in *Starcraft*, questa scelta ci ha lasciato alquanto perplessi. A dispetto dell'eccellente qualità visiva proposta da *Ground Control*, alle volte assegnare gli ordini alle unità non è così facile come potrebbe sembrare, specialmente quando si è alla testa di un gruppo di fuoco particolarmente imponente.
Questo accade perché l'engine di *Ground Control* ha un'impostazione isometrica e, quando sullo schermo si superano le trenta unità è difficile azzeccare quella giusta, anche alle risoluzioni elevate.
Un altro piccolo problema di questo tipo lo abbiamo riscontrato nella gestione delle armi secondarie o nello sfruttare le abilità specifiche dei mezzi. Per fortuna l'interfaccia di *Ground Control* è funzionale e nonostante queste sbavature si rivela ottima.

Raffaello Rusconi



Un altro bombardamento riuscito.



L'APC deposita le truppe sul terreno.

PCZ COMMENTO

Insomma, *Ground Control* rappresenta per gli RTS quello che ha rappresentato lo scorso anno *Homeworld*: linfa per un genere abbondantemente stereotipato e privo di originalità. Il team svedese Massive è dotato di molto fosforo e ha creato al primo tentativo (incredibile!) uno dei più bei giochi di tutti i tempi, almeno in questa categoria. Una giocabilità notevole, una grafica semplicemente da urlo e una semplicità nel gestire il sistema di controllo fanno di *Ground Control* lo strategico in tempo reale più hot del momento; il titolo possiede anche un'inaspettata profondità strategica e una modalità in single player veramente efficace. Insomma, se non l'avete ancora capito, andate a comprarlo senza alcuna esitazione!

95

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F1 WORLD GRAND PRIX

Quando leggerete questa recensione mancheranno circa una ventina di giorni all'uscita del capolavoro annunciato di Geoff Crammond. Ha senso comprare questo gioco? Converrà buttarsi a pesce su *GP3*?

INFO

Genere: Simulazione di guida
Casa: Eidos
Sviluppatore: Lankhor
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 300 MB



Un bel primo piano della Ferrari di Schumacher.

Nella vita capita alle volte di assistere a cose strane o decisamente poco comprensibili: forse, dall'alto qualcuno ha già predisposto tutto, ma il dubbio rimane.
Se vi state domandando perché mai ho scelto un'introduzione alquanto mistica, la risposta è che non riesco a comprendere chi ha abbia deciso di dare in pasto questo buonissimo gioco (*F1 World Grand Prix*) a *GP3*. Sì, perché di logica, nonché di tempistica, non mi sembra che ce ne sia molta in questa scelta: può un gioco poco pubblicizzato (al contrario di *F1 2000*) uscire con un solo mese di scarto dal blockbuster dell'anno? Per me il titolo di Crammond batterà a livello di incassi i vari *Vampire* e compagnia bella... Quindi, risulta poco comprensibile questa scelta. Il problema, e trattasi di tragedia, è che il gioco in questione è molto bello: questa volta, abbiamo aspettato la versione inscatolata (per evitare strani scherzi come è accaduto con il prodotto della EA) e *F1 World Grand Prix* si è rivelato un buonissimo simulatore, con una grafica fenomenale e soprattutto con un frame rate da paura anche su computer non particolarmente potenti.
Nel caso specifico di *F1 2000* la scelta di uscire in contemporanea con l'inizio del mondiale di Formula 1 era stata dettata da un preciso input commerciale, con i risultati che abbiamo (purtroppo) sotto gli occhi: la simulazione della Image Space, oltre ai famosi problemi di frame rate, ha evidenziato un'intelligenza artificiale che definire ridicola è riduttivo, ma al tempo stesso un motore fisico piuttosto valido.
Se non avessero avuto l'imposizione dall'alto, con un palo di mesi in più di testing le cose sarebbero migliorate e tutti ci avremmo guadagnato... Purtroppo, alla logica di mercato non si può sfuggire, e grazie al preciso piano di marketing *F1 2000* ha ottenuto comunque un buon numero di vendite, ma anche una valanga di lamentele e proteste: speriamo che il team faccia tesoro di tutto ciò e ci proponga il prossimo anno un titolo più completo e con delle richieste hardware più umane... Tornando al buonissimo *F1 World Grand Prix*, penso che gli strateghi di mercato dell'Eidos non abbiamo volutamente forzare la mano al team di sviluppo (Lankhor) concedendogli tutto il tempo necessario per terminare la loro ultima fatica. Se pensate però che questo gioco sia


Panoramica dall'elicottero da Spa: vi aspetta l'Eau Rouge.


Siamo arrivati decisamente lunghi nell'impostare la curva e abbiamo cozzato con il guard rail.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

esente da patch, beh, vi sbagliate di grosso: un paio di giorni dopo la sua uscita nei negozi circolava già la prima correzione in corsa (per correggere il bug che corrode i salvataggi).



Un Rubino decisamente aggressivo sale sui cordoli con la sua Steward.

LA STAGIONE 1999

La cosa che colpisce di più nel provare *F1 World Grand Prix* è la sua scintillante velocità, il frame rate consistente e la grafica, assolutamente fantastica! Nei primi minuti di guida ho avuto la sensazione di guidare con un clone della serie di Formula 1 della Ubi Soft, soprattutto a livello velocità: fortunatamente, in curva la macchina non ha lo stesso comportamento enigmatico tenuto dal gioco francese! I giochi di luce sono davvero molto belli, così come tutti gli effetti implementati, ma la sensazione velocità, oggetto mistico in *F1 2000*, è ottima. Abbiamo testato il gioco in diverse risoluzioni, ma in 800x600 con texture al massimo, foschia e tutto il resto attivato, il titolo programmato dalla Lankhor è una gioia da vedere! Non avendo sul mio computer casalingo una scheda basata sulla GeForce, ma solamente una "misera" Voodoo3, non mi sono potuto gustare tutti gli effetti aggiunti all'ammiraglia della nVIDIA: infatti, il gioco supporta il famoso Transform and Lighting.
Le risoluzioni supportate sono ampie: si parte dalla 640x480 per raggiungere la strabiliante 1600x1200. Ogni monoposto è costruita con circa 4.500 poligoni e stando seduti all'interno dell'abitacolo il mondo esterno sembra straordinariamente dettagliato. La bontà di questo engine grafico è testimoniata anche dai numeri: con le 22 vetture schierate in pista alla risoluzione 1024x768 (al massimo dettaglio e nella modalità 32 bit) *F1 World Grand Prix* si muove in perfetta scioltezza e in brillante sicurezza. L'incredibile frame rate non subisce rallentamenti anche quando vengono inserite chicche come "triple-buffering" o "mip-mapping", e se avete una scheda 3D che supporti anche il "bump mapping" potrete avere sul monitor quelle "distorsioni" visive provocate dal caldo sull'asfalto.
Parlando di effetti non possiamo non menzionare il surriscaldamento dei freni in carbonio, le strisciate sull'asfalto e le collisioni con le altre monoposto; a proposito di danni, potrete distruggere le gomme scanalate (scoppiano e dovrete arrivare ai box con un cerchione infuocato!) e se vi avvicinerete troppo ai muretti rischiate di veder "ballare" gli alettoni, con annesse paurose perdite di aderenza.

GUIDARE SUL BAGNATO

Se graficamente il gioco è straordinario (di umiltè non c'è proprio traccia, di arroganza eccome...), la gestione televisiva è in grado di garantire una copertura televisiva totale: se volete guidare dal punto di vista del pilota, per cercare di capire cosa diavolo possano vedere questi fenomeni, ora potrete provare anche questo! *F1 World Grand Prix* propone un numero spropositato di telecamere, inquadrature televisive che tengono conto persino degli effetti dell'accelerazione longitudinale/laterale; avrete anche una panoramica dall'elicottero: senza dubbio, questa è una signora simulazione, visivamente parlando. Ogni tanto, qualche sbavatura nel gustare questi Gran Premi virtuali c'è, ma è davvero un'inezia! Per cimentarci nella guida non dovremo solamente saper controllare la monoposto sull'asciutto, in condizioni atmosferiche favorevoli, ma anche sul bagnato: questa aggiunta conferisce maggior spessore all'intero gioco, dovendo noi poveri aspiranti Senna/Schumacher/Alesi imparare l'arte della pioggia. Gli effetti di aquaplaning non sono affatto male e la cosa davvero bella è che il grip sull'asfalto viscido sembra abbastanza realistico. Quindi, attenzione a toccare i cordoli, attenzione alle pozze d'acqua e alle nuvole sollevate dal pilota che vi precede.
Siccome abbiamo parlato finora della tenuta di strada, affrontiamo il delicato argomento che riguarda la fisica delle monoposto in pista. Premetto di aver provato *F1 World Grand Prix* in modalità simulativa e di aver fatto solo qualche giro in quella arcade, direi che la sensazione di aderenza mi è sembrata buona, così come le improvvise perdite di trazione o i "pattinamenti" per aver pigiato un po' troppo il piedino sull'acceleratore. Il gioco sviluppato dalla Lankhor non avrà tutte quelle raffinatezze previste in *GP3* o quelle di *F1 2000* (uno dei pochi aspetti positivi...) o in generale dei titoli Papyrus, però il modello implementato mi è sembrato



Ecco cosa realmente vedono i piloti di F1: un tubo!



Le regolazione ai box sono molto semplici e immediate.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ammirate gli stupendi riflessi di lens-flare sulla monoposto: sono molto belli.



Giocato con questa visuale il gioco della Eidos ricorda i primi titoli per sala giochi.



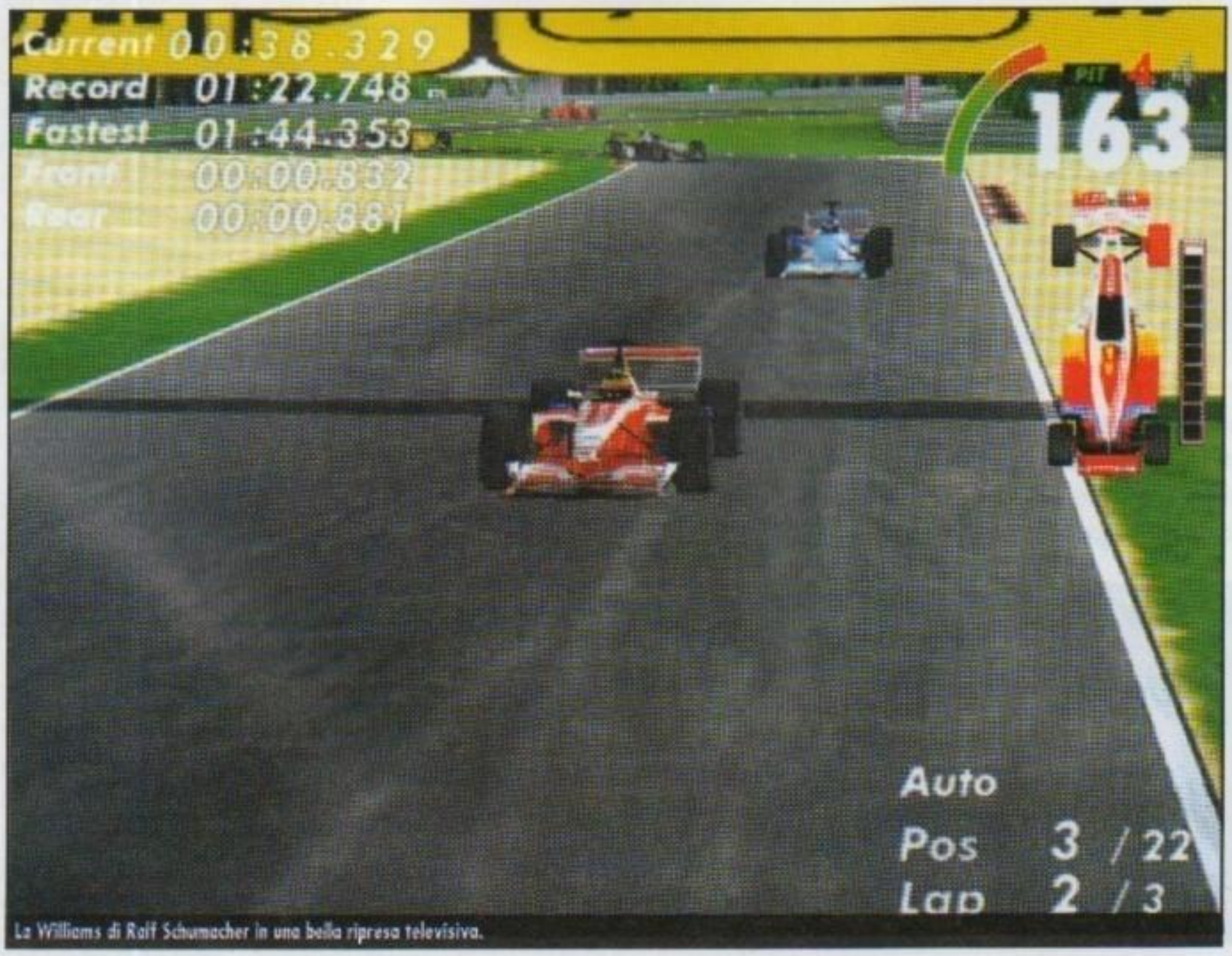
Quando piove bisogna prestare attenzione alla potenza: pigiate con cura l'acceleratore.

prima di tutto decente, in secondo luogo in grado di impegnarvi degnamente per controllare la monoposto negli inserimenti in curva. Per quanto riguarda il capitolo intelligenza artificiale, diciamo che i vari Hakkinen, Hill, Fisichella evitano le meste figuracce di incastrarsi o girarsi nelle curve come succede in alcuni circuiti in *F1 2000* (per qualche patch specifica andate sul sito www.f1gamers.com) e tendono a seguire una traiettoria già prestabilita. Ho avuto la sensazione (più volte) che seguano un preciso binario e che i piloti posseggano dei coni di visione che gli permettano di reagire alle situazioni improvvise. Se vi girate in una curva, la macchina che segue solitamente rallenta ed evita, quando è possibile, il contatto. Comunque, i piloti hanno tutti lo stesso stile di guida e si differenziano tra loro solo per la potenza della vettura e per l'aggressività. Alla Lankhor hanno deciso di proporre un'IA semplice ma funzionale, in grado di tenere testa ai piloti più coriacei al livello più duro (professionista). Per quanto riguarda le opzioni e modalità di gioco, *F1 World Grand Prix* vi permette di disputare una gara rapida, una singola, di fare un po' di pratica, di disputare il campionato (annata 1999) e di provare uno scenario: il tutto viene gestito da menu molto belli visivamente e molto funzionali. Come già detto, potrete scegliere se giocare in versione arcade o in quella più simulativa, con chiare differenze a livello aderenza. Potrete crearvi il vostro profilo personale, dove è possibile salvare le vostre impostazioni di gioco. Questa simulazione è stata indirizzata anche per il multiplayer: avrete la possibilità di sperimentare uno split screen sullo stesso computer, di collegarvi a una rete LAN oppure di andare su Internet alla ricerca di un server che supporti questo gioco; i dati tecnici in questo caso parlano di un numero di giocatori variabile dai 2 ai 12.

ULTIMI DETTAGLI

A livello aerodinamico/meccanico le regolazioni che potrete effettuare ai box sono poche se raffrontate ad altri titoli: potrete intervenire sull'incidenza delle ali, sull'angolo di campanatura, sulla ripartizione della frenata, sulle gomme da montare, sui rapporti del cambio, su quanto carburante imbarcare e sull'altezza dal suolo. Passando a un'altra componente essenziale delle simulazioni di guida, possiamo affermare che i circuiti riprodotti in *F1 World Grand Prix* sono abbastanza verosimili alle controparti reali: personalmente, reputo *GP2*, *SBK 2000*, *Grand Prix Legends* e tutte le produzioni Papyrus lo stato dell'arte in quest'ambito. Forse, non saranno riprodotti in maniera maniacale (neanche in *F1 2000* lo sono...), però fanno scena, così come la presentazione in elicottero con commento tecnico in italiano. Infine, il comparto sonoro: il rombo del V10 mi sembra poco realistico e abbastanza penoso, inoltre è lo stesso per tutte le macchine: volete mettere l'inconfondibile ruggito del motore Ferrari con quello della Mercedes?

Raffaello Rusconi



La Williams di Ralf Schumacher in una bella ripresa televisiva.

PCZ COMMENTO

Piacevole sorpresa questo *F1 World Grand Prix*: grafica veloce e bellissima, effetti speciali a iosa, frame rate notevole anche su macchine non particolarmente dotate, piste bagnate, onesta IA dei piloti annata 1999, un buon numero di opzioni e di modalità di gioco e uno spropositato numero di inquadrature televisive. Insomma, il gioco graficamente è notevole e offre una buona sfida: il voto che si becca è lo stesso di *F1 2000*, ma sicuramente più meritato. Insomma, se siete tra quelli (compreso il sottoscritto) che non riescono ad aspettare il 28 luglio senza girare su qualche pista, allora, provatelo senza esitazione: è davvero buon gioco!
Se non avete problemi ad aspettare, compratevi *GP3* quando esce.

85

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MILLENNIUM RACER

La Cryo Interactive prosegue nel suo processo di diversificazione e di ampliamento del proprio parco titoli: con *Millennium Racer* è la volta dei giochi di racing futuristici!

INFO
Genere: Guida Arcade
Casa: Cryo Interactive
Sviluppatore: Creat Studio
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

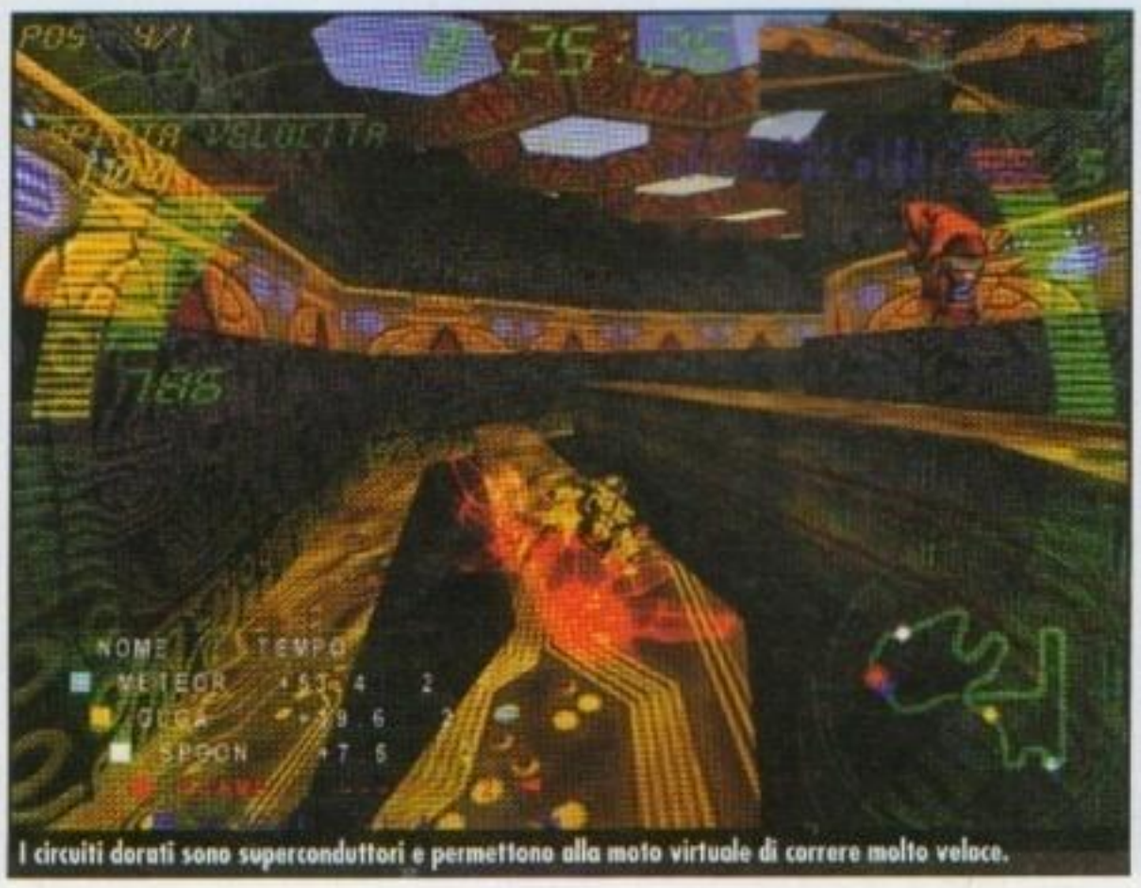
SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 333 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 120 MB

Dopo anni di avventure caratterizzate da una grafica curatissima, da una grande attenzione agli aspetti culturali e da un'interattività mai di pari livello, Cryo Interactive sembra aver prestato ascolto ai consigli della stampa specializzata (più probabilmente avrà prestato ascolto alle necessità del suo essere una società moderna, quotata in borsa e affamata di spazi e mercati sempre nuovi) e ha cominciato un processo di diversificazione creativa, puntando sempre sui giochi che l'hanno resa famosa (per esempio è in arrivo *Egypt II*), ma affiancando loro nuovi progetti di taglio e respiro allineato alle esigenze e alle realtà del mercato moderno dei videogiochi. I suvival horror hanno fatto sfracelli? Allora Cryo cava dal cilindro nientemeno che il padre di tutto il genere, e partorisce il recente bellissimo *Devil Inside*. Vanno per la maggiore gli strategici, gli sparatutto e l'online furoreggia? Ed ecco che Cryo Networks presenta *Fire Team*, un buon gioco capace di coniugare questi tre elementi caldi. Su quest'onda di innovazione (o forse è meglio dire di adeguamento) arriva anche *Millennium Racer* un gioco di guida arcade, di stampo totalmente futuristico e tecnologico che non nasconde minimamente di essersi ispirato alla notissima corsa sulle moto digitali della pellicola cult Tron (argomento che abbiamo trattato in un recente speciale). In *Millennium Racer*, infatti, il giocatore si lancia in sfide a tutta velocità a bordo di una moto virtuale che corre su piste ricoperte da superfici elettroniche che, secondo il grado di conducibilità (normale, conduttore, superconduttore), determinano la velocità delle virtual motociclette. Oltre a questo, gli elementi da considerare sono la possibilità di avvalersi di una turbo spinta, che consuma punti di potenza recuperabili saltando entro un certo tipo di anelli virtuali, mentre con un altro tipo di anelli si aumenta immediatamente la velocità. La possibilità di saltare non è utile sono per centrare gli anelli come uno stunt-man da fiera del futuro, ma rappresenta anche l'elemento tattico e caratterizzante del gioco: come accennato poco sopra, infatti, la scelta delle superfici su cui correre è fondamentale per giungere primi al traguardo, ma non è detto che i percorsi dorati dei superconduttori siano sempre a portata di mano: per raggiungerli e continuare a mantenersi sulla superficie migliore, è necessario a tratti prodursi in una serie interminabile di salti che fanno somigliare la gara a una corsa di cyber cavallette. Questo permette di affrontare le gare secondo percorsi interni sempre diversi, aumentando così la varietà di gioco e la sensazione che non basti solo "aprire il gas a manetta" per conseguire la vittoria. In fin dei conti *Millennium Racer* è tutto qui e il resto (ossia l'impostazione di gioco) è stato disegnato secondo un modello ormai consolidato: c'è dunque una modalità arcade, il classico campionato, la possibilità di gareggiare via LAN o Internet con altri sette giocatori e così via. Fra le opzioni interessanti si segnala quella che permette di associare un'immagine del proprio volto al pilota virtuale: niente di paragonabile, comunque, allo stesso tipo di opzione presente nella serie *NBA* o *NHL* della Electronic Arts. La grafica, carina, molto colorata e con qualche tocco di originalità scorre fluida, mentre meno originale, anzi spesso stereotipata, è l'ambientazione scelta per gli undici percorsi che vanno dalla tecno base spaziale, al percorso futur tecno artico a quello futur tecno vulcanico e così via. In ogni caso tutto è sempre tecno (del resto lo impone la virtualità del gioco) come anche la musica che accompagna ogni situazione.



La grafica presenta alcuni scorci molto carini.

Matteo Camisasca



I circuiti dorati sono superconduttori e permettono alla moto virtuale di correre molto veloce.


Il circuito "vulcanico": fra getti di vapore e pioggia rossa.

PC Z COMMENTO

E' davvero difficile giudicare *Millennium Racer*: si potrebbe dire che è il solito ennesimo gioco di racing, ma non si renderebbe giustizia agli sforzi e agli spunti messi in campo da Cryo e a un gioco che comunque non è inconsistente, è giocabile e ha un impatto tutto sommato sufficientemente originale. Certo, come qualità di progetto siamo ben lontani da *Rollcage Stage II* (bellissimo, giocabilissimo e traboccante di modalità di gioco) e un po' meno invece da *TrickStyle* che però è dotato di un impatto visivo più convincente.

69

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

http://www.oldgamesitalia.net/

DAIKATANA

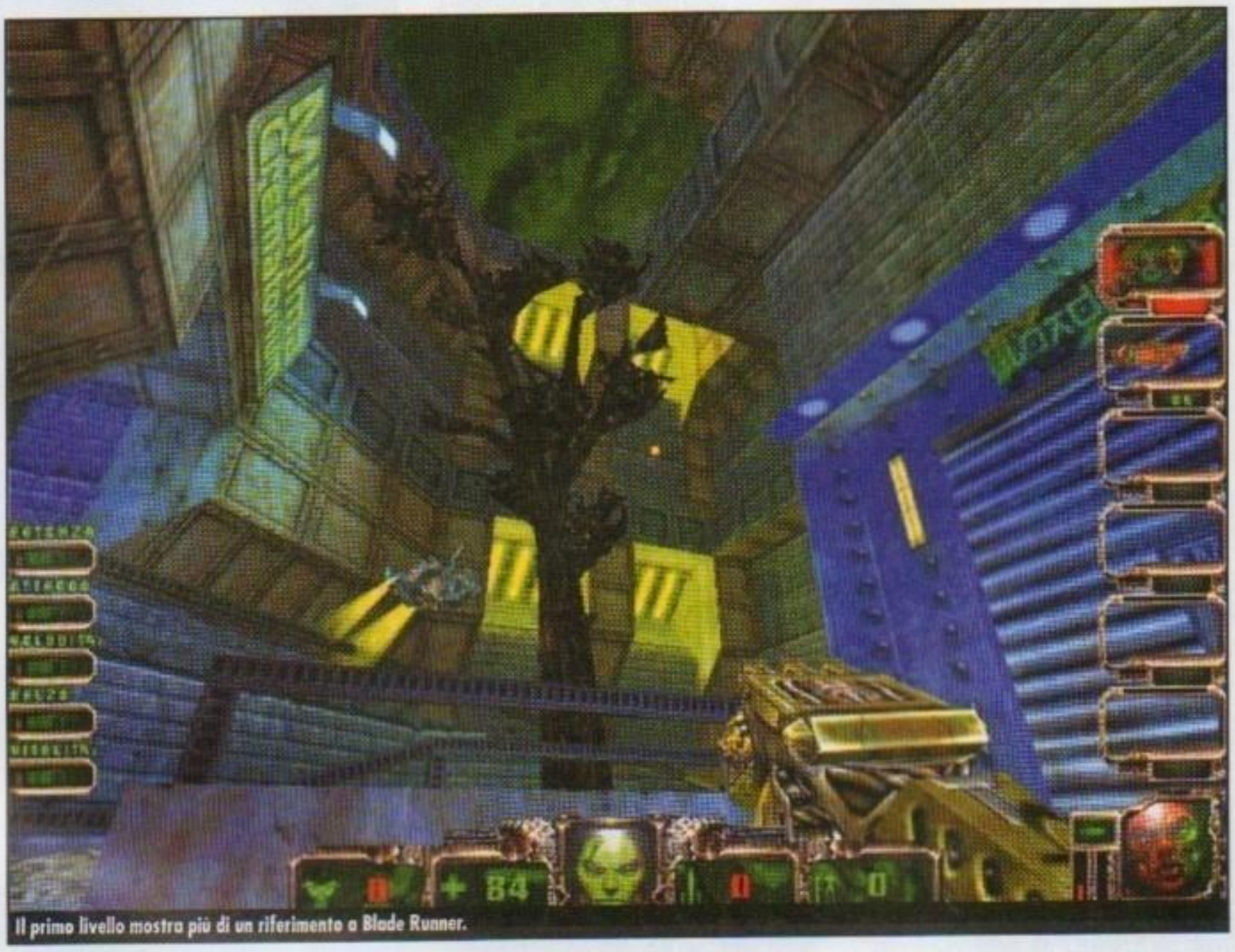
Un altro titolo atteso da anni cade vittima del fenomeno pubblicitario più odiato di questi ultimi tempi: l'hype...

INFO

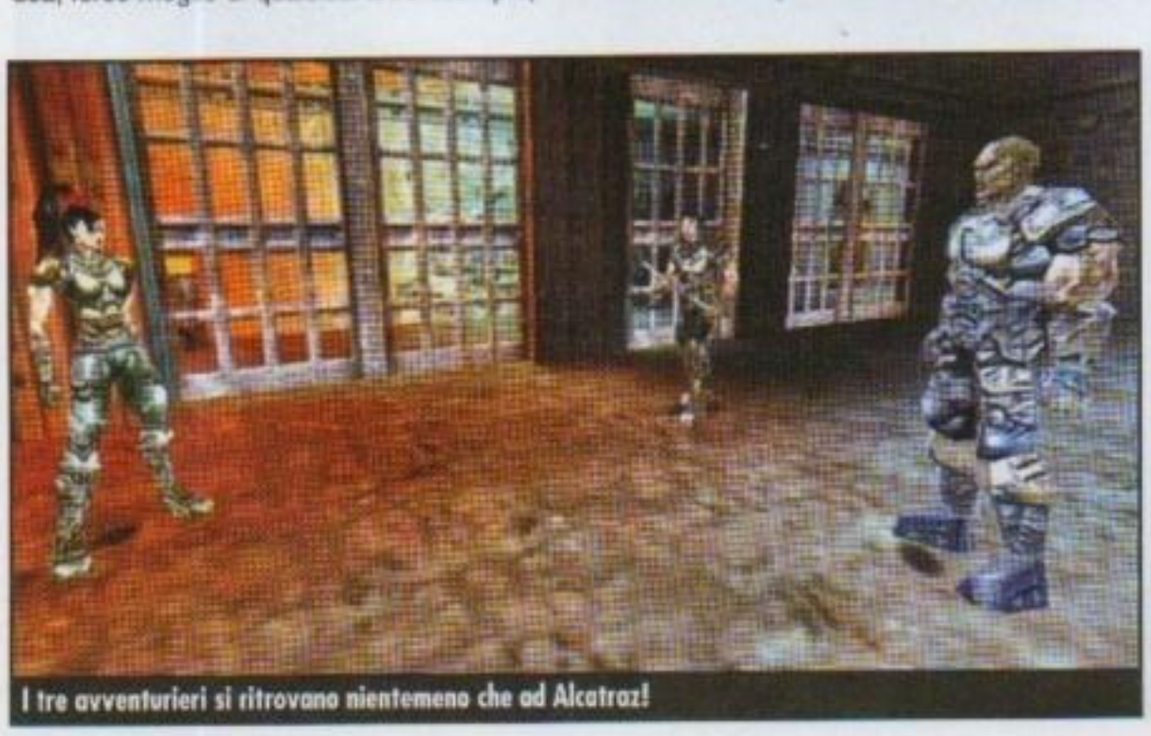
Genere: Sparatutto 3D
Casa: Eidos
Sviluppatore: Ion Storm
Distributore: Leader – Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

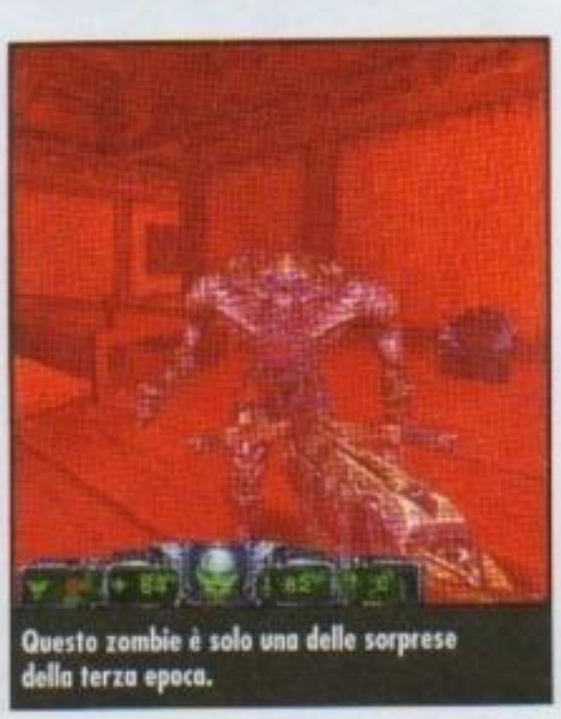
SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium III 500 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: OpenGL 16 MB
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 224 MB


Il primo livello mostra più di un riferimento a Blade Runner.

La parola che trovate scritta poco sopra significa, per chi non lo sapesse, marketing esasperato. E la definizione che si trova più spesso sulle riviste straniere, online e non, nel caso in cui si parli di prodotti pubblicizzati all'inverosimile, la cui attesa è stata amplificata enormemente dalla stessa casa madre con uno stillicidio d'informazioni e dettagli tale da rendere il suo arrivo sul mercato una specie di secondo avvento. I problemi che comporta l'uso di un hype eccessivo sono parecchi, come ben sa la Sony Computer Entertainment, che dopo il lancio della PlayStation 2 si è vista piovere addosso una marea di critiche (in certi casi anche insulti) sulla qualità, non conforme alle aspettative, della sua nuova macchina da gioco. Il crollo del valore delle azioni della multinazionale del WalkMan dopo il 4 marzo 2000 rende l'idea, forse meglio di qualsiasi altro esempio, di come l'hype si possa rivelare un'arma a doppio taglio. Senza scendere nello specifico in un argomento, la PS2, che interessa principalmente il mercato console, passiamo a un altro esempio perfetto di vittima da hype eccessivo: *Daikatana*. Un gioco atteso da oltre tre anni, di cui si sa tutto (o quasi) da tantissimo tempo ma che è stato rinviato più volte per ragioni che variano dall'assurdo al paradossale. Abbandoni, litigi, defezioni e cambi di engine: alla creatura di John Romero ne sono capitate davvero di tutti i colori, mentre il suo padre-padrone rilasciava interviste e comunicati a destra e a sinistra torturando letteralmente i suoi fan, in perenne attesa di poter mettere le mani su qualcosa di concreto. Quest'interminabile "gioco al rimando" dell'ex designer di casa id Software ha fatto sì che il clima di attesa intorno a *Daikatana* andasse ben oltre la normale prassi dedicata ai videogiochi, facendo dello sparatutto Ion Storm un metro con cui giudicare i suoi stessi creatori e, per certi versi, punirli dei scelleratissimi tempi di sviluppo (e con queste ragioni si spiegano molte delle "mazzate" ricevute dal gioco su Internet).


I tre avventurieri si ritrovano nientemeno che ad Alcatraz!


Questo zombie è solo una delle sorprese della terza epoca.

A SPASSO NEL TEMPO

Un merito al buon vecchio John bisogna però riconoscerlo, ed è la creazione di una sceneggiatura insolitamente ricca per uno sparatutto 3D, che affronta temi come le faide tra famiglie rivali e la perenne ricerca da parte dell'uomo del potere assoluto, pescando a piene mani dalla mitologia giapponese. Nei panni di Hiro Myamoto, sarà compito nostro ripercorrere quattro epoche storiche,

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Superfly fa pratica di tiro mentre Mikiko si è data alla macchia.


Ogni epoca storica ha la sua ricarica energetica...

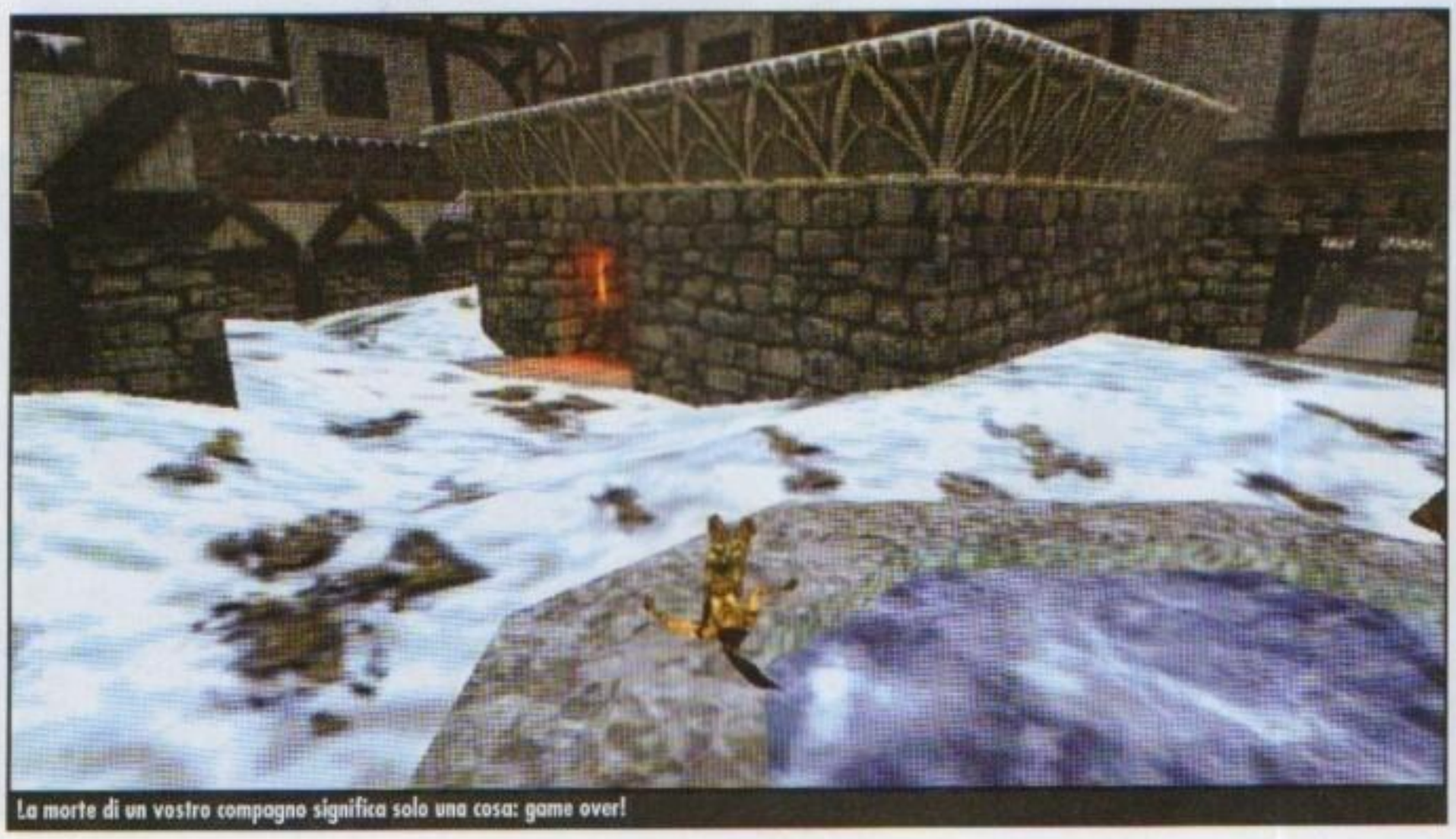

Gli ambienti sono sempre piuttosto ristretti.

accompagnati da altri due avventurieri, al fine di riportare il corso della storia (ingiustamente modificato da tale Kage Mishima) sui suoi binari prestabiliti. La parola "Daikatana" definisce una potentissima spada forgiata millenni or sono da un antico artigiano giapponese, al fine di creare l'arma definitiva per la supremazia della casata a lui più vicina. I poteri infusi in quest'arma sono di entità assolutamente inconcepibile per il genere umano e permettono al suo possessore di alterare la stessa natura dello spazio e del tempo. Gran parte della trama del titolo Eidos ruota attorno al ritrovamento della Daikatana, attualmente in possesso di Mishima e da quest'ultimo conservata con estrema cura, viste le incredibili proprietà di cui è stata dotata. Come potete vedere, lo storyboard ideato dall'eccentrico Romero appare interessante sin dalle prime battute, stuzzicando anche i palati più fini in quanto ad ambientazione e soggetto principale. Prima di avanzare con l'analisi del gioco, è bene specificare che nel prodotto Ion Storm si cela uno sparatutto cosiddetto "story-driven" ovvero basato su una costruzione interamente lineare degli eventi e delle mappe, alla *Half Life* per intenderci. Anche in questo caso, come nel capolavoro Valve, è presente un linguaggio di scripting che modifica e aggiorna i livelli con eventi prefissati, in modo da suscitare sorpresa nel giocatore, che può aspettarsi, in qualsiasi momento, cambiamenti e modifiche dell'ambiente in cui si trova inserito. A queste caratteristiche tutto sommato standard per un first person shooter dell'ultima generazione, vanno aggiunte altre contaminazioni che l'autore ha prelevato direttamente da generi come i giochi di ruolo e gli strategici. La prima di queste "influenze" è costituita dalla presenza di skill per il nostro personaggio, le cui abilità principali possono essere debitamente potenziate avanzando nel gioco. Una volta ucciso un determinato numero di avversari, il giocatore verrà premiato con un cosiddetto punto esperienza, che potrà essere distribuito tra le cinque caratteristiche principali del personaggio, ovvero vitalità, potenza, attacco, balzo e velocità. Il secondo aspetto che potrebbe definirsi innovativo di *Daikatana* è l'introduzione del cosiddetto "party" che, pur limitato a soli due individui oltre al protagonista, obbliga il giocatore a gestire e amministrare una vera e propria mini squadra di guerrieri. I due compagni di Hiro Myamoto sono, come ormai sapranno i fedelissimi di Romero, Mikiko Ebihara e Superfly Johnson; la prima, discendente di una delle famiglie coinvolte nella creazione della mitica spada e il secondo un ex capo della sicurezza delle industrie Mishima. I comandi che si dovranno impartire ai nostri due commilitoni variano dal semplice "vai" o "stai qui" a ordini precisi come "attacca" o "raccogli" la cui perfetta conoscenza risulterà indispensabile per la nostra, e loro, sopravvivenza, visto che un eventuale decesso di uno dei tre personaggi (indipendentemente che si tratti del giocatore o di uno dei due bot) porterà alla fatidica schermata di game over.

UNA SPADA DI DAMOCLE

Se avete sfogliato il numero di maggio, ricorderete come "l'esule" (per via della recente scampagnata all'E3) Soletta espresse tutto il suo rammarico nei confronti della versione incompleta di *Daikatana*, portando a sostegno delle sue argomentazioni i limiti tecnici che risultavano apparenti già da quella prima build del gioco. Purtroppo per i fan di Romero e per chi avesse atteso con costanza il titolo Ion Storm, diciamo subito che tali difetti sono arrivati integri alla versione finita. Partiamo dalla grafica: come saprete, il motore utilizzato è quello di *Quake 2*, "potenziato" da nuovi effetti speciali particellari e da un sistema di intelligenza artificiale basata sui nodi (usato ormai nel 90% degli FPS). Oltre a questi due, tutto sommato minimi, upgrade visivi, l'engine è rimasto più o meno lo stesso del secondo *Quake*, anno 1997. Le mappe si dimostrano sin dalle prime battute come troppo piccole e anguste per gli standard odierni, presentando un dettaglio di molto inferiore non solo a mostri sacri come *Quake 3* e *Unreal Tournament*, ma addirittura a giochi basati sullo stesso engine come *Half-Life*, *Sin*, o *KingPin*. Poco dettaglio significa maggiore fluidità, direte voi, vista la ridotta mole di calcoli in mano alla CPU e alla scheda video: non è così in *Daikatana*, dato che gli scatti fanno sentire, per fortuna saltuariamente, il loro peso già alla risoluzione di 800x600 su un Athlon 650 con 128 MegaByte di RAM. Va precisato come queste incertezze siano più un retaggio del motore di *Q2* che un difetto di programmazione, visto che i maggiori "saltelli" sul lato fluidità si vedono solo nelle zone dotate di spazi aperti (punto debole del vecchio engine).


Questo tizio sta per avere un fortissimo mal di testa.


La morte di un vostro compagno significa solo una cosa: game over!

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

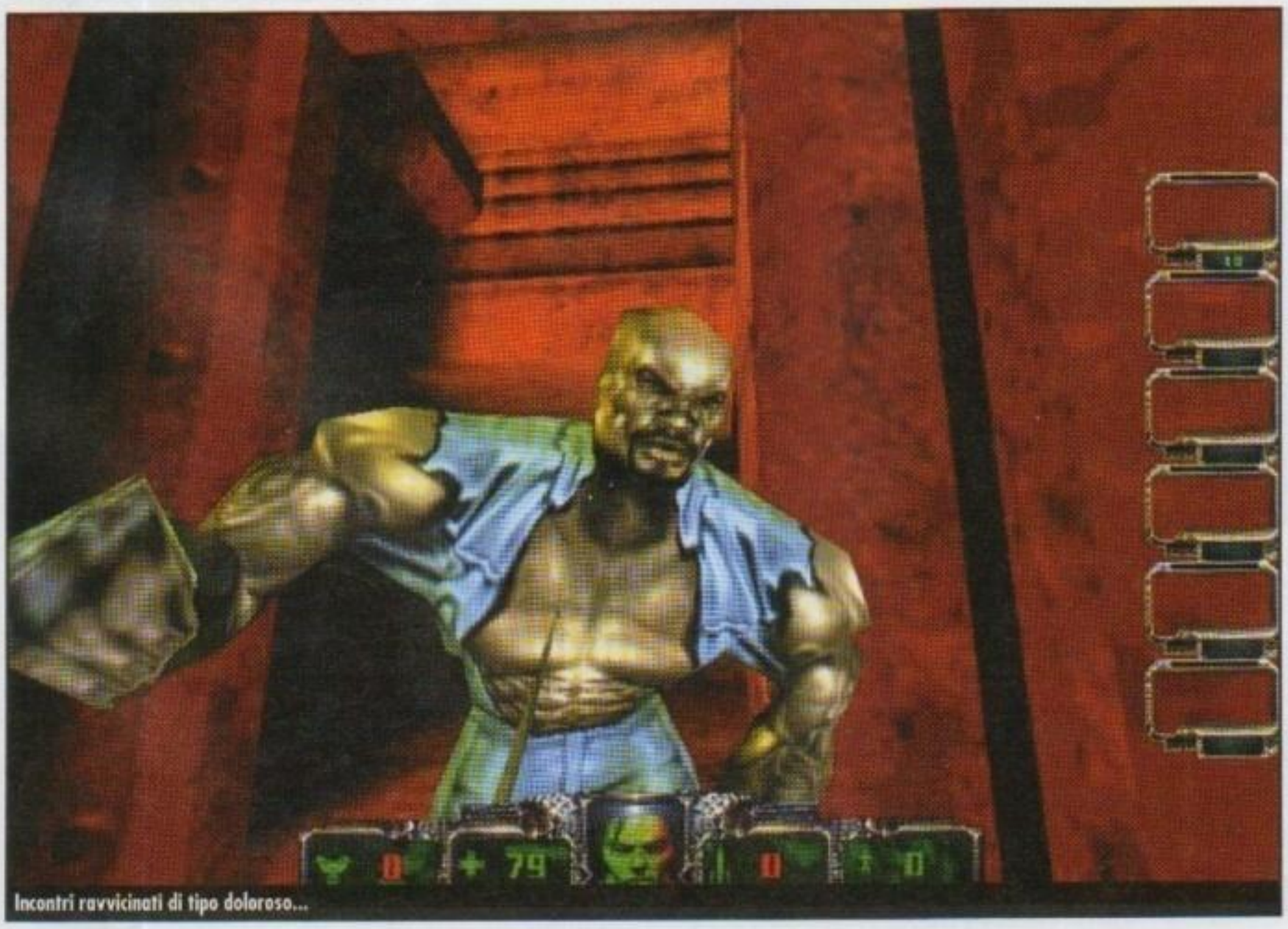
http://www.oldgamesitalia.net/


Un'armatura in lavatrice, strano mondo...


Ok ragazzi, a casa ci siamo arrivati, ora chi cucina?

Discorso a parte meritano i modelli 3D dei personaggi, che si possono definire, in tutta la loro maestosità, come semplicemente brutti. Uno sguardo ad alcune delle foto che trovate in queste pagine rende già un'idea sommaria della loro realizzazione, ma è necessario provare il gioco per costatare come le animazioni appaiano rigide e mal coreografate, soprattutto nel caso di Hiro, la cui camminata ricorda più un "tamarro" di periferia che un nobile samurai. Sul fronte sonoro le cose migliorano sensibilmente, perlomeno per quanto riguarda le musiche, forse per la prima volta in formato MP3, che uniscono melodie classiche e moderne in un riuscito mix di sonorità estremamente coinvolgenti. In soccorso di una realizzazione tecnica per certi versi datata arriva fortunatamente il gameplay, o almeno parte di esso: la costruzione delle mappe è ottima e la presenza di quattro enormi epoche storiche (a loro volta suddivise in parecchie sotto zone), ognuna dotata del suo caratteristico arsenale di armi, fa si che l'interesse del giocatore sia sempre su buoni livelli, vista la varietà presente nelle ambientazioni. Quest'ultimo aspetto è comunque soggettivo, perché altri problemi potrebbero minare l'esperienza di gioco anche ai fan più irriducibili, a partire dalla complicata gestione dei propri compagni (che tendono, come da copione, a incastrarsi nel fondale facendosi i fatti loro) fino alla "stupidità artificiale" degli avversari, che puntano sempre e solo sul numero più che su una qualsiasi strategia. L'impatto complessivo di *Daikatana*, alla resa dei conti e dopo parecchie ore di gioco, è quello di uno sparatutto frenetico e piuttosto avvincente nel suo svolgimento, che denuncia però una realizzazione tecnica arretrata e uno schema di gioco in gran parte superato (e si segnalano anche alcune incompatibilità con le schede 3dfx e crash di sistema in modalità multiplayer). Dedicato solo ai veri appassionati del genere e a chi sia tuttora alla ricerca di una nuova esperienza single player (o cooperativa, vista la presenza di questa opzione di gioco) dopo i vari, e superiori, *Half-Life* e *Soldier of Fortune*. Per tutti gli altri il cosiddetto "giro di prova" è quasi un obbligo, indipendentemente dal fatto che si riponga, o meno, una cieca fiducia nel game designer texano. E proprio a Romero è indirizzata l'ultima considerazione dell'articolo: dopo tutti questi anni era sicuramente lecito aspettarsi qualcosa di più, hype o non hype.

Alessandro Martini


Incontri ravvicinati di tipo doloroso...

PCZ COMMENTO

Se mettiamo da parte tutta la mole d'informazioni, notizie, e pettegolezzi più o meno attendibili originata durante il suo sviluppo, e giudichiamo *Daikatana* "soltanto" come un semplice videogioco, potremo fornire un giudizio almeno lontanamente obiettivo. Le buone caratteristiche presenti, come l'ottima sceneggiatura (evidenziata anche dall'eccellente doppiaggio in italiano) e la varietà delle ambientazioni, permettono alla produzione Eidos di guadagnarsi uno spazio tutto suo negli interessi degli appassionati di sparatutto 3D, che troveranno in *Daikatana* un first person shooter di discreta fattura. A chiunque stesse cercando la nuova rivoluzione in questo campo, o si aspettasse da anni una pietra miliare, o ancora avesse creduto all'inarrestabile macchina dell'hype, non resta che rivolgersi altrove, dato che sotto questo punto di vista lo sparatutto di John Romero si è rivelato, dispiace dirlo, una mezza delusione.

70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE SHADOW OF DEATH

Heroes of Might and Magic III è uno di quei titoli in grado di far perdere completamente la cognizione del tempo: se vi siete già transtullati con _Armageddon's Blade_ il primo expansion pack, non vi resta che provare la nuova espansione creata sempre dai maghi della 3DO!

INFO

Genere: Strategico a turni
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: 3DO/New World Computing
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: L. 79.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: SVGA
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

La 3DO di Trip Hawkins è ben decisa a sfruttare il successo commerciale e di critica della serie *Heroes of Might and Magic*. A diversi mesi dall'uscita di *Armageddon's Blade*, il primo pacchetto aggiuntivo ufficiale del leggendario *Heroes III*, rilascia il nuovo *The Shadow of Death*. Quest'ultima espansione si distacca completamente da quella precedente essendo a tutti gli effetti un prodotto a sé stante: si può tranquillamente considerare una versione extra lusso di *Heroes III*. Per giocare non avrete alcun bisogno del gioco stesso visto che è stato inserito nel CD in vendita di *The Shadow of Death*: insomma, su questo disco magico avrete in un solo colpo il titolo in questione in tutta la sua interezza e ben 38 nuovi scenari da giocare e 7 campagne assolutamente da provare! Per i veterani della serie (tra cui c'è anche il sottoscritto) confermo che a parte qualche piccolo cambiamento (non solo a livello grafico) *The Shadow of Death* rimane sostanzialmente identico a *Heroes III*, soprattutto al suo primo data disk. Per chi non avesse mai giocato a nessun titolo di questa serie, ecco un breve sunto: eroi dalla forza disumana guidano armate composte da maghi, scheletri, mostri ed essere di ogni tipo alla conquista di terre in un mondo fantasy. La struttura di gioco riprende a piene mani elementi peculiari dei wargame e dei giochi di ruolo fondendoli assieme: il tutto viene gestito con un'azzeccata impostazione a turni.
Il risultato di questo miscuglio è un gioco semplice, facile da imparare, estremamente coinvolgente e longevo: insomma, *Heroes III* è entrato di diritto nella classifica dei più bei giochi di tutti tempi.



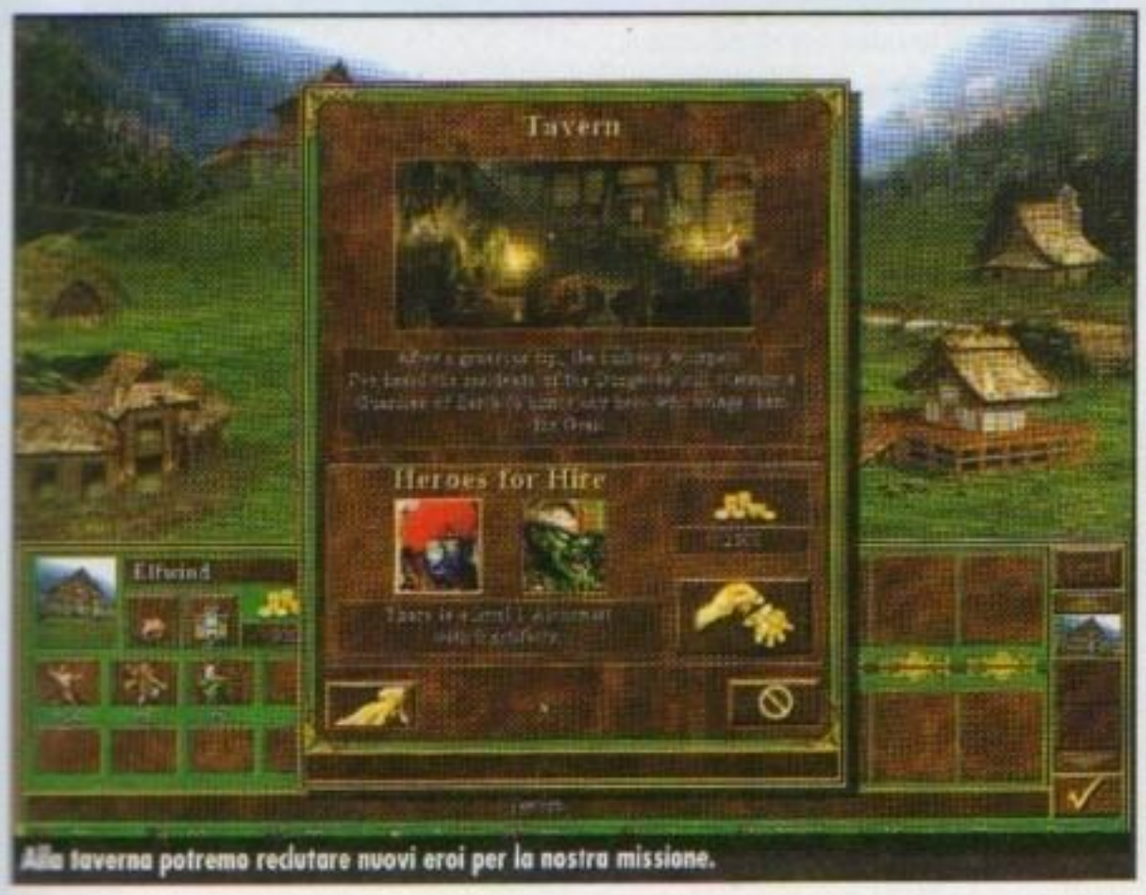
Una delle novità è il settaggio del livello della campagna.


Gli attacchi a castelli ora sono un po' più difficilotti.

UN LAVORO DI RESTYLE

Dobbiamo ammetterlo, la maggior parte delle novità implementante erano già state introdotte da *Armageddon's Blade*: forse, è un po' poco per chi ha gia acquistato e terminato entrambi i CD.
Tra le novità apportate da questa nuova versione del capolavoro della 3DO c'è la possibilità di settare a piacimento il livello di difficoltà della campagna: per chi si cimenta per la prima volta con maghi, cavalieri e dragoni potrà scegliere un approccio decisamente più facilitato, mentre chi ha già dato l'anima potrà divertirsi con avversari di livello "infernale"!
Avrete 8 fazioni con cui giocare le nuove campagne, nuovi terreni su cui combattere e potrete combinare persino gli artefatti; inoltre il team di sviluppo ha ricalibrato, saggiamente, le varie unità ottenendo così un gioco ancor più equilibrato.

Raffaello Rusconi



Alla taverna potremo reclutare nuovi eroi per la nostra missione.



La descrizione delle missioni è rimasta inalterata.

PCZ COMMENTO

Se non avete mai giocato a uno dei più bei titoli strategici a turni di tutti i tempi, questo pacchetto rappresenta l'occasione giusta per colmare questa grave lacuna. La giocabilità è su livelli eccellenti, la longevità visto il numero impressionate delle campagne presenti e grazie al prezioso editor si attesta su valori straordinari (senza contare i livelli scaricabili da Internet...) e il divertimento è assicurato. Se avete già giocato a _Heroes III_ e al suo mission pack ufficiale _Armageddon's Blade_, forse potreste trovare _The Shadow of Death_ non particolarmente allettante: infatti, a parte l'aggiunta di 38 nuovi scenari e l'introduzione di 7 nuove campagne, il gioco è sempre lo stesso... Se non vi siete ancora stufati, allora correte dal vostro negoziante di fiducia!

80

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

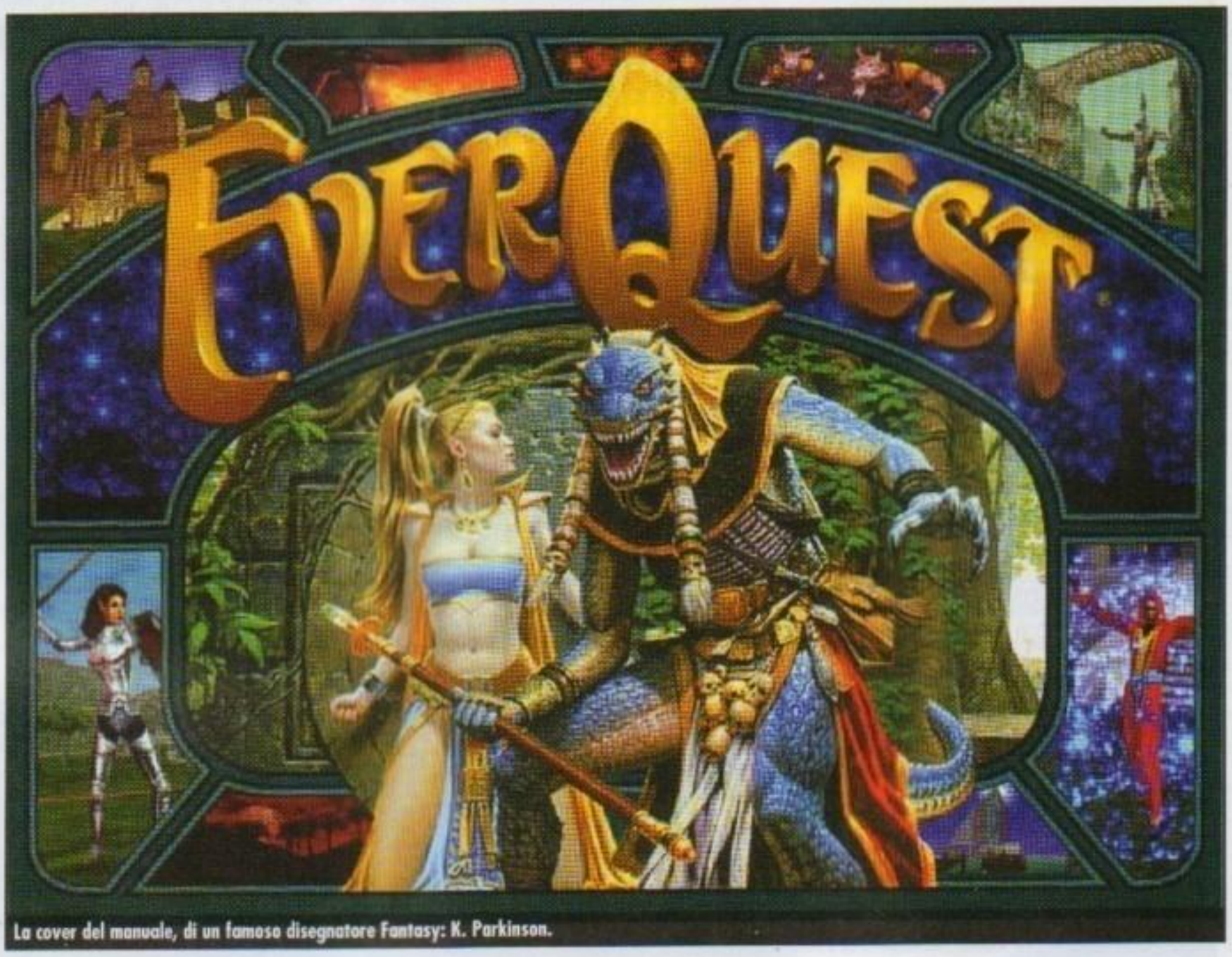
http://www.oldgamesitalia.net/

EVERQUEST
THE RUINS OF KUNARK

Arriva finalmente in Europa *Everquest*, con la sua prima espansione: Kunark, il regno degli uomini lucertola

INFO
Genere: GdR online
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Verant Interactive
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium III 450 MHz
RAM: 128 MB
Grafica: Scheda Video 3D con 16 MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 800 MB



La cover del manuale, di un famoso disegnatore Fantasy: K. Parkinson.

La voce di Veesham, il venerando uomo-lucertola, alla fine del racconto diventa più fioca e insicura. Narra della sua razza, gli Iksar, del grande impero di Kunark da loro costruito, in cui ora soltanto rovine ricordano le glorie passate. Il mitico Stato è ridotto ad un'isola, abitata prevalentemente da Iksar: *The Ruins of Kunark*, espansione del gioco di ruolo online *Everquest*, introduce la nuova razza e i nuovi territori.

Everquest esce finalmente in Europa con questa espansione includente anche il gioco originale, dopo il successo ottenuto in America dalla sua uscita, agli inizi del 1999. A distanza di un anno dalla prima versione, sarebbe lecito aspettarsi miglioramenti sostanziali, soprattutto dopo che l'arrivo di *Asheron's Call* ha sottratto ad *Everquest* l'esclusiva del 3D nei Giochi di Ruolo online.

The Ruins of Kunark comprende un nuovo continente, la cui grafica è molto migliorata rispetto ai luoghi tradizionali di *Everquest*: finalmente non solo luoghi claustrofobici, ma anche grandi spazi, con edifici particolarmente decorati, spettacolari rovine e più animazioni di contorno, come foglie che cadono e ruscelli con acque dinamiche. Le nuove creature di Kunark sono più curate nella grafica e nei dettagli: cercate i nuovi goblin con le lingue penzolanti, per rendervene conto. Tutto questo si paga in termini di rallentamenti nelle nuove zone, soprattutto in casi di affollamento: per questo i requisiti di sistema da noi riportati sono leggermente più alti di quelli consigliati nel gioco. Per il resto, tuttavia, il grande numero di server permette di mantenere relativamente bassa la quantità di personaggi giocanti connessi contemporaneamente (massimo 2000 per server), riducendo così il fenomeno del lag. Inoltre le nuove creature, presenti in grande numero in Kunark, sono più intelligenti e non si limiteranno a inseguire il giocatore senza alcuna strategia; a parte nella città di partenza, sono di livello piuttosto elevato e quindi solo giocatori molto potenti possono sopravvivere nel nuovo continente. L'espansione di *Everquest* si rivolge anche ai "vecchi" player, permettendo loro, a costo di grandi fatiche, di superare il *cap* del livello 50, limite del gioco originale. In *The Ruins of Kunark*, potrete arrivare fino a livello 60, con nuove abilità ottenibili agli ultimi livelli: nuovi incantesimi per maghi e nuove skill da combattimento per i guerrieri. Senza dubbio, gli sviluppatori sono stati avvantaggiati, per l'introduzione del regno di Kunark, dalla geografia del mondo globale (chiamato Norrath), composto di continenti separati da acque; gli spostamenti sono possibili o tramite navi o con difficili incantesimi: tutto ciò permette di aggiungere nuovi continenti senza creare scompensi nelle vecchie aree di gioco.

Uno dei maggiori pregi di *Everquest* è sicuramente il sistema di gestione delle razze. Possiamo creare il nostro personaggio sce-


Il Wyrm, una delle creature più potenti.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



La visuale aerea, per certi versi suggestiva, è qui inficiata dalla povertà grafica degli alberi.

gliendo tra 12 razze più o meno umanoidi, con caratteristiche grafiche molto diverse e quindi combinare la razza scelta con una classe e una divinità compatibile con essa. La scelta della classe e della razza determina molto il gioco, non solo per bonus e malus sugli attributi, ma anche per rigide limitazioni sull'equipaggiamento e le abilità utilizzabili. Ogni buon conoscitore di GdR sa che le classi sono il metodo più semplice per favorire la dialettica tra i vari ruoli impersonabili: in quanto si pongono rigide separazioni "di partenza" tra i personaggi giocanti, le relazioni tra questi potranno godere di una certa varietà e profondità. Tuttavia, stabilire limitazioni fisse nello sviluppo del proprio personaggio, è stato interpretato dagli ultimi creatori di GdR (da tavolo o da computer) come un metodo troppo artificioso e semplicistico per gestire le relazioni tra giocatori; infatti, i Giochi di Ruolo più recenti permettono maggiore libertà di sviluppo ai giocatori, introducendo altri metodi, più complessi, per creare varietà tra i ruoli. E' il caso, per quanto riguarda gli CRPG, di *Asheron's Call* e di *Ultima Online*.

Everquest compie la scelta opposta, più classica, della rigidità delle classi e razze, ma sviluppandola egregiamente nelle conseguenze: ogni razza ha il suo ambiente di partenza molto caratterizzato, le sue abitudini e stili di vita. Per esempio, se scegliamo l'Ogre ci ritroveremo in una caverna tra esseri rozzi come noi, case rudimentali, arnesi di tortura; l'Halfling ci getterà in un verde mondo, in cui anche la musica è più allegra, tra case costruite all'interno di colline. L'Erudito ci permetterà di immergerci nella vita di eleganti edifici e costumi, l'Elfo in quella serena della foresta: le 12 alternative sono tutte affascinanti nella loro diversità, arricchendo la sensazione di trovarsi in un altro mondo, lontanissimo dal proprio, ma perfettamente coerente.



Il menu di creazione, in cui sceglieremo classe e razza.

E una volta usciti dal luogo di partenza, per affrontare gente e luoghi non familiari, sperimenteremo i sentimenti dello straniero.

L'espansione di *Everquest* ci permette di scegliere la razza degli Iksar, gli uomini lucertola che vivono all'ombra della gloria passata: tutto nell'ambientazione, nei ruderi di antichi edifici, riflette la nuova condizione degli Iksar. La nuova razza ha attributi e skill di partenza più elevate degli altri, quindi è sicuramente un vantaggio esplicitamente riservato ai possessori dell'add-on.

Un altro pregio di *Everquest*, consiste nel sistema di skill, che permette una varietà di azioni possibili, tra combattimento, lavoro e altre, superiori in numero rispetto allo stesso *Ultima Online*: più abilità di attacco e difesa, più mestieri e così via. Tuttavia, il capolavoro dell'Origin, garantisce un meccanismo superiore nella gestione dei mestieri, permettendo una vera catena di montaggio di specializzazioni tra coloro che ottengono la materia prima e coloro che la lavorano.

Il vero punto debole di *Everquest* credo non sia tanto la rigidità nello sviluppo del personaggio, compensata del resto dalla libertà di movimento (è possibile anche nuotare in profondità), quanto la povertà grafica rispetto agli standard attuali. Nonostante gli abbellimenti estetici dell'isola di Kunark, pesa su *Everquest* questo neo, notevole soprattutto con l'uscita di *Asheron's Call*, nettamente superiore per quanto riguarda l'impatto visivo. E' lecito il sospetto che si sia cercato, di fronte alla temibile concorrenza dell'Origin, a tutti i costi di sviluppare un gioco di ruolo 3D online, nonostante le difficoltà oggettive nel 1999 a livello di hardware; per questo, spesso la grafica di *Everquest* sembra affrettata, tanto da far rimpiangere il più compiuto 2D isometrico di *Ultima Online* (non solo per la migliore ampiezza di visuale).

Le animazioni del proprio personaggio sono particolarmente deludenti: i frame di movimento sono molto limitati e in alcune visuali il corpo continua a spostarsi in avanti anche se in realtà stiamo girando, con effetti che ricordano i primi rudimentali giochi in finto 3D. Anche le stesse forme dei personaggi sono poco tridimensionali e piuttosto "piatte", quasi fossero fotomontaggi. Il classico 2D sembra essere più convincente di un 3D affrettato: per questo, nonostante il primo impatto, *UO* risulta, anche graficamente, più curato nei dettagli e nell'insieme.

Nonostante questi difetti, consigliamo il gioco anche a chi possieda la versione originale, per via delle innovazioni introdotte, a condizione di essere veri amanti di *Everquest*; tutti gli appassionati di CRPG online, inoltre, dovrebbero approfittare dell'occasione fornita da questa espansione completa: alcune caratteristiche, come le razze o particolari skill, lo rendono piuttosto diverso dagli altri due MMORPG (*Ultima* e *Asheron's Call*), regalando un'esperienza ruolistica completamente inedita.

Alessandro Longo

LE RAZZE

Ecco alcune tra le più caratteristiche razze.



Il barbaro: forte, fiero e coraggioso.



Il Dark Elf, tetro abitante della notte.



Il pacifico e cordiale Halfling.



La nuova razza, il lucertolato Iksar.



Il ributtante Ogre.



I verdi Troll non brillano per intelligenza.

PC Z COMMENTO

***Everquest* sarebbe un gioco discreto di per sé, se non scontasse la terribile concorrenza di *Ultima Online*, più ricco soprattutto nel sistema sociale simulato; uno dei suoi possibili punti di forza in teoria, il motore 3D, risulta alla fine il cavallo di Troia del gioco, per via delle imprecisioni e superficialità grafiche.**

75

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINO CRISIS

Se siete affascinati dalle storie sui dinosauri, se vi sono piaciuti i due "Jurassic Park" non potete mancare *Dino Crisis*, la conversione per PC di un mega hit della PlayStation

INFO

Genere: Avventura Horror
Casa: Virgin Interactive
Sviluppatore: Capcom
Distributore: Halifax - Tel. 02-413031
Prezzo: L. 97.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 333 MHz o equivalente
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 16X
Spazio su HD: 600 MB

PC ZETA Computer & Videogiochi CONSIGLIATO



Un T-Rex che si specchia nella Luna: peccato che qualche istante prima sia pappato Cooper, il quarto elemento del team.

Finalmente dopo un anno dalla sua apparizione sulla console grigia di mamma Sony arriva anche su PC uno dei giochi più venduti nell'annata 1999/2000: ecco a voi *Dino Crisis*, uno degli ultimi hit creati dalla Capcom. Questa conversione, come per la serie *Resident Evil* creata da Shinji Mikami, è nel complesso ben fatta: certo la storia è appassionante, le inquadrature televisive in perfetto stile Jurassic Park rendono bene l'atmosfera, i dinosauri si muovono sullo schermo in modo convincente, le grida vi incuteranno timore… Però, ancora una volta, ci troviamo dinnanzi alla "solita" trasposizione per PC direttamente dalla PlayStation: quindi, grafica in 640x480 come massima risoluzione, un motore grafico che non può reggere il confronto con *Quake III*, una storia non lunghissima e una struttura di gioco che sente ormai il peso degli anni. Nonostante tutto *Dino Crisis* riesce a catturare il giocatore, a farlo palpitare quando quei maledetti Velociraptor appaiono all'improvviso e a farlo gioire quando ritroverete un compagno dato ormai per disperso. Insomma, siamo di fronte alla classica trama made in Capcom, con tutti i pregi e difetti del caso. Ciò che realmente conquista il giocatore è il plot narrativo che nasce dalla fusione di Jurassic Park (il film) e di *Resident Evil*. Quest'ibrido è decisamente intrigante e in grado di calamitare chiunque, facendogli dimenticare la cosmesi grafica datata, la limitata interazione con l'ambiente e persino la scomodità del sistema di controllo in alcune situazioni (generata per lo più dalla gestione delle telecamere fisse).



In questa schermata potrete ammirare l'inventario: potrete consultare le armi, i medikit e combinare diversi elementi per creare miscele chimicamente letali.



E' possibile giocare la modalità Wipeout anche via Internet.



Nella sala conferenza verrete attaccati da un Dino e sarete salvati dalla fugace apparizione di Gail.

L'ISOLA MISTERIOSA

Circa tre anni or sono un brillante ricercatore (tale Dottor Kirk) muore in circostanze misteriose mentre sta conducendo una

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Un bel primo piano della bella Regina.



Quel che rimane della squadra prima di entrare nel maledetto complesso... Il Wyrm, una delle creature più potenti.



L'agente speciale Tom vi manda il suo rapporto dall'isola Ibis: nella mail trovate anche bel primo piano del Dottor Kirk.

QUATTRO CHIACCHIERE CON SHINJI MIKAMI

Chi è costui? Semplicemente il signor *Resident Evil* potremmo rispondervi! La storia del bravo Shinji inizia nel lontano 1990 quando viene assunto come game designer per la Capcom. Il suo primo incarico lo vede alla guida del progetto *Resident Evil* per PlayStation che venne lanciato nel 1996 per la console grigia di mamma Sony e nel 1997 per il Sega Saturn.
Successivamente, venne effettuata anche una discreta conversione per PC sempre nello stesso anno. Nel 1998 Shinji ci ha regalato il secondo episodio di questa saga che ha goduto anche in questo caso di una decente trasposizione per i nostri computer.
Da notare che Shinji Mikami, oltre a essere il principale game designer dei due *Resident Evil* ne era anche il produttore. E dopo gli zombie, la brillante mente giapponese ci ha proposto un "giocone" con protagonisti i dinosauri, tornati alla ribalta qualche annetto fa con la serie Jurassic Park firmata alla regia da Steven Spielberg. Abbiamo avuto tempo fa l'occasione di scambiare due chiacchiere con Mr. Mikami: ecco un breve resoconto.

PC ZETA: Mr Mikami, come mai ha deciso di ambientare *Dino Crisis* su un'isola deserta e perché ha scelto un personaggio femminile come protagonista di questo gioco?
MIKAMI: L'idea è principalmente nata da Mr. Takumi che è il progettista del gioco. Mi affascinava l'idea di confrontare una donna, bella e fragile, con la potenza devastante dei dinosauri. Un contrasto decisamente efficace e particolarmente azzeccato!
PC ZETA: Quando avete iniziato la progettazione di *Dino Crisis*?
MIKAMI: Circa tre anni fa abbiamo iniziato a progettare questo gioco e io ero il responsabile dell'organizzazione del team di sviluppo.
PC ZETA: Quale parte del gioco vi ha impegnato maggiormente nella realizzazione di questo titolo?
MIKAMI: La parte più difficile è stata la creazione del complesso sull'isola, soprattutto la realizzazione degli scenari. Tecnicamente abbiamo usato una moltitudine di poligoni, visto che i fondali rigidi e quelli precalcolati non ci sembravano particolarmente adeguati in questo caso. Posso affermare che siamo riusciti a creare un ambiente poligonale di grande effetto. Sono orgoglioso dei movimenti dei dinosauri, molto realistici. Abbiamo passato molto tempo nei musei, nelle biblioteche a consultare enciclopedie e altri libri specializzati per cercare di ricreare dei "bestioni" che potessero replicare quegli esseri che dominarono la Terra milioni di anni fa. Ci siamo aiutati anche vedendo alcuni film e rigiocando a qualche vecchio titolo.
PC ZETA: In *Dino Crisis*, al contrario della serie *Resident Evil*, non è possibile scegliere tra diversi personaggi. Perché?
MIKAMI: Quando giocate avrete la sensazione di non seguire un percorso predeterminato, anche grazie alla possibilità di percorre altre strade. In alcuni punti prestabiliti Gail e Rick vi proporranno una via da seguire e il giocatore avrà così ampia libertà di scelta. Per questo motivo non mi sembrava utile aggiungere un altro personaggio con il quale giocare.
PC ZETA: Ha sviluppato qualcos'altro in questo periodo?
MIKAMI: Si: *Resident Evil 3* sempre per PlayStation, *Resident Evil: Code Veronica* per Dreamcast e il primo *Resident Evil* per PlayStation 2. Il tutto cercando di non fare confusione...

serie di esperimenti; il valido scienziato stava lavorando allo sviluppo dell'energia pura, un progetto chiamato in codice "terza energia". Quest'inaspettato incidente costrinse il governo a concludere frettolosamente queste serie di esperimenti e a tagliare i fondi destinati alla ricerca. Nel resto del mondo la notizia di questo misterioso incidente fu deliberatamente minimizzata. Qualche anno dopo un'agente speciale infiltrato nell'isola Ibis, impegnato in una missione speciale, scoprì che il Dottor Kirk non era morto come si credeva, bensì era vivo e vegeto e continuava le sue ricerche al servizio della repubblica della Borginia. Per evitare che il ricercatore possa combinare qualche grosso guaio, il governo decide di recuperarlo. Per questa delicata missione viene incaricata l'agente speciale Regina, che viene inviata sull'isola insieme al suo team, un gruppo d'assalto del governo.
L'obiettivo dichiarato della missione è liberare e recuperare il dottor Kirk e riportarlo a casa illeso. L'entrata in questo complesso tecnologicamente avanzato riserverà invece molteplici sorprese: all'inizio troverete solamente cadaveri, dilaniati e martoriati, sangue a iosa e un simpatico Velociraptor pronto a farvi la festa! Capirete ben presto che il vero obiettivo della missione è la sopravvivenza...
Per "restare in vita" è basilare avere armi e recuperarle: Regina dispone di un arsenale composto da armi di diverso potenziale che possono essere upgradate raccogliendo qualche pezzo disseminato nelle varie stanze; inoltre, può contare anche su dardi in grado di anestetizzare bestioni dal peso di diverse tonnellate, medikit, tessere magnetiche e molto altro.

UN VERO FILM!

L'impostazione delle telecamere fisse è fondamentalmente simile a quella della versio-



Una sequenza tratta dal bel filmato introduttivo.



Nella modalità Wipeout dovrete ammazzare 10 dinosauri nel minor tempo possibile.

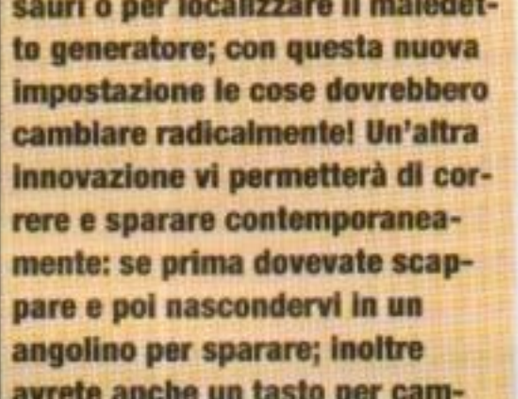
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DINO CRISIS 2

Dopo l'eccellente successo a livello di vendite (oltre 2.500.000 di copie vendute in tutto il mondo), *Dino Crisis* si prepara a divenire una saga di successo. Il genere del "survival-horror" creato dalla stessa Capcom si appresta a diventare uno dei più fortunati e prolifici per la casa nipponica. In questo annunciato sequel dovrete sventare una nuova minaccia originata involontariamente ancora una volta dall'ingenuo professore Kirk (e sono due...): un altro maldestro esperimento relativo al progetto "terza energia" causa la completa "sparizione" di una città e la comparsa di una fantomatica giungla di età preistorica. Come al solito verrà mandata una squadra speciale sul luogo per sterminare i nuovi dinosauri. Questa volta Regina non sarà più sola visto che godrà dell'appoggio di un nuovo arrivato nel reparto speciale: Dylan. Onestamente, il primo episodio di *Dino Crisis* non ha apportato nulla di particolarmente innovativo alla struttura di gioco nel genere "survival-horror": il sequel in proporzione promette molto di più... Soprattutto gli sviluppatori garantiscono una giocabilità superiore e una maggior velocità nelle azioni di gioco. Molta gente si era lamentata dell'eccessiva perdita di tempo nel cercare armi per attaccare i dinosauri o per localizzare il maledetto generatore; con questa nuova impostazione le cose dovrebbero cambiare radicalmente! Un'altra innovazione vi permetterà di correre e sparare contemporaneamente: se prima dovevate scappare e poi nascondervi in un angolino per sparare; inoltre avrete anche un tasto per cambiare il bersaglio. Insomma, *Dino Crisis 2* sembra avere le carte giuste per sbancare ancora una volta le vendite: quindi, non vi resta che aspettare ottobre per giocarlo sulla PlayStation2. Per una futura conversione per PC si presume si dovrà aspettare il solito anno "sabbatico"...





La prima stanza dove potrete aver un po' di calma e ottenere l'agognato save point.



Indovinare chi sia dai resti è un'impresa ardua!

ne PlayStation, con inquadrature e improvvise zoomate di stampo cinematografico. Il motore 3D, sicuramente d'impatto sulla console della Sony, fa il suo onesto lavoro anche su un PC, ma non può competere con i pesi massimi per computer casalinghi. La grafica, i movimenti, l'interazione con l'ambiente e molti altri elementi presentano analogie con la prima serie creata da Shinji Mikami e sembrano essere tratti da un film d'azione. I dinosauri inseriti sono minacciosi, realistici, estremamente dettagliati e soprattutto grossi! Nonostante le ovvie limitazioni grafiche che questo gioco deve subire nella sua trasposizione su PC per colpa degli stessi programmatori, i giochi di luce sono molto validi così come i fondali che riescono dare l'impressione di esserci veramente in questo maledetto complesso: certo, se volete sfruttare la vostra fiammante GeForce 2 avete sbagliato gioco in pieno... La paura evocata da *Dino Crisis* è differente rispetto a quella proposta dalla serie *Resident Evil*, dove si passa la maggior parte del tempo a girovagare senza trovare un singolo nemico. Personalmente, mi sono piaciuti più i dinosauri degli zombie, ma lo ribadisco questa è un'opinione strettamente personale. Come accade nei giochi targati Capcom, il sistema dei salvataggi può essere effettuato solo in alcune stanze predefinite, così come è possibile trovare speciali cassette dove potrete scambiare il contenuto del vostro inventario (proiettili, pistole, anestetici, medikit e molto altro) in appositi punti. Il sistema di controllo è quello della serie *Resident Evil*, ripreso in blocco in questa nuova avventura con i dinosauri, ma segnaliamo l'introduzione di un nuovo pulsante che vi aiuterà a ruotare di 180 gradi: questa innovazione, decisamente azzeccata, vi permetterà di fronteggiare la maggior rapidità dei dinosauri, in particolare di alcune specie. Gli enigmi sono abbastanza semplici e non preoccuperanno più di tanto: potrete andare avanti con grande facilità senza trovare stage particolarmente frustranti. In alcuni casi dovrete recuperare alcune tessere magnetiche, in altri delle impronte digitali o azzeccare la combinazione per azionare i generatori di energia. Scordatevi, quindi, enigmi sulla falsariga di *Monkey Island*: qui c'è una certa logicità e

I DINOSAURI

Nel girovagare nell'isola misteriosa Ibis vi troverete a fare la conoscenza con alcuni bei esemplari di "sauri"che vi presentiamo dettagliatamente, onde evitare di infastidirli ed essere fatti a pezzettini...



VELOCIRAPTOR

Questo simpatico dinosauro è lungo circa 1,8 metri e ha la pessima abitudine (almeno per noi...) di muoversi sempre in gruppo. Il Velociraptor dispone di armi "particolarmente" affilate: è consigliato vivamente stare alla larga dai suoi taglienti "dentini". Inoltre, il bestione è piuttosto rapido nei movimenti e non va sottovalutato. Dispone di circa 750-1700 punti ferita.

COMPSOGNATHUS

In quest'avventura non ve la dovrete vedere solo contro dei pesi massimi ma anche con dinosauri delle dimensioni di un pollo! Il Compsognathus avendo le dimensioni di un uccello si nutrisce prevalentemente di insetti, piccoli mammiferi e lucertole. È molto agile e solitamente attacca una preda di grosse dimensioni solamente in gruppo. Ha generalmente 5 punti ferita.

THERIZINOSAURUS

Non si sa molto su questo Therizinosaurus: raggiungeva una lunghezza pari a 11 metri e la considerevole altezza di 4 metri. Dispone di circa 850-1200 punti ferita.

PTERANODON

Con le sue ali raggiunge un'apertura di circa 7 metri ed era una delle cose più grosse mai apparse sul nostro pianeta milioni di anni fa . A dispetto delle sue dimensioni raggiungeva a malapena i 25 chilogrammi! I suoi punti ferita variano tra i 750 e i 1000.

TYRANNOSAURUS

Se temete il Velociraptor, quando vi troverete dinnanzi a questo bestione come minimo avrete un infarto... Questo dinosauro è semplicemente il più grosso predatore vissuto sulla faccia della Terra: lungo circa 12 metri, raggiungeva i 5 metri d'altezza superando abbondantemente le 8 tonnellate di peso.
Era dotato di denti lunghi 15 centimetri mentre il cranio vantava la considerevole lunghezza di 1,5 metri. Per sconfiggere il "nemico per eccellenza" dovrete usare la velocità e armi molto potenti, in primis i proiettili di tipo "Slag".
Il nostro consiglio è di cercare di evitarlo quando farà la sua prima apparizione (dura una trentina di secondi) sfondando il vetro di una stanza nei primi livelli di gioco: se vi avvicinate troppo vi farà a pezzi!

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Quando mette il vostro bel faccino in giro, stateci attenti...


Cosa troverete in quella cassaforte?


No, mollami: il fucile non te lo do!

prevedibilità nel risolverli! La longevità si attesta su livelli non eccezionali e per completarlo senza rovistare in tutte le stanze vi basteranno una decina di ore di gioco; per finirlo completamente la stima è di una quindicina di ore. Naturalmente avrete a disposizione tre finali diversi e una serie di bonus che vi interanno a rigiocare di nuovo *Dino Crisis* (nuovi costumi per la belloccia eccetera...) Gli effetti sonori sono buoni, soprattutto sono molto convincenti le urla dei dinosauri in grado di spaventarvi a morte nelle loro improvvise sortite. La localizzazione in italiano è limitata ai sottotitoli, mentre il parlato è in inglese ed è molto d'atmosfera.

Raffaello Rusconi

I PERSONAGGI

REGINA
Sesso: femmina
Età: 23 anni
Altezza: 175 cm

Regina è la protagonista indiscussa di questa avventura fantastica che la porterà a contatto con i millenari dinosauri. Lei è un'ottima combattente: la sua specialità è nel condurre e gestire missioni a breve tempo; inoltre è particolarmente abile nell'orientarsi nel territorio nemico ed è in grado di gestire situazioni particolarmente stressanti anche per un notevole periodo. Pur non vantando una notevole esperienza in campo internazionale, Regina ha sempre portata a termine ogni missione a lei affidata con grande precisione.
Molto abile nel maneggiare le armi, la ragazza è dotata, oltre che di un fisico da modella, anche di un'agilità felina e di grandissimi riflessi.

GAIL
Sesso: maschio
Età: 35 anni
Altezza: 182 cm

Il "vero" responsabile del team di recupero è un'agente molto esperto che ha lavorato per molti anni al servizio del governo.
È molto rapido nel prendere decisioni ed è anche molto cocciuto: non è facile fargli cambiare idea! Il suo motto è "portare a termine la missione a ogni costo!" Lui è preparatissimo e cerca di instillare anche nei suoi compagni questa ferrea disciplina.
La sua proverbiale freddezza è il risultato di un tragico errore compiuto dallo stesso Gail che è costato la vita a quattro suoi commilitoni: questo increscioso incidente ha segnato in modo indelebile la vita di quest'ottimo militare.

RICK
Sesso: maschio
Età: 25 anni
Altezza: 173 cm

Rick è un esperto di computer e un ingegnere meccanico. Siccome non è un pivello, il ragazzo vanta pure ottime conoscenze a livello medico, interpretando nel corso di una missione, anche nel ruolo del dottore se necessario. Lui è una brava persona e si sacrifica per il bene dei compagni: spesso Rick nel cercare di aiutare gli altri membri del team rischia di combinare un sacco di guai. In questa missione cerca di dimostrare tutto il suo valore a Gail e a Regina.

DOTTORE KIRK
Sesso: maschio
Età: 32 anni
Altezza: 175 cm

Il co-protagonista di *Dino Crisis* è una sorta di fantasma: infatti, si pensava che fosse perito circa 3 anni prima nel corso di un esperimento.
Possiamo considerarlo un vero e proprio genio nel campo della ricerca sull'energia: purtroppo, la sua ingenuità lo porta talvolta a non distinguere tra bene e male e un simile cervello al servizio di un uomo malvagio potrebbe significare la fine dell'umanità.


Non vi sembra un simpatico cucciolotto?


Fermo o sparo! Bang! Hai battuto le ciglia...

PCZ COMMENTO

Dino Crisis fa la stessa fine della serie *Resident Evil* nel mercato PC: è un buon gioco, ha una trama interessante e fa paura ma gode di una realizzazione tecnica "volutamente" datata e di alcune limitazioni implicite alla collaudata struttura dei giochi targati Capcom.
Comunque, per il sottoscritto rimane un ottimo titolo che merita di essere giocato e finito (non ci metterete molto a portalo a termine) perché in grado di regalarvi un po' di sano horror e qualche scarica di adrenalina pura!

89


Eccovi al primo faccia a faccia con il T-Rex: la scena fa davvero paura!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

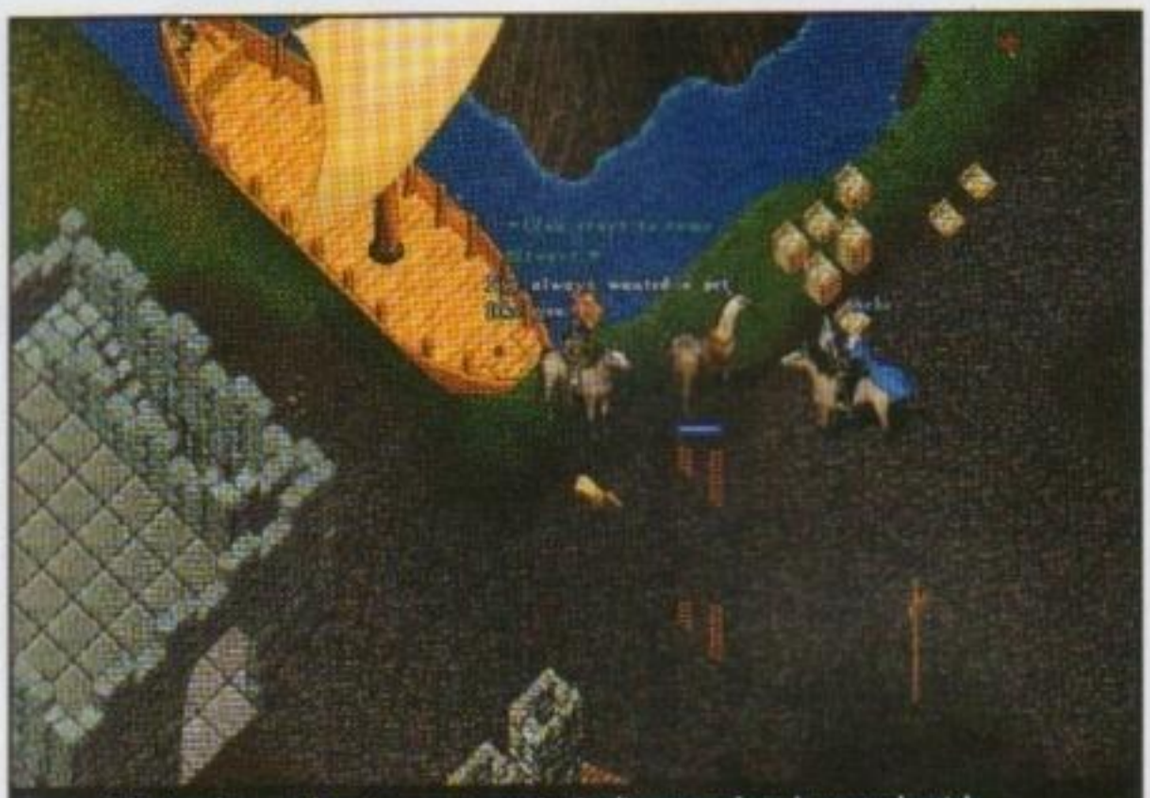
ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE

Le sorti del più amato Gioco di Ruolo Online

INFO
Genere: GdR Online
Casa: EA
Sviluppatore: Origin
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233
RAM: 32 MB
Grafica: Scheda video con 2 MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 600 MB

La storia di *Ultima Online* inizia con la morte del mago Mondain, che aveva incantenato al suo volere Sosaria, grazie alla Gemma dell'Immortalità. L'Avatar non potè impedire però la divisione del mondo in tanti frammenti quanti sono quelli della Gemma. Da allora, gli abitanti di Britannia sono condannati a vivere in universi paralleli, molteplici shard, su cui regna Lord British. Ma nuovi imprevisti si profilano all'orizzonte: l'incantatrice Minax, assistente di Mondain, fuggita dall'Avatar rifugiandosi su una differente faccia dello stesso shard, ha deciso di tornare per vendicare Mondain. Ha radunato eserciti, creature della notte della faccia oscura del mondo per attaccarlo, costringendolo a ritirarsi sulla faccia illuminata; ora ogni shard è a sua volta raddoppiato: da una parte il regno di Lord British, alla luce delle Virtù e dall'altra quello di Minax, abbandonato dal Sire, in cui uomini e creature sono votate all'odio reciproco. Gli abitanti di Britannia possono viaggiare da una faccia all'altra dello stesso shard, trovando le Moonstone che aprono Gate interdimensionali, ma si devono adattare agli opposti stili di vita. Nella pratica del gameplay, questo significa che in Trammel, la faccia illuminata, da dove ogni nuovo giocatore parte, non si potranno compiere atti malvagi come attaccare un altro giocatore senza mutuo consenso, saccheggiare cadaveri altrui, rubare; anche i mostri sono meno temibili. In Felucca, dove regna Minax, tutto è all'opposto: il giocatore ritroverà moltiplicate tutte le difficoltà cui era abituato su *OSI* prima di *Renaissance*, a opera di "player killer" e di ladri. Nella faccia oscura, inoltre, la fazione dei fedeli a Lord British e quella dei seguaci di Minax si sono a loro volta spaccate in due gruppi in lotta intestina: tra i primi ci sono, infatti, anche quelli che vorrebbero chiamare l'Avatar a capo di Britannia e tra i secondi coloro che hanno intenzione di evocare gli Shadow Lords. In tutto quattro fazioni, cui i player potranno unirsi attraverso la gilda di appartenenza, per modificare le sorti del regno.


Nessun GdR riproduce così bene i comportamenti animali: trattate bene la vostra bestiola, vi sorprenderà con reazioni molto realistiche.

QUESTIONE DI PATCH

Dobbiamo innanzitutto chiarire un equivoco: *Renaissance* non è, di rigore, *un'espansione* di Ultima Online, a differenza di *The Second Age*, che metteva a disposizione ai soli possessori dell'add on nuove creature e territori. Infatti, nel sito di *Ultima Online* si legge: *"Tutti gli aggiornamenti e caratteristiche incluse in* Ultima Online: Renaissance, *sono presenti nella patch per i clienti* UO *dal Dicembre 1999.*
Se sei un cliente e hai completato tutte le patch degli ultimi mesi, avrai a disposizione tutte le caratteristiche di Renaissance *".*
Quindi, non dando nessun vantaggio agli acquirenti, *Renaissance* è più che altro una

DURA VITA PER I PK



All'inizio, era il caos. I PK (player killer) battevano città e campagne senza ostacoli, sfruttando ogni bug ancora presente nelle prime versioni del gioco, tanto da suscitare l'ira di schiere di player contro l'Origin. Poi vennero le guardie in città e i "flag" criminal che rendevano difficile l'esistenza di chi avesse scelto la strada del crimine. In seguito, i successivi MMOCRPG, forti dell'esperienza di *Ultima*, furono sviluppati tenendo in considerazione il problema del PVP: in *Everquest* lo scontro libero può avvenire solo tra PK (lo si diventa consegnando un libro al Sacerdote della Discordia), mentre i normali giocatori possono soltanto sfidarsi con mutuo consenso. In *Asheron's Call*, in cui si diventa PK in un tempio particolare, non è prevista nemmeno la sfida tra non-pk.
***Ultima Online*, con le ultime patch, è l'unico che renda reversibile il passaggio alla condizione di PK, a vantaggio della varietà ma a svantaggio dell'equilibrio nella difficoltà; gli appassionati di PVP non devono sperare in *Ultima Online 2*, in cui, come già annunciato, si potrà combattare tra Player solo in alcune, limitate, aree. L'ultima frontiera del far west, in cui è ancora concesso il libero massacro perché le patch di *Renaissance* non sono in vigore, sono i server non ufficiali di *UO*. Il principale in Europa è l'italiano Gamersrevolt (http://uo.gamersrevolt.com), da cui sono tratte la maggior parte delle foto in questo articolo.**


Siamo su Europa, il server ufficiale più vicino all'Italia, presso la banca di Britannia.


I giocatori possono interagire molto con il mondo, creare gilde o anche sette religiose, come in questo caso.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



I sogni di Lord British sono turbati dall'oscura presenza di Minax. L'introduzione onirica è davvero angosciante.

riedizione aggiornata con tutte le patch, una vera e propria operazione commerciale dell'Origin. Il nostro esame verterà quindi sul classico *Ultima Online* alla luce delle nuove patch, di cui la più notevole, già esaminata, regola il PVP e l'attività dei ladri, relegandoli su una faccia di ogni shard-server del mondo. Tale scelta dell'Origin è in linea con tutti gli altri online RPG usciti dopo *UO*, in cui non si può attaccare o danneggiare in qualunque modo un altro giocatore, senza mutuo consenso; è una strategia commerciale: visto che i PK danneggiavano il divertimento di molti, si è stabilito che si massacrassero tra loro, per "agevolare" la vita soprattutto dei nuovi player. Ma non sempre una maggiore facilità di gioco accresce il divertimento; molti "vecchi" appassionati già parlano di snaturamento di *Ultima*, in cui caratteristica principale era l'enorme difficoltà iniziale, ripagata dalla successiva crescita del nostro personaggio, sempre più potente e famoso: da pescatori, pastori, umili fabbri a eroi. Parte delle caratteristiche che avevano reso *Ultima Online* un vero e proprio mondo parallelo totalmente coinvolgente, sono state "tradite" da queste modifiche. Un giocatore potrà indossare la migliore armatura senza timore di incontrare ladri e PK o che, ucciso da un mostro, il suo cadavere venga saccheggiato; l'abbassamento della curva difficoltà, soprattutto per quanto riguarda i combattimenti e i guadagni, si paga in minore thrilling dal punto di vista sincronico della vita del personaggio e in minore soddisfazione nello sviluppo, dal punto di vista diacronico.

SPOSERO' UN MILIARDARIO

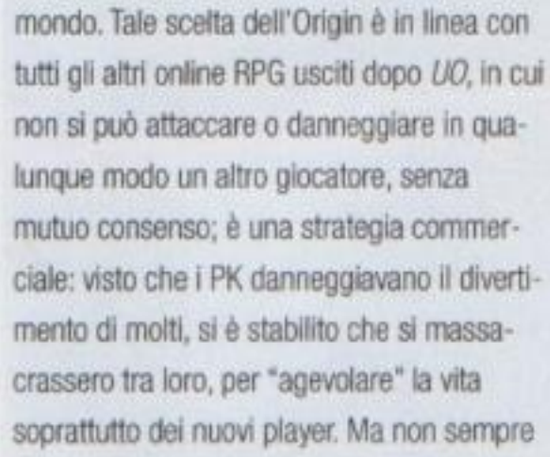
Per un "newbie" la vita è resa anche più facile da un'altra incomprensibile scelta dell'Origin: appena creato il personaggio, si avrà un ticket che, unito con un altro, si trasformerà in oggetti rari del valore di circa 10.000 monete d'oro (la moneta di *UO*), una cifra considerevole per i nuovi giocatori. Considerato che si possono avere cinque personaggi per ogni shard e che ogni settimana è possibile cancellare i vecchi per crearne nuovi, si comprende quanto facile sia rendere il personaggio principale un milionario in pochissimo tempo.
A lungo andare anche le professioni potrebbero essere danneggiate dalla maggiore reperibilità di denaro. A parte il radicale abbassamento della difficoltà in game e la minore libertà d'azione su Trammel, tale da snaturare a nostro parere l'esperienza di gioco, rimangono le caratteristiche che hanno reso *UO* il primo e migliore online RPG, il più immersivo e completo, nella cui profondità era possibile smarrirsi.
Solo in *UO* è presente una catena di lavoro che va dall'ottenimento delle materie prime alla lavorazione e vendita (dalla lana dalle pecore ai vestiti, dai minerali alle armature, dal legno degli alberi agli archi e così via), con l'approfondimento, così, dell'interazione sociale; *UO* è l'unico RPG online, inoltre, in cui è possibile possedere una propria casa o una barca, tanto da diventare come un vero e proprio universo parallelo per il giocatore.
Molti aspetti di *UO* sono comunque migliorati dalle ultime patch che *Renaissance* raccoglie: le skill di combattimento sono state potenziate da nuovi colpi (stordenti, paralizzanti, disarmanti) e l'AI dei mostri è più elaborata (aggirano gli ostacoli, agiscono in gruppo, si curano e si teletrasportano prontamente); esiste inoltre un "party system", ispirato probabilmente a quello di *Asheron's Call*: si possono creare associazioni temporanee di giocatori per il combattimento, con un una chat interna e una divisione automatica del loot.
Purtroppo, allo stato attuale, è un'opzione che crea spesso "crash" del client.
Alcune delle critiche che abbiamo mosso al sistema di Trammel e Felucca sono opinabili; a nostro parere la possibilità di vivere tranquilli in un'isola felice e di andare e tornare dal mondo "dei cattivi", non può che ridurre la profondità del gameplay insieme con la difficoltà, perché irrigidisce la libertà dei player in una dicotomia; per altri, il passaggio tra mondi così diversi, con background in sviluppo totalmente opposti, accresce la varietà e il "sense of wondering" allucinato nel momento in cui si lascia Trammel e si entra nell'Incubo. Difficilmente si può negare, però, che le modifiche nel gameplay siano così sostanziali da snaturare il vecchio concept di *UO*, rendendolo più appetibile a chi non ama il senso di frustrazione iniziale e il lento progresso del personaggio.

Alessandro Longo

NUOVE CASE

Le ultime patch di *Renaissance* aggiungono altre case, dal design molto elegante. Ecco in sequenza una casa di legno, una in marmo e una villa. Si noti che le nuove regole OSI impongono il massimo di una casa per player.





In *UO* le nostre abilità non crescono con punti esperienza, ma gradualmente, con l'allenamento. Qui alziamo la nostra forza con un caprone non molto consenziente.



I possessori di *Renaissance* naturalmente beneficeranno anche delle aggiunte di *T2A*, in quanto a creature e luoghi.

PC COMMENTO

L'acquisto di *Renaissance* è del tutto inutile per chi possieda *The Second Age*. A coloro che invece si avvicinano adesso al mondo di *UO*, ricordiamo che si tratta del primo e migliore gioco di ruolo online attualmente in commercio; lo stesso motore grafico, in 2D isometrico, nonostante risalga al 1998, regge il confronto con grafiche tridimensionali più recenti, per la sua efficienza nel gestire svariate situazioni.

80

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

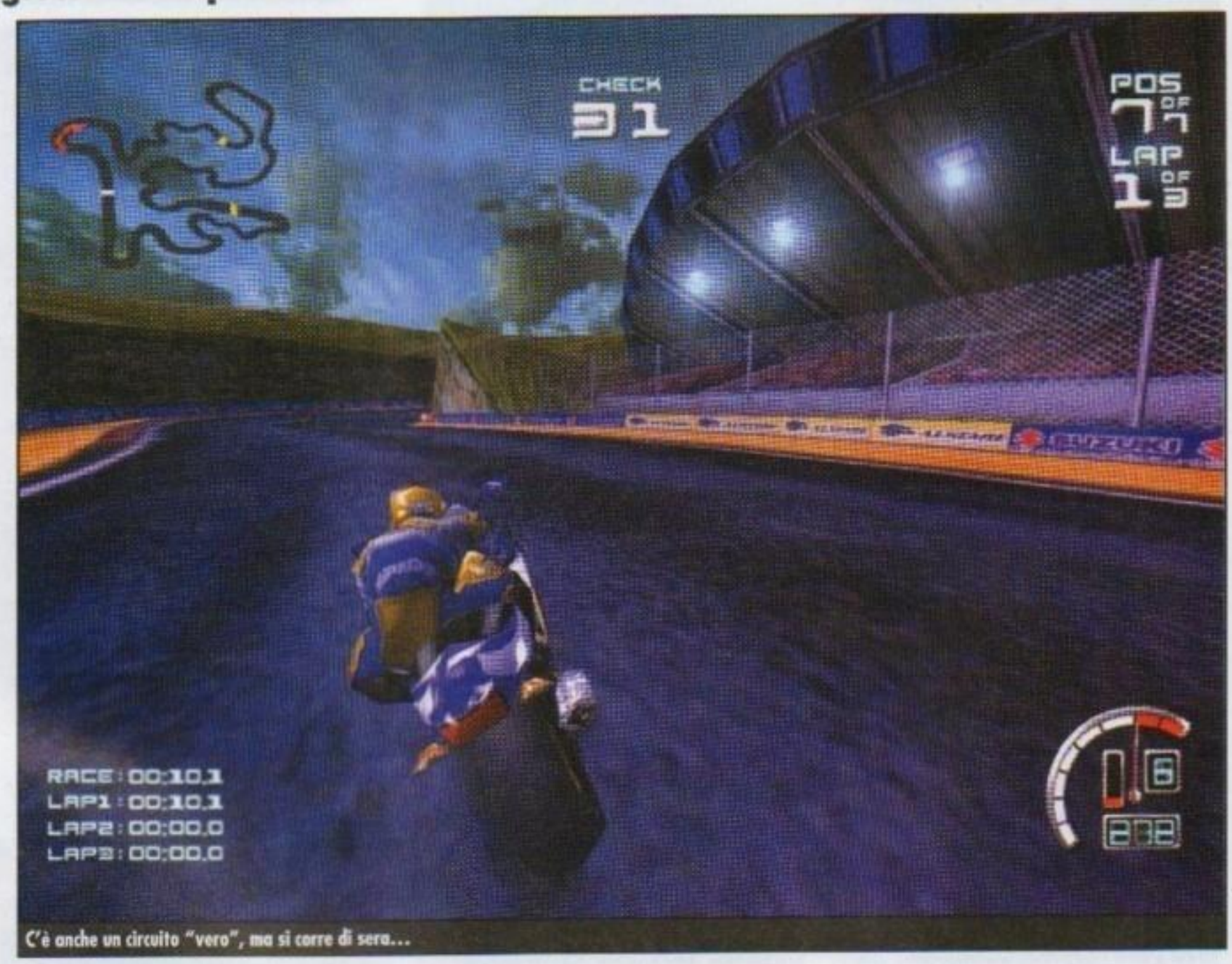
La moto dei vostri sogni si chiama Suzuki GSXR? Se la risposta è "si" questo potrebbe essere (ma purtroppo non è) il gioco che fa per voi...

INFO

Genere: Arcade motociclistico
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Criterion Software
Distributore: 3D Planet – Tel. 02-4886711
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda video Direct 3D da 4 MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 270 MB



C'è anche un circuito "vero", ma si corre di sera...

Dispiace ammetterlo, ma il genere dei giochi su due ruote sta, a mio avviso, vivendo una stagione non floridissima, e se non fosse per l'eccelso *Superbike* della Milestone ci sarebbe da mettersi le mani ai capelli. Quando ho visto che stava per uscire un gioco con le Suzuki mi sono però un po' rincuorato, sperando si trattasse di un titolo allo stesso tempo impegnativo e divertente, senza quell'aria un po' troppo ufficiale che contraddistingue il capolavoro Milestone. Purtroppo sono rimasto un po' deluso, e non dico altro, anche perché altrimenti non so che scrivere nel commento... A chi avesse la memoria corta ricordo che i Criterion Studios hanno già pubblicato un gioco di guida motociclistica prima di *SAER*, che si chiamava *Red Line Racer* e che all'epoca (sto parlando di un paio di anni fa, eh...) piacque a molti per l'ottima grafica e per il gameplay piacevole e frenetico. C'è da dire che bastava avere una 3dfx montata sul proprio PC per generare orde di increduli intorno al proprio monitor. Siccome quel gioco lo giocai per un po', posso con certezza affermare (e il mio esimio collega Laviano se lo ricorda bene anche lui) che un paio di tracciati di questo *SAER* sono presi pari pari dal vecchio *Red Line*, e hanno subito un semplice ammodernamento. L'ho già scritto nella preview e lo ribadisco: i tracciati del vecchio *Red Line* si confermano come i più divertenti di questo *SAER*, segno che forse il lavoro migliore è stato svolto in passato. Andando con ordine, possiamo già partire dalla prima delusione: non c'è l'ombra di una presentazione, di un filmatino, niente di niente. Ovviamente non è il caso di disperarsi per così poco, ma è un poco che, come si suol dire, non guasta mai.

MENÙ DEL GIORNO...

All'apparire del menù di scelta alla delusione si è aggiunto lo sconforto. Sapete, l'ultimo arcade che ho provato è stato *Rollcage II* che, lungi dall'essere un capolavoro, aveva comunque una quantità di modalità di gioco impressionante. Del resto, è questo che ci si aspetta da un arcade, no? Che sia vario, divertente, che non stanchi mai e che venga sempre voglia di fare una partitina. Purtroppo di fronte alle due misere modalità – campionato e corsa singola – di *SAER* viene voglia di chiedersi cosa annoverino i programmatori del gioco alla voce "longevità" del loro vocabolario videoludico. Ma andiamo pure avanti. Come nel peggiore dei miei pixellosissimi incubi scopro che nella modalità campionato sono presenti tutte le piste del gioco, che vanno così sbloccate per essere rese accessibili nella modalità "corsa singola". Direte che più o meno i giochi di guida sono stati sempre così, ed in


Quello che ho di fronte sembra il *gazometro* di Via Ostiense, a Roma.


Il tasto "turbo" consente di impennare e andare più veloce (non mi dire...).

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Se avete giocato a *Red Line Racer* questa immagine dovrebbe ricordarvi qualcosa.



Potenza, sterzata e frenata. Beh, non è mica un simulatore!



Anche se la moto è senza fari, illumina comunque la strada. Con cosa?

effetti non è che sia questo un difetto decisivo. Certo che una volta finito il campionato la voglia di rigiocare tutte le piste una per una è praticamente pari a zero. A meno che, giustamente, la tipica voglia del pilota virtuale non sia stata stuzzicata dalla presenza di nuove moto da provare. Ebbene tale voglia resta insoddisfatta, visto che l'unica moto presente in *SAER* è la Suzuki GSXR in ben sei versioni differenti (ma identiche in tutto meno che nella potenza massima). Una vera pacchia insomma… Un modo per arricchire la sfida è però "virtualmente" presente, in quanto ogni moto possiede ben tre parametri regolabili: potenza, sterzo e frenata, e ben tre colorazioni differenti tra cui scegliere. Ovviamente i tre parametri di cui sopra non possono essere "sparati" al massimo, ma si autobilanciano: se aumentiamo la potenza perderemo qualcosa in guidabilità o in frenata, e così via.

… CAPITOMBOLI!

In cosa si traduce tutto questo? In una longevità un po' deludente, senza dubbio, e stiamo ancora parlando delle poche modalità presenti! Lasciate che vi racconti dell'esperienza di gioco e avrete chiaro il quadro per nulla roseo. Le piste, nonostante non siano pochissime, sono contraddistinte da un look antiquato e disordinato, che mescola praticamente tutti i luoghi comuni del genere "arcade di guida": c'è il percorso ambientato dalle parti del Grand Canyon e quello in stile "tropicale", c'è il percorso sulla neve (anzi, sulla neve ce ne sono due) e quello metropolitano in notturna, c'è il futuristico (un po' pacchiano) e il bucolico. Riguardo a quest'ultimo percorso, ambientato tra verdi colline, devo però fare un commento positivo: è graficamente spettacolare. Raramente ho visto texture così belle, definite e allo stesso tempo ben amalgamate tra di loro (nell'ambito dei giochi di guida, ovviamente); i fondali, poi, sono semplicemente meravigliosi. Gli alberi, al contrario, lasciano ancora un po' a desiderare e qua e là, negli altri percorsi, si intravedono sprazzi di rara bellezza. Da segnalare il fatto che ogni pista può essere poi percorsa in "mirror", cioè al contrario. In sintesi, direi che il lavoro dei grafici sulle texture è da lodare sicuramente, e anche il motore grafico nel suo complesso non sembra male. Purtroppo è lo stile a mancare… Volendo spendere ancora due parole sulla grafica, c'è da rilevare la poca cura profusa nella realizzazione dei modelli poligonali delle moto. I poligoni sono troppo pochi, e si vede, mentre le texture sono deturpate da una specie di enviromental mapping un po' troppo invadente. Quest'ultimo, per fortuna, si può disattivare, ma il risultato sembra anche peggio. Adesso non vorrei essere frainteso: il gioco non è affatto brutto a vedersi, e dagli screenshot di queste pagine potete rendervene conto. Il punto è che di giochi anche carini a vedersi non se ne sente affatto la mancanza, in un periodo come questo dove le schede acceleratrici tirano fuori delle prestazioni da capogiro. Il nodo irrisolto è, insomma, la giocabilità.

RIDATECI MOTO RACER!

Ebbene sì, anche a distanza di un anno (e forse più), il secondo capitolo di *Moto Racer* resta l'arcade motociclistico di riferimento, e questo *SAER* non si avvicina neanche un po' ai risultati del "cugino" (pubblicato dalla stessa Ubi Soft). Anzi, a mio parere, è anche peggiorativo del precedente *Red Line Racer*, che adesso può sembrare graficamente datato, ma che metteva comunque a disposizione un numero maggiore di moto tra cui scegliere. Il feeling alla guida non è praticamente cambiato, e resta ancorato fin troppo ai canoni arcade, il sonoro resta nella media, con qualche brano musicale anche carino, e una riproduzione del rombo delle moto non proprio accuratissima. Qualche pecca l'ho riscontrata anche nella cosiddetta "fisica delle collisioni", visto che mi è capitato più di una volta di passare letteralmente attraverso un avversario… Sembra inoltre che le moto siano assolutamente insensibili agli urti laterali, tanto che riescono ad arrampicarsi senza fatica su muri e muretti; di converso basta anche sfiorare un elemento a bordo pista col frontale per ritrovarsi catapultati a due km di distanza. Sono presenti, infine, due modalità multiplayer: la prima, in split screen per due giocatori; la seconda, online per otto giocatori, dovrebbe a breve essere disponibile sul server di Gameloft (http://gameloft.iol.it/) che per adesso è, nella sua versione italiana, in fase di beta-testing.

Sebastiano Pupillo



Andare sul muretto è più divertente e non costa nulla.



Se dovessi riferirmi alle dimensioni della moto in basso direi che volo ad una quota di tre o quattro metri…

PCZ COMMENTO

Non ci siamo proprio. *Suzuki Alstare Extreme Racing* è un gioco decisamente povero di attrattive. Le piste non sono nulla di che, le moto sono poche e bruttine, la giocabilità è pesantemente limitata da una fisica comportamentale delle moto alquanto grezza, la longevità si assesta su livelli mediocri. Il motore grafico è carino d'accordo, ma non vale i vostri sudati soldini. Giusto la modalità multiplayer, nel caso si formi una comunità di giocatori, potrebbe essere divertente.

60

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INFESTATION

Dopo la vagonata di giochi multiplayer only, in soggettiva per lo più, attendevamo trepidanti l'uscita di un titolo che portasse un po' di aria nuova. Purtroppo, però, non sempre le cose vanno come si spera...

INFO
Genere: Adventure Racing
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Frontier Development
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: L. 89.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 266 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda video Direct 3D da 4 MB
CD-ROM: 4X
Spazio su HD: 300 MB


Quel bestione ha deciso di morire.

Come la teoria economica ci insegna, l'utilità è qualità intrinseca di ogni prodotto, sebbene soggettivamente valutabile nella quotidianità. Ma, sappiamo, la pratica è ben diversa dalla teoria, e se quest'ultima presuppone comunque, per ogni bene, una certa qualità da cedere, in alcuni casi riuscire a trovare un minimo scorcio di utilità è impresa ben difficile.

Considerazioni, queste, che facilmente vengono promosse da giochi del calibro di *Infestation*, uno di quei titoli appartenenti alla categoria delle grandi delusioni che ci auguriamo, con cadenza mensile, di non dover affrontare nelle nostre e vostre pagine preferite (quelle di PCZeta, ovviamente). Dopotutto, i programmatori hanno almeno provato a creare qualcosa di originale e potenzialmente divertente, accogliendo le richieste provenenti da tutta la comunità videoludica di avere tra le mani qualcosa di nuovo, ma, cari programmatori, l'idea, da sé, non basta.

ANCORA ALIENI

Una cosa è certa: alla Frontier Development non hanno sprecato energie per ideare una struttura narrativa particolarmente innovativa né coinvolgente, la quale appare, per la verità, elemento del tutto svincolato dal gioco vero e proprio; tanto che neppure pochi fotogrammi di Computer Grafica o introduzioni in tempo reale precederanno lo svolgersi dell'azione. In un futuro non troppo lontano, l'uomo ha colonizzato numerosi pianeti servendosi di un sistema di portali interstellari in grado di aprire dei passaggi d'accesso ad altri universi e ad altre galassie, teletrasportandosi a una velocità che supera quella della luce. Un giorno però, una colonia di Alieni utilizza questo sistema di teletra-


L'industria sta preparando nuove modifiche.


Yuppieeee!! Il circo ritorna...


Qui hanno bisogno di noi: facciamoci valere!

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

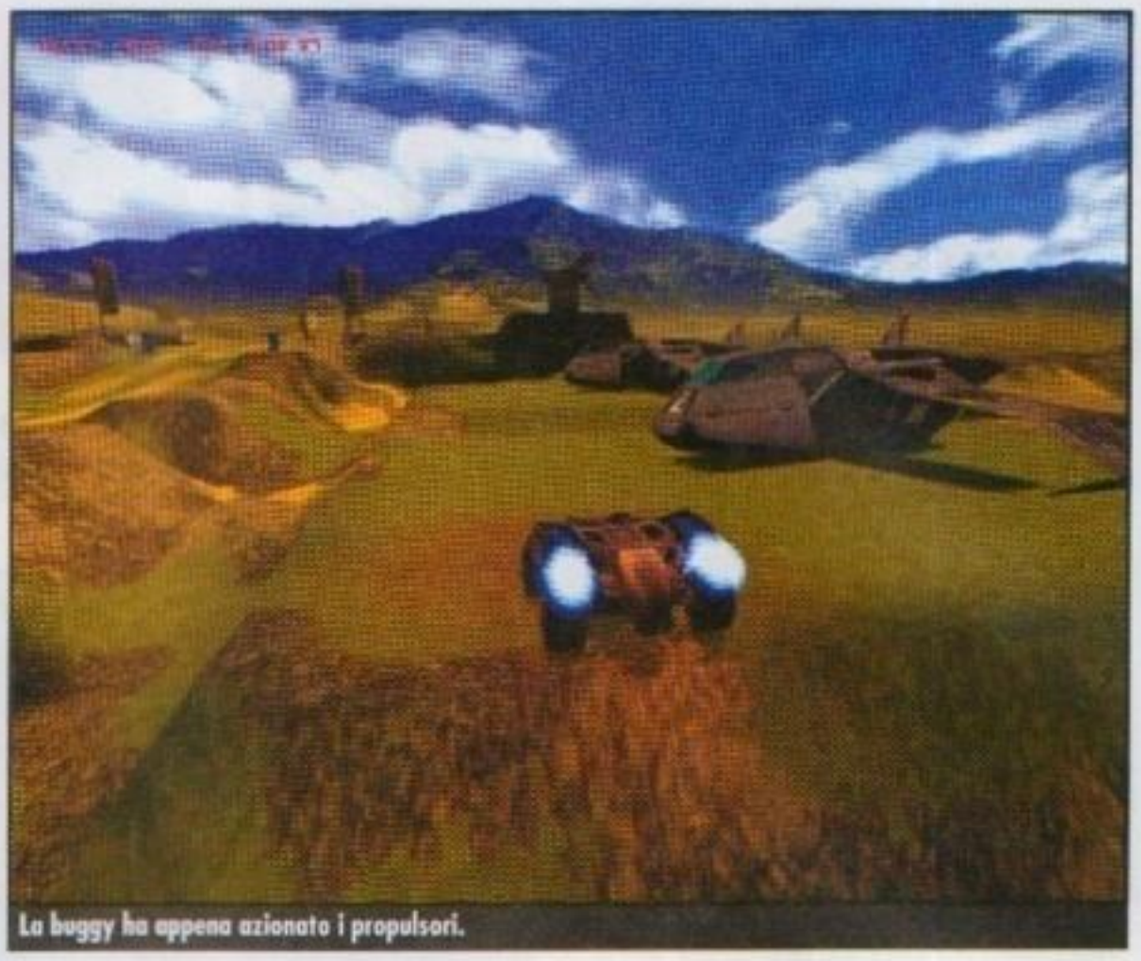
http://www.oldgamesitalia.net/



In fondo c'è un gate con cui giungere in un altro pianeta.



Il mirino automatico è utilissimo per colpire i nemici in volo.



La buggy ha appena azionato i propulsori.

sporto per conquistare tutte le postazioni terrestri, lasciandosi alle spalle solo morte e desolazione. Fortunatamente il loro esodo si ferma prima di raggiungere la terra. Gli attacchi alle colonie terrestri sugli altri pianeti hanno provocato ingenti danni: un'altra offensiva potrebbe essere fatale. La vostra missione sarà quella di lottare contro i mostri alieni per tentare di difendere i nuovi territori conquistati dall'uomo e, in seguito, individuare il quartier generale degli alieni e distruggerlo.

EVVIVA L'ORIGINALITA'

Il carattere "giocoso" di *Infestation* è facilmente desumibile dalla pseudo trama: si tratta, in sostanza, di un gioco di azione dove il principale scopo è quello di distruggere qualunque cosa si muova, seppur con qualche sporadica eccezione. Tuttavia, lo staff di programmazione ci tiene a fregiare il proprio lavoro del titolo di "adventure racing", quasi a sottolineare una ideale differenza di fondo con gli altri videogiochi usciti fino a questo momento. L'idea di base, quindi, è quella di miscelare elementi di un gioco di guida con quelli propri di un gioco d'azione, ma si può candidamente affermare che proprio questi ultimi hanno certamente un ruolo dominante sugli altri. Vi troverete quindi a guidare un veicolo dalle fattezze simili a quelle di una dune buggy, per le lande dei pianeti colonizzati brulicanti di nemici, utilizzando le varie armi messe a disposizione per la "disinfestazione". Spesso poi vi troverete a dover sorpassare ostacoli di origine naturale, come vaste distese di acqua e immense montagne, e non potrete fare a meno delle trasformazioni che il vostro veicolo potrà performare: big foot, navicella e battello sono i principali "volti" della buggy che avrete in dotazione. Tutto questo, però, non sarà immediatamente utilizzabile, ma ogni nuova caratteristica andrà guadagnata raccogliendo materie prime dall'ambiente circostante e recuperando gli scienziati rimasti in vita. Le risorse umane e materiali andranno poi portate nei pressi di una delle industrie sparse per i diversi mondi che saranno in grado di produrre nuovi gingilli pronti all'uso. Proprio per la sua natura e per le intenzioni del team di programmazione, di fondamentale importanza è la realizzazione del modello di guida dei mezzi. L'impostazione è chiaramente arcade, ma ciò che dispiace è che la fisica utilizzata per le sospensioni del mezzo non è per nulla realistica. Mai la buggy è soggetta a capovolte, ma da qualunque parte e a qualunque pendenza possa inclinarsi riesce sempre a tornare su quattro ruote annullando una componente, quella della guida, che sarebbe potuta risultare molto divertente. Di fatto, *Infestation* si riduce ad un semplice spara-tutto con qualche buona idea ma con tanti, troppi difetti.

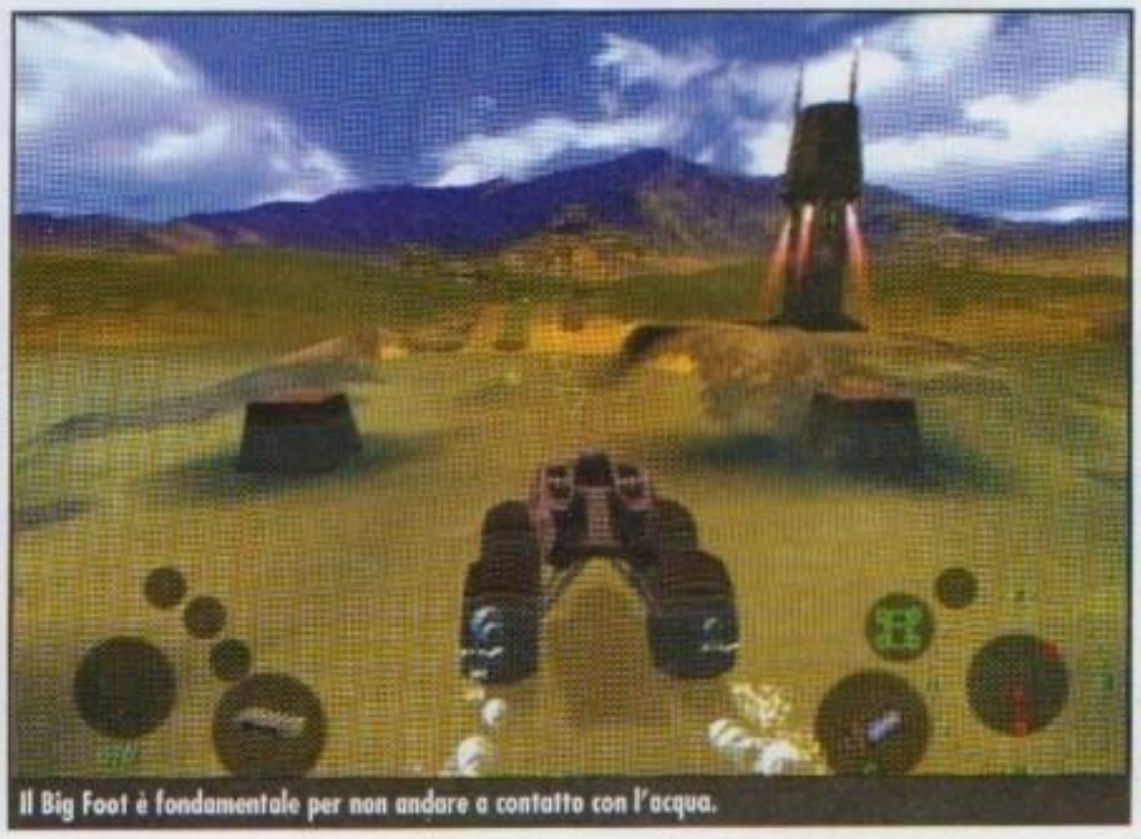
LA MORTE DEL VIDEOGAME

Il primo elemento negativo con cui ci si scontra è la totale mancanza di partecipazione del giocatore e, in generale, di tutto il gioco, con la struttura narrativa. Sebbene un briefing iniziale, del tutto testuale, metta al corrente l'utente degli obiettivi primari, la storia non subisce significativi mutamenti e, in generale, il coinvolgimento emotivo tende allo zero. Il ritmo di gioco, per di più, è blando e tutt'altro che frenetico, complici soprattutto una povera caratterizzazione dei nemici e un design delle armi che manca di mordente e cattiveria. Né l'intelligenza artificiale aiuta in questo senso, e uno spiacevole bug finisce per ridurre il tutto ad un semplice tiro al bersaglio. Con un'arma speciale, infatti, è possibile assumere il controllo di uno degli alieni, con il quale sterminare tutti gli altri nemici: la loro IA non sarà in grado di riconoscere la creatura controllata come ostile. Tutto l'impianto di gioco risente poi di un engine grafico non esattamente allo stato dell'arte, con una persistente nebbia di fondo e un dettaglio complessivo sottotono. Le texture, in particolare, appaiono realizzate con eccessiva semplicità, né gli occasionali effetti di luce riescono a risollevare il giudizio medio, che si attesta senza dubbi sulla mediocrità. Il comparto audio è degno complice di quello video, e gli effetti sonori esemplificano una povertà cronica di un titolo mal realizzato e deludente. Del tutto privo di musiche di accompagnamento, i campionamenti appaiono per la maggior parte fuori luogo, senza avvalersi tra l'altro di alcun protocollo tridimensionale, ormai diventato un obbligo.

Amedeo Rabottini



Come potete vedere il briefing non è affatto ben costruito.



Il Big Foot è fondamentale per non andare a contatto con l'acqua.

PCZ COMMENTO

Il voto che troverete qui in fondo tiene conto di un elemento più che di altri: il tentativo di proporre qualcosa di nuovo. Tuttavia, nonostante la nostra volontà di premiare idee originali, la bocciatura rimane ed è marcata. Il titolo mostra infatti veri e propri buchi su più fronti, senza d'altra parte eccellere in nessun aspetto. La mediocrità è dominante nella grafica, nel sonoro, nel gameplay, nella fisica delle vetture: insomma, praticamente ogni singola riga del programma andrebbe rivista. Ma anche volendo soprassedere sul lato squisitamente tecnico, quello che rimane è un titolo che annoia e non diverte, e solo questo dovrebbe bastare per tenervi lontani da un incauto acquisto. Difficile da consigliare a meno che siate dei veri fanatici delle buone idee in quanto tali.

60

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ARCATERA

Vicenda investigativa che mescola razionalità e magia, esplorazione dell'ambiente e interazione con i personaggi, avventura e Gioco di Ruolo

INFO

Genere: Avventura
Casa: Ubi Soft
Sviluppatore: Westka
Distributore: 3D Planet - Tel. 02-4886711
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 32X
Spazio su HD: 2 GB



La taverna del quartiere povero, uno dei posti principali dove sciogliere la lingua di qualche barbaro o di qualche viandante che ha raccolto molte voci nel suo girovagare.

La letteratura fantasy e innumerevoli Giochi di Ruolo ci fanno sentire a nostro agio con creature semiumane ed epoche di un passato magico: anche questo titolo non fa eccezione, e tesse una storia complessa che impegnerà la mente del giocatore per svariati giorni. Il protagonista è un giovane perdigiorno che abbandona il piccolo villaggio dov'era nato per recarsi nella città di Senora in cerca di fortuna e amore. Qui incontra un enigmatico personaggio, un potente mago benevolo che lo mette al corrente di complotti all'ombra del potere, di omicidi e furti sospetti, e dei pericoli che corre la città per causa di malvagi criminali. Il giovane ha il potere di cambiare le cose. Il mago scompare in un bagliore, ma la sua presenza sarà costante in tutta la storia, sotto forma di voce che ogni tanto, in momenti cruciali, riassumerà le caotiche informazioni raccolte per le strade di Senora. Il giovane dovrà risolvere alcuni misteri che coinvolgono sette segrete, nobili e maghi: le indagini avanzano parlando con i vari personaggi, girando per la città e per la foresta circostante, cercando oggetti, combattendo contro vari nemici.

Arcatera è una fusione tra avventura e Gioco di Ruolo. Per una vasta parte del mondo dei videogiochi la ricerca del realismo, di comportamenti, ambientazioni e interazioni, è sempre più spinta, e ciò porta inevitabilmente alla caduta delle differenze tra i vari generi di gioco: si può considerare *Arcatera* un'avventura grafica senza timore di sbagliarsi; il giocatore va in giro a parlare con altri personaggi controllati dal computer, raccoglie oggetti, segue una trama complessa, supera ostacoli man mano che si presentano, in sequenza, senza perdere di vista lo scopo finale. Ma, dopo un po', emergono gli elementi classici del Gioco di Ruolo, nel quale il giocatore deve tenere conto delle capacità e caratteristiche del proprio personaggio per risolvere i problemi. Infatti, il personaggio deve dormire, bere e mangiare, ha un'esperienza che si accumula e si traduce in aumento di capacità, può fare amicizia con altri personaggi e farseli alleati unendo le forze. E, praticamente immancabile in ogni Gioco di Ruolo, la complementarità di forza bruta e magia, spada e incantesimi, muscoli e spirito.

GLI INGRANAGGI DEL MICROCOSMO

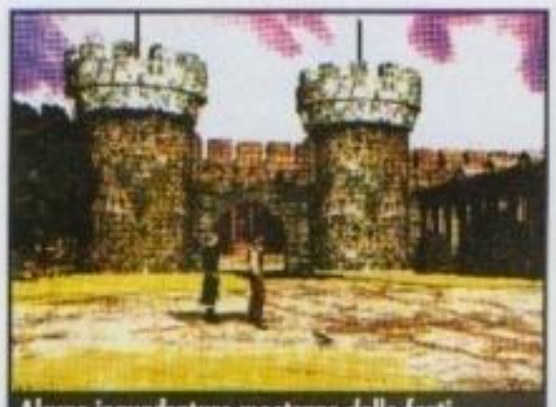
I personaggi di *Arcatera* sono creature in 3D che si muovono su sfondi 2D prerenderizzati. Quindi il gioco non richiede risorse eccessive. La grafica è buona da ogni punto di vista, seppur limitata alla risoluzione di 800x600, non modificabile. I personaggi sono realizzati in maniera egregia, come struttura e sfumature cromatiche, anche se quando sono molto vicini al punto d'osservazione del video tendono a diventare sgranati.



Anche la vegetazione è rappresentata con un eccezionale realismo. La foresta è enorme, ed è costituita da pochi sfondi che si ripetono variamente connessi.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Alcune inquadrature mostrano delle forti tonalità cromatiche, come questa distesa fiorita, davanti all'ingresso delle mura marmoree che proteggono il tempio.



In cima alla torre, un panorama mozzafiato, sembra quasi di percepire il fresco della brezza che anima la bandiera.



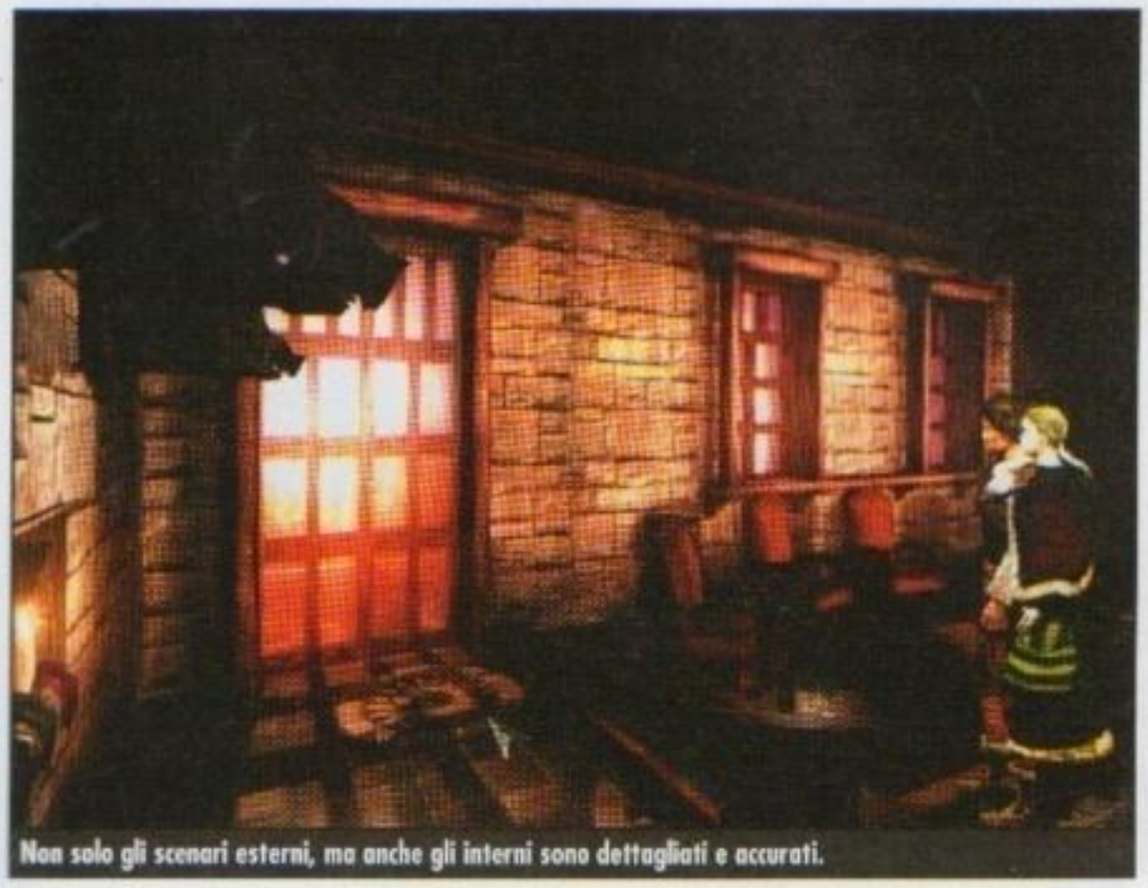
Sembra quasi una fotografia, questa facciata del tempio.
Notare gli effetti di luce e ombra sugli altorilievi astratti che sovrastano il portale.

Le ombre proprie sono calcolate in tempo reale e sono presenti anche le ombre portate, modellate sul terreno e sugli oggetti in base ai movimenti dei personaggi. Ad *Arcatera* va il merito di essere il primo gioco che implementa in modo scientifico le ombre portate, ed è sufficiente notare di sfuggita che talvolta, in presenza di più sorgenti d'illuminazione, il risultato non è preciso. Anche i movimenti sono fluidi e realistici, a parte quando i personaggi del nostro gruppo devono correre, allora il movimento si fa un po' goffo. Gli sfondi, invece, raggiungono quasi la perfezione, essendo creati artificialmente ma raggiungendo quasi il fotorealismo. Le gradazioni cromatiche sono dosate con cura meticolosa, ogni dettaglio diventa importante, le strutture sono grandiose e misteriose. Le limitate animazioni degli scenari sono dei veri e propri tocchi di classe: la polvere che aleggia visibile attraverso il prisma di luce solare che entra dalle finestre in stanze altrimenti buie, il vibrare degli steli d'erba dei prati al vento che diventa un vasto ondeggiare di un mare verde, il danzare ipnotico e quasi fastidioso delle luci dei fuochi delle torce sulle pareti di pietra di una locanda. Convincente anche il cambio di luminosità che indica il passare dal giorno alla notte. Purtroppo la limitata risoluzione, come accennavamo, porta a vedere, di rado comunque, alcune linee rette e inclinate di parti di grossi edifici come scalettate. Anche i filmati a tutto schermo rispettano il dettaglio e la qualità del gioco vero e proprio.
Il sonoro segue la qualità della grafica, a partire dalla bella canzone "Tomorrow" che accompagna il menu principale. La colonna sonora mai infastidisce, e sottolinea il senso di epicità, mistero o pericolo. Gli effetti sonori sono altrettanto curati, dal rumore dei passi ai versi degli animali domestici. Nella versione italiana qui recensita, solo le scritte sono tradotte, le voci restano in inglese, comprensibile ed espressivo.

EGO E ALTER EGO

La giocabilità è buona. E' possibile governare i personaggi usando solo il mouse, ma per la farraginosità dei vari menu e sottomenu a icone consigliamo di imparare quei pochi tasti che aprono le finestre tematiche: inventario, statistiche del personaggio, armi, e incantesimi, mentre una quinta finestra disciplina la squadra di personaggi. Gli oggetti e le direzioni sono individuate dal cursore del mouse. I dialoghi sono sequenze di risposte che ascoltiamo cliccando da una lista di argomenti. La nota dolente di *Arcatera* è una miriade d'imperfezioni cosparse per tutto il gioco. Piccoli bug che non inficiano la giocabilità, ma che sarebbero stati di facile correzione, dando l'impressione che il prodotto sia stato immesso sul mercato senza un'adeguata fase di testing, tra cui: oggetti che spariscono se messi troppo lontani, menu che talvolta mostrano i dati di un personaggio con le statistiche di un altro, sottogruppi che diventano irraggiungibili costringendo a un caricamento, personaggi non giocanti che al limite del quadro non escono ma spariscono o appaiono troppo presto, e talvolta scompaiono a seguirli da un quadro all'altro. Non solo, ma affermiamo che per giocare è indispensabile la patch di 4 MB che si trova nel sito Westka, pena troppe chiusure improvvise del programma.
Anche dal punto di vista concettuale s'impongono alcuni appunti. Si nota subito che il personaggio, ragazzo di paese, accetta troppo in fretta e senza fiatare tutti i compiti gravosi assegnatigli dal mago, che rimane l'unico solutore dei misteri: in fondo noi andiamo solo in giro a fare a tutti le stesse domande, lasciando al mago il compito di trarre le conclusioni, spesso inusitate. Subito dopo che una persona ci ha detto che una setta segreta non esiste, il mago dice: *"Deduciamo che la setta segreta esiste"*. Sentiamo dieci persone che lodano il principe, l'undicesimo dice che il principe è un impostore e il mago ci avverte: *"Dunque il principe è un impostore"*. Come l'abbia deciso non sappiamo, ma se lo dice lui...
Risolvendo *Arcatera* ci siamo sentiti come gli aiutanti di qualche famoso avvocato della televisione: facciamo il lavoro sporco con la spada, per qualche parola offriamo da bere ai barbari nella taverna, aduliamo qualche vecchiaccia, diamo qualche moneta ai monaci, rubiamo armi e cibo. Consegniamo il rapporto al mago che, se è il caso, ci regala qualche punto esperienza.

Roberto Aresu



Non solo gli scenari esterni, ma anche gli interni sono dettagliati e accurati.



La mappa è un vero disegno della città in miniatura, davvero gradevole a vedersi.

PC COMMENTO

Arcatera è un gioco coinvolgente, senza dubbio, ma talvolta affiora la sensazione di estraneità del giocatore di fronte al procedere dell'indagine che sembra automatico. In tale modo la giocabilità è semplificata, rendendo appetibile il prodotto per tutti i giocatori che desiderino la pura esplorazione e che si affezionano a un gruppo di personaggi nel loro crescere di capacità, ma nel contempo lascerà delusi tutti coloro che cercano enigmi con cui mettere alla prova le meningi. Nulla da eccepire per grafica e sonoro, d'indubbia qualità. Diversi piccoli bug rimangono anche nella versione finale, speriamo che qualche nuova patch li corregga tutti.

75

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UEFA MANAGER 2000


La routine di allenamento dei nostri campioni: non affaticateli troppo.

La Infogrames ci porta nei meandri della carriera di allenatore...

INFO
Genere: Simulazione sportiva
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Bubbal
Distributore: Infogrames Italia
Prezzo: L. 89.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 233 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Scheda video 2D/3D con 8 MB
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 MB

Nel calcio, il portiere e l'allenatore sono accomunati da un triste destino: su di loro si focalizzano facilmente le accuse dei tifosi per una sconfitta, mentre difficilmente si riconosce la loro importanza nella vittoria. Tuttavia, l'ingrato mestiere dell'allenatore deve aver pure i suoi estimatori, considerando tutte le simulazioni che si sono succedute, fin dai primordi, spesso con grande successo di pubblico.

I giochi di questo genere a volte includono anche il ruolo di presidente della società, come in *Championship Manager*, a volte si concentrano solo sul ruolo di allenatore: *Uefa* fa parte di quest'ultima categoria.

UN UOMO, UNA STORIA, UN PROGETTO

Ci sono vari modi di raccontare un ruolo, un mestiere. *Uefa* lo fa nel modo meno asettico e impersonale possibile, quasi volesse inserire alcuni aspetti GdR nel genere gestionale: tutta l'attenzione è concentrata sul soggetto che impersoniamo che, nella modalità completa di partita, deve prima cercare una squadra, poi realizzare buoni rapporti con il personale e la dirigenza finanziaria, oltre che vincere le partite. I rapporti "umani" si realizzano in gioco tramite lettere, più o meno formali, in cui traspare il diverso carattere delle persone con cui interagiamo: pazienti presidenti che aspettano con fiducia, giocatori irascibili che si sentono trascurati, personal trainer delusi che soffrono per il basso stipendio. Naturalmente le varianti "caratteriali" non sono numerosissime, ma è importante segnalare questo elemento "ruolistico" in quanto inedito in un gioco simile; del resto nel manuale si sottolinea tale attenzione alle "storie" personali, non solo alle statistiche: prova è anche l'opzione "scenari", simile a un gioco di strategia, in cui ci troveremo immersi in una situazione, con certe pretese da parte dei tifosi e della società e precisi obiettivi da conseguire. Per esempio, in uno scenario, la società in crisi economica, indebitata e indebolita dal licenziamento di molti giocatori, ci incarica di riassestare il bilancio evitando insieme la retrocessione.

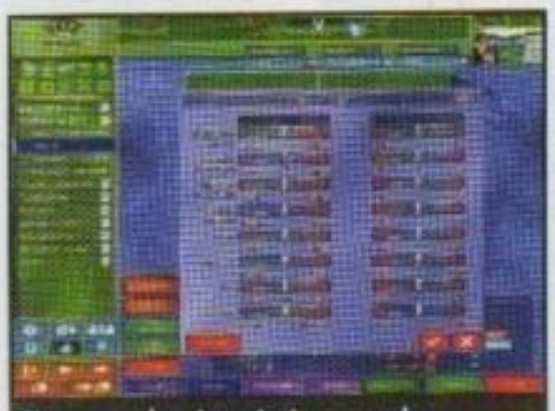
Inoltre, si è cercato di inserire, anche nelle statistiche, una maggiore varietà "umana": ci sono variabili di comportamento nascoste, che emergeranno poco a poco, sia nei giocatori sia nel personale a nostro servizio, che influiranno sul loro comportamento non solo in campo, ma anche nelle relazioni contrattuali. Tutto questo aumenta la vivacità del gioco e ci permette di cogliere il modo originale con cui *Uefa* vuole presentarsi al pubblico.

SIMULAZIONE ED IMMEDIATEZZA

Championship Manager è amato per la completezza interattiva nella gestione della squadra, per la ricchezza di valori statistici per ogni giocatore, per il grandissimo numero di squadre presenti di svariatissime nazionalità, per la possibilità di giocare ogni tipo di coppa o campionato più o meno importante; *Pc Calcio*, l'altro concorrente di cui ogni anno è pubblicata una nuova versione, rivaleggia per il basso costo e la possibilità "arcade" di giocare la partita. *Uefa* ha scelto una soluzione intermedia: attenzione per una simulazione, a differenza di *Pc Calcio*, ma meno certosina e più immediata di *CM*. Rispetto a quest'ultimo, infatti, *Uefa* dispone di meno statistiche, meno nazioni, meno squadre (ma gestibili in varie nazioni a differenza di *CM*, localizzato in base al paese in cui è venduto), solo partite di campionato e le coppe Europee (fine ultimo di ogni squadra nel gioco); quindi, in generale, *Uefa* è meno completo per quanto riguarda gli aspetti direttamente legati alla gestione di una squadra di calcio, ma è ricco delle opzioni (anche delegabili al computer) che riguardano altri aspetti, come la ricerca degli sponsor, la vendita del merchandising, l'ampliamento dello stadio.

In tutte le scelte, a partire dall'interfaccia "ad albero", *Uefa* si distingue per chiarezza e semplicità, senza essere troppo superficiale, tanto da risultare divertente pur senza la profondità simulativa impareggiabile di *CM*. Questo vale soprattutto per quanto


Nessuno ne avvertiva il bisogno, ma è possibile cambiare la visuale nelle partite.


Si possono dare istruzioni per squadra o *ad personam* sul comportamento da seguire in varie situazioni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Leggete i giornali! Le notizie finanziarie o sportive oltre che utili sono interessanti da leggere.



Un simpatico scenario, con la foto in tema: la squadra è anziana.



Una proposta di contratto, con le sue clausole.

riguarda la compravendita dei giocatori, di solito uno degli aspetti più interessanti di ogni simulazione: tramite lo scout (di varia abilità) potremo ricercare il giocatore di cui abbiamo bisogno, immettendo le caratteristiche desiderate; poi proporremo l'acquisto all'altra società e il contratto al giocatore. Tutti i momenti sono ricchi di opzioni e di variabili, compresa la possibilità che il nostro presidente ritiri l'offerta per motivi finanziari, ma sempre viene rispettata l'immediatezza e la giocabilità.

IL CUORE DEL GIOCO

Le numerose opzioni sono sempre gradite, ma in questo genere di giochi il momento fondamentale rimane la scelta della formazione, delle tattiche e la partita. Anche in questa fase, *UEFA* è dichiaratamente più immediato di *CM*: i giocatori hanno un valore globale che indica chiaramente la loro abilità, oltre a una decina di caratteristiche specifiche, molto intuitive, così che non si perderà molto tempo nello studiare lunghe tabelle; per migliorare i punti deboli, di squadra e individuali, sono previste inoltre *routine* di allenamento giornaliero su specifiche abilità, come i calci piazzati o la forma fisica generale. Le tattiche della partita sono indicate in modo molto semplice, tramite istruzioni alla squadra o al singolo giocatore sul comportamento da eseguire: nessuno schema elaborato, ma indicazioni sulla lunghezza dei passaggi, marcature, durezza nei contrasti e così via. Il momento della verità è la partita vera e propria, in cui si giudica sia se le vostre scelte sono state opportune sia se la simulazione è di buona qualità. *Uefa*, nel suo obiettivo di risultare suggestivo per il grande pubblico, proprio in questa fase compie un passo falso. E' possibile, infatti, vedere la partita in 3D con telecronaca in italiano, con una grafica sufficiente per quanto riguarda le animazioni e i dettagli metereologici. Non convince però la sequenza delle azioni, che si svolgono senza senso a prescindere dall'abilità della squadra; non c'è nemmeno la parvenza di uno schema, ma solo il rimbalzare della palla, come una biglia impazzita, da un settore all'altro del campo. Seguire la partita completa in questo modo risulta a tratti umoristico o snervante: è assurdo che gli attaccanti dopo una corsa solitaria davanti al portiere, come redenti dai loro progetti offensivi, decidano di calciare la palla in direzione opposta; è solo un esempio della totale non aderenza delle scene rappresentate sia al realismo simulativo sia, più grave, alle tattiche selezionate in precedenza. E' facile provare un senso di estranietà per una squadra che si comporta in modo irrazionale invece di applicare le nostre istruzioni. Tuttavia, bisogna notare che le nostre indicazioni sono rispettate dall'intelligenza artificiale ed effettivamente le nostre qualità di allenatore incideranno sull'efficacia strategica della squadra; solo, questo non si nota osservando la *rappresentazione* 3D della partita, che è come slegata dal contesto: dimenticatevi dell'opzione e visualizzate solo le azioni migliori o direttamente i risultati. Quello che è stato presentato come l'aspetto più accattivante del gioco, la resa 3D della partita in tempo reale, alla fine rischia di risultare un vero e proprio "autogol", soprattutto se cadiamo nell'equivoco di identificare la partita con la sua rappresentazione tridimensionale. Invece, il gioco rimane una buona soluzione per tutti coloro che ricercano una simulazione abbastanza immediata senza essere superficiale, meno maniacalmente precisa rispetto a *CM*, ma comunque accurata.



La scelta degli sponsor è sempre più fondamentale man mano che la squadra si accresce.

Alessandro Longo

PCZ COMMENTO

Se riuscite a superare la delusione dopo aver visto la partita in 3D, potrete continuare ad apprezzare i pregi di *Uefa Manager 2000*, valido per quanto riguarda soprattutto l'immedesimazione in un ruolo preciso. Potrebbe non piacere agli appassionati degli aspetti più complessi di *CM*, quali l'analisi minuzioso delle tabelle per giocatore.

70

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'IMPERO DELLE FORMICHE

Tratto dal romanzo di Bernard Werber sbarca su PC un'interessante strategico in tempo reale a base di insetti e formiche...

INFO
Genere: RTS
Casa: Microids
Sviluppatore: Interno
Distributore: Leader - Tel. 800-82177
Prezzo: L. 99.000

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 150 MB


Come si fa a non essere attratti da questi simpatici esserini?

La curiosità per i formicai ha colpito tutti almeno una volta nella vita. Molti hanno sicuramente passato qualche caldo pomeriggio d'estate a osservare il comportamento di questi esserini: li abbiamo osservati raccogliere il cibo e trasportarlo con sorprendente tenacia attraverso impervi percorsi fino alla propria base. Li abbiamo visti affogare nell'acqua che noi gettavamo loro addosso, li abbiamo visti combattere contro altri piccoli insetti. Un mondo certamente affascinante e più volte il sottoscritto ha sognato di poter assistere ad una battaglia fra eserciti di formiche. Non ho mai realizzato il sogno fino ad ora, ma pare proprio che Microids mi abbia ascoltato quando ha deciso che il suo prossimo gioco sarebbe stato uno strategico in tempo reale che simula la vita all'interno di un formicaio. Prendendo spunto dal romanzo omonimo di Bernard Werber, *L'Impero delle Formiche* ci mette al comando di un formicaio in tutto e per tutto. Il gioco offre la possibilità di giocare una partita singola che consiste in no scenario in cui dovremo affrontare un particolare nemico (api o vespe, ragni o mantidi religiose) e sconfiggerlo. Esiste poi la possibilità di giocare in multiplayer con degli amici, ed infine la modalità campagna. Completa il tutto un tutorial che per la verità non è realizzato perfettamente: non è possibile scegliere delle lezioni per imparare una determinata funzione e all'inizio saremo costretti a sorbirci lunghe ed inutili lezioni su come usare la telecamera, cosa veramente banale. Il centro del gioco è quindi la campagna, che altro non è che una serie di missioni in scenari diversi, ognuna con alcuni obiettivi da raggiungere: le varie missioni saranno legate fra di loro da una trama che s'ispira appunto a quella del romanzo di Werber. In ogni missione dovremo preoccuparci di vari aspetti della gestione del formicaio: sarà nostro compito gestire il cibo e le risorse, vale a dire ispezionare il terreno per trovare nuove fonti per recuperare questi due generi di prima necessità e poi metterli da parte per resistere durante la stagione fredda. Per fare questo sarà sufficiente mandare in giro le nostre formiche soldato, in modo da esplorare il terreno: scopriremo così nuove zone ricche di cibo o risorse utili, a quel punto non resterà altro che autorizzare le nostre operaie ad attingere da quella zona, e loro si preoccuperanno del resto. Ovviamente non tutto è così semplice: queste risorse non sono infinite e sarà sempre necessario trovarne di nuove una volta esaurite le prime.
Le scorte scarseggiano spesso, ed i territori


Per selezionare un gruppo di soldati è sufficiente cliccare sull'icona che li rappresenta.


I nostri coraggiosi soldati sconfiggono questo gigantesco e cattivissimo mostro.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



L'indicatore di temperatura in alto a destra ci indica che l'inverno è vicino e dobbiamo affrettarci a far rientrare tutti nel formicaio: speriamo di aver raccolto abbastanza cibo per sopravvivere.



Ecco la zona intorno al nostro formicaio: abbiamo appena autorizzato lo sfruttamento di una zona con del cibo.

in cui ci troveremo a costruire e a far evolvere il nostro formicaio sono ostili e popolati da ogni razza di insetti tutti aggressivi ed ostili: non sarà un compito facile mandare avanti la baracca.

Per di più non ci troviamo a comandare un esercito di formiche che si comportano come esseri umani in battaglia: si tratta di una simulazione e avremo ai nostri ordini truppe che si comportano proprio come formiche: conoscono soltanto aggressività, stress e paura, e a seconda del loro stato d'animo potranno decidere di obbedire o meno ai nostri ordini. Sarà inoltre opportuno avere sempre scorte di cibo in abbondanza quando ci si prepara per campagne militari: se restano senza cibo le nostre guerriere cadranno nel panico più totale.

Esistono diversi tipi di unità: abbiamo le semplici operaie, le nutrici che curano le uova, le costruttrici per costruire nuove stanze nel formicaio e così via fino alla principessa, che come buona signora dal sangue blu non fa assolutamente nulla a parte consumare cibo e risorse, ma senza di lei non si hanno successori quando morirà la regina ed è quindi indispensabile. Tra le guerriere avremo soldati di base, l'artigliera che spruzza acido, la portinaia che blocca i corridoi del formicaio e così via. Insomma, unità di diverso tipo come in ogni buon strategico che si rispetti.

Altro importante aspetto di cui tenere conto è il passare del tempo: si alterneranno quindi le stagioni, e con loro varierà il tempo atmosferico che avrà influenza sul comportamento e la vita delle nostre formiche.

Quando poi arriverà l'inverno, dovremo far rientrare in tempo tutte le formiche nel formicaio: quelle che rimarranno all'esterno moriranno di freddo!

Importante per ottenere buoni risultati giocando a *L'impero delle Formiche* è rendersi sempre conto che non è un semplice gioco di strategia, ma una simulazione: come *The Settlers* tentava di riprodurre la vita all'interno di un villaggio medievale, questo titolo vuole riprodurre fedelmente i cicli vitali di questo affascinante microcosmo.

Dal punto di vista tecnico il gioco non è niente di particolare: la grafica è tridimensionale e il livello di dettaglio è buono, anche se a volte si distinguono a fatica i diversi elementi sullo schermo. Senza infamia e senza lode anche gli effetti sonori e le musiche i sottofondo. Tutto il gioco è completamente tradotto in italiano, compreso il doppiaggio delle spiegazioni delle missioni.

Nota non proprio positiva: sarà che non volendo essere un semplice RTS non si rifà completamente agli standard di questo gioco, ma sebbene molte funzioni siano semplici ed intuitive, come l'uso della telecamera, la selezione delle unità e gli spostamenti, altre lo saranno invece un po' meno e ci vorrà un po' per entrare in confidenza con il metodo di gestione. Inoltre le icone che rappresentano le varie unità o qualunque altro elemento del gioco sono difficilmente distinguibili e creano un po' di confusione. Con il passare del tempo però ci si abituerà e la gestione diventerà più semplice. La difficoltà del gioco è forse un po' eccessiva all'inizio, soprattutto per la mancanza di un tutorial adeguato: sarà faticoso riuscire a capire come far fare le cose alle nostre formiche e a come fargliele fare nel modo migliore: il manuale in questo senso ci aiuta solo fino ad un certo punto.

In sostanza *L'Impero delle Formiche* è un titolo onesto: si vede che molto impegno è stato profuso per ottenere un buon livello di ricostruzione dell'habitat naturale delle formiche, e questo fa guadagnare punti al titolo Microids. Se fin da piccoli sognate le guerre fra insetti, questo è il titolo che fa per voi, ed è pure serioso, niente formiche simpatiche alla Zeta la Formica, ma "schifosissimi" insetti che sembrano veri. Cosa desiderare di più?

Daniele Dellafiore



I filmati che legano le missioni sono ben fatti.

PCZ COMMENTO

Un gioco sicuramente atipico sia per l'ambiente che riproduce sia per la realizzazione. Un vero peccato che l'interfaccia non sia così comoda ed immediata, il risultato finale sarebbe stato senza dubbio migliore. Il gioco risulta comunque interessante, l'aspetto simulativo è ben fatto e sembra davvero di gestire un formicaio. Grafica e sonoro sono nella norma, in ogni caso adeguati alla situazione e tecnicamente ben fatti.

79

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

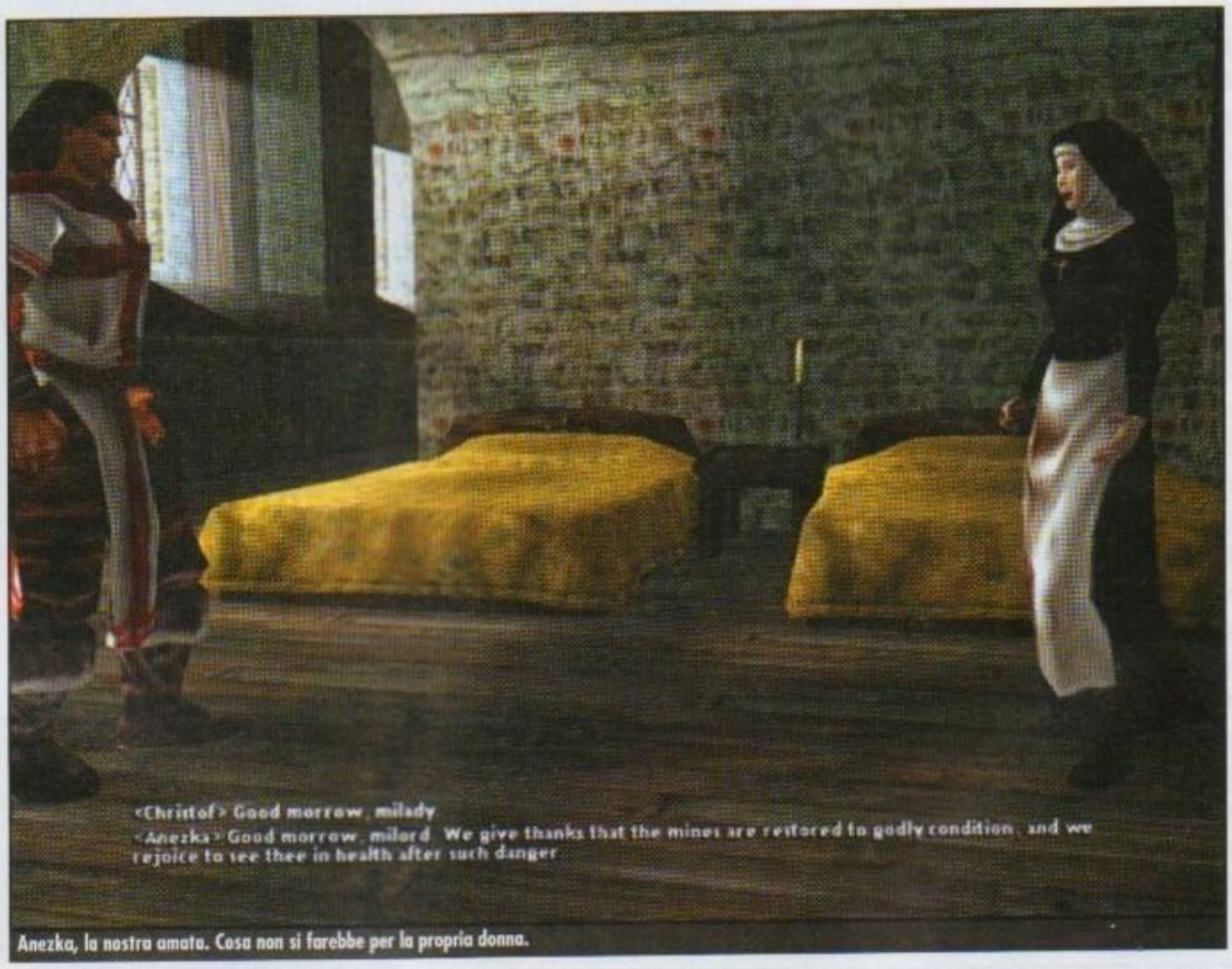
Giochi di Ruolo: l'Atteso fra gli attesi è finalmente realtà. Acquistabile, giocabile, anche patchabile purtroppo... Quello che doveva essere un gioco pronto ad avanzare baldanzoso verso un futuro di luce, si rivela invece incredibilmente un prodotto più controverso del previsto...

INFO

Genere: Action RPG
Casa: Activision
Sviluppatore: Nihilistic
Distributore: Leader - Tel. 800-821177
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 400 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D di terza generazione.
CD-ROM: 12X
Spazio su HD: 1,25 GB



Anezka, la nostra amata. Cosa non si farebbe per la propria donna.

Licenza ufficiale Whitewolf più un nuovissimo motore grafico tridimensionale sono un buon inizio, per molti, ma non per tutti. Sin da quando il 7 giugno è uscito negli USA, un mare di polemiche sono state sollevate attorno a *Vampire*: un titolo attesissimo e ora contestato dalla maggior parte di quelli che lo attendevano. Perché? Vediamo prima di analizzare il gioco nel suo complesso e lasciamo queste considerazioni alla fine.

DA GUARDARE E' PROPRIO BELLO MA...

Anche tecnicamente il titolo Nihilistic è controverso: il gioco pare soffrire di problemi con moltissime configurazioni hardware. A onor del vero sulle tre macchine su cui lo abbiamo installato ha funzionato perfettamente, ma quello che si sente in giro è molto diverso: crash continui e problemi con questa o quella scheda video. L'idea che ci siamo fatti è che i problemi maggiori si verifichino con schede video vecchie o con quelle molto nuove: il giusto sembra stare nel mezzo insomma. Fatto sta che se non si ha alcun problema hardware, il gioco è un gioiello: grafica splendida e definita, fluida su PC che possiamo oramai considerare entry level fino a risoluzioni di 1280*1024 a 32 bit di colore e con il dettaglio al massimo. Il tutto condito da uno splendido audio posizionale che supporta tutte le librerie di audio 3D esistenti.

Caricamente rapidi e filmati di qualità più che buona completano l'opera. Non c'è che dire, se il gioco parte senza problemi la prima volta, si può stare tranquilli.

MA DI COSA STIAMO PARLANDO?

Arrivato a questo punto mi rendo conto di aver dato per scontato che il lettore qualunque abbia seguito nell'ultimo anno il settore degli RPG, leggendo un po' tutto quello che si sapeva di *Vampire*. Temo proprio che così non sia, vediamo di aggiornare tutti: *Vampire The Masquerade - Redemption* è un titolo basato sulla licenza Whitewolf del loro omonimo Gioco di Ruolo (su carta) sui vampiri; regolamento e ambientazione sono stati ripresi dai ragazzi Nihilistic per creare quella che vuole essere, anche se fino a un certo punto per loro stessa ammissione, la trasposizione elettronica di quello che è il GdR più famoso al mondo dopo D&D. Nel gioco si impersonerà Christof, un crociato che ferito in una battaglia, si ritrova soccorso in un Convento di Praga, mentre correva


Il nostro inventario: perché tenerlo aperto durante il combattimento? Così, tanto per prendere una foto...


Alla vostra sinistra il pannello delle caratteristiche, alla vostra destra quello delle discipline.

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

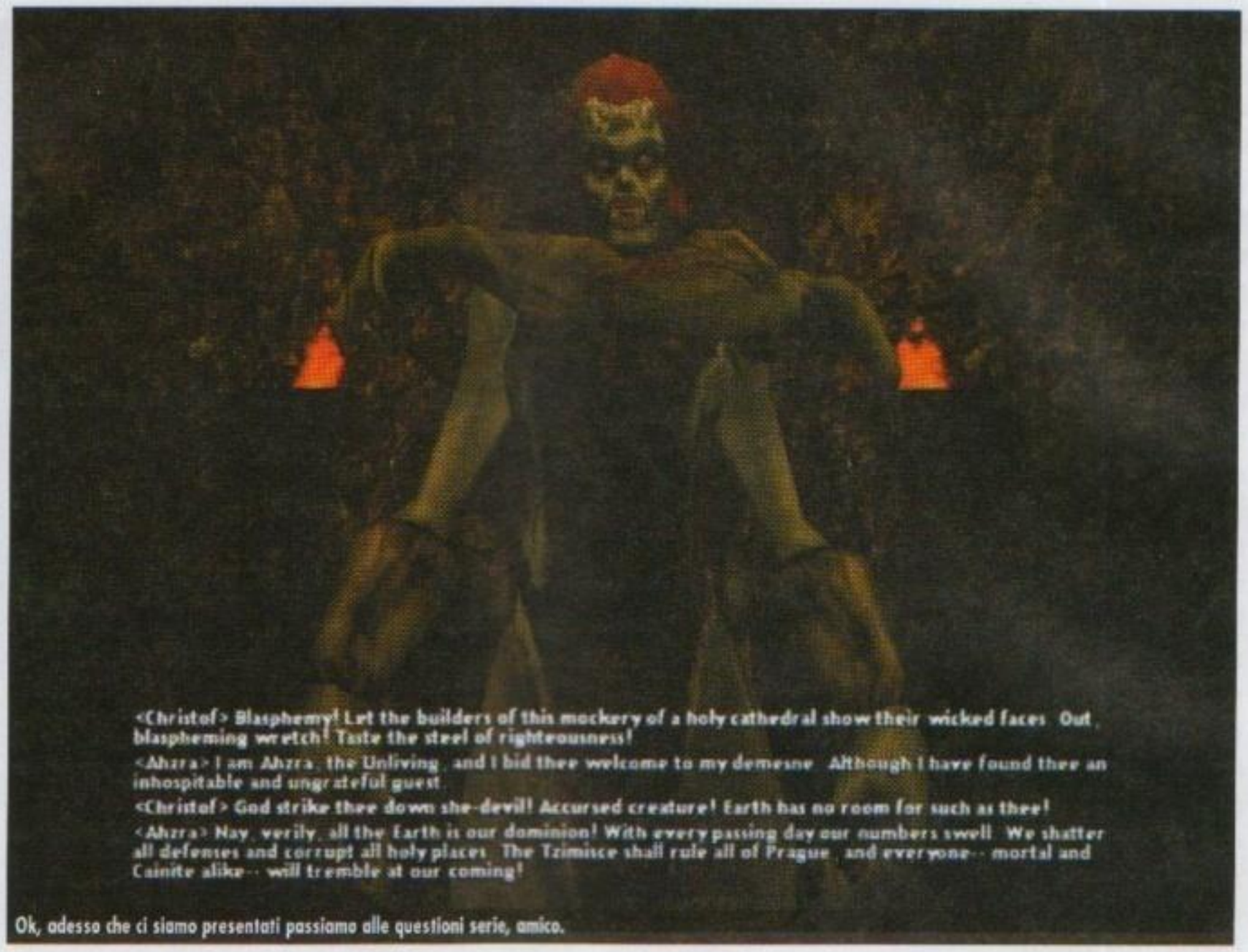
http://www.oldgamesitalia.net/



Questo prete è l'essere che più avrei voluto uccidere dopo 3 minuti di gioco. Purtroppo è nostro superiore.



Ehi, ma le ragazze di Praga erano carine anche nel XII secolo dunque, e basta uccidere qualche vampiro per entrare nelle loro grazie.



Ok, adesso che ci siamo presentati passiamo alle questioni serie, amico.

l'Anno del Signore 1141. In questo bel convento viene accolto dalla suora più carina che la storia ricordi, ma purtroppo al party di benvenuto ci sono anche strani mostri bassi e pelosi che saremo costretti a eliminare. In quanto crociati al servizio della Chiesa, tocca a noi anche se feriti cercare di capire da dove vengono questi mostriciattoli che invadono la ridente Praga del XII secolo. Comincia qui una lunga ed appassionante storia che definire di ampio respiro pare riduttivo: non solo gireremo per molte altre capitali quali Londra o Vienna o perfino New York, ma addirittura a un certo punto del gioco ci ritroveremo a giocare nell'età contemporanea, nelle stesse città ma ai giorni nostri, e non saranno più spade e scudi, ma fucili e pistole.

Tutto gravita attorno ai vampiri e alla loro società nascosta: ben presto, infatti, Christof diventerà lui stesso un vampiro, e combatterà per un clan. Questa la situazione di partenza, un cocktail ben congegnato: intrighi politici tra clan rivali, amori proibiti, tormento psicologico di un crociato fedele alla Chiesa e a Dio che diventa creatura del demonio. Il tutto inframmezzato da combattimenti senza esclusione di colpi fra vampiri sempre più feroci. Vediamo quindi come Nihilistic ha implementato tutto questo.

COME SI GIOCA?

Qui si arriva nel fulcro del gioco, nella sua struttura, nel gameplay. Qui arrivano i primi dolori, o per lo meno, è proprio su questo aspetto del gioco che si sono scatenate le polemiche di fan traditi. Come abbiamo detto il motore grafico è tridimensionale, la visuale è in terza persona e ruotabile a piacimento semplicemente spostando il mouse. Tutto molto comodo, l'unico appunto è che non si può guardare in alto: non serve spesso in realtà, più che altro non si può apprezzare lo splendore degli edifici in tutta la loro maestosità. Il resto dell'interfaccia è ben fatta: comoda e intuitiva, senza troppi fronzoli e con le giuste scorciatoie via tastiera: avremo il tipico pannello delle caratteristiche, quello dell'inventario, quello delle quest e quello delle discipline. Le discipline non sono altro che le "categorie" di poteri che noi vampiri possiamo utilizzare. Per usare i poteri dovremo spendere i punti sangue, che recupereremo durante l'avventura o trovandone fiaschette in giro, o succhiandolo direttamente dal collo di altri uomini o vampiri. Nel corso delle nostre avventure dovremo quindi preoccuparci di poter sempre avere una buona scorta di sangue, grazie al quale si potrà anche recuperare i punti ferita tramite un apposito potere. Non ci sarà concesso di accedere a tutti i poteri esistenti: alcune discipline ci saranno proibite per via dell'appartenenza a un clan piuttosto che a un altro, mentre altre ci saranno precluse per via di limiti fisici.

Il gioco ha una storia unica, e durante questa avventura dovremo completare molte quest che ci faranno procedere: uccidere qualcuno, recuperare un oggetto e via di questo passo. Il problema delle quest è che ben presto stancano in quando al di là dei motivi per cui agiamo, ci si riduce quasi sempre ad affrontare dungeon pieni di mostri da uccidere, il che diventa ben presto di una noia mortale, soprattutto perché saremo obbligati a seguire sempre un certo percorso e non esisteranno mai soluzioni alternative. La trama continuerà, tra un intrigo fra clan e un altro, e noi continueremo ad andare ad ammazzare mostri. Ci si muove nello scenario come in tutti i classici RPG, cioè cliccando in un punto dello stesso: il controllo del personaggio non è quindi diretto. Per il resto la solita gestione "intelligen-



Don... Il rintocco delle campane. Dovremo abituarci presto a vivere di notte.



L'interfaccia nella sua completezza: i bottoni sulla sinistra attivano i diversi pannelli, sulla destra avremo degli slot ad accesso rapido per le discipline.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

te": cliccando su un nemico questo viene attaccato, su un oggetto viene raccolto e cosi via. Il sistema di combattimento è allo stato attuale al limite della sopportabilità, ma tutto fa sperare che la situazione migliori rapidamente: infatti, ora come ora non è possibile mettere in pausa durante i combattimenti, e questo che è un problema perfino quando si gioca da soli, diventa un danno enorme quando dovremo controllare due, tre o perfino quattro personaggi contemporaneamente. Il risultato è che dovremo far fare tutto a loro. Forse questa è la soluzione migliore in un Gioco di Ruolo in cui siamo chiamati a immedesimarci in un solo personaggio, ma comunque la possibilità di mettere in pausa è necessaria anche se la nostra intenzione è quella di controllare sempre e solo il nostro personaggio.
Inoltre la funzione che permette di ripetere l'attacco non sembra funzionare, costringendoci a cliccare in continuazione contro il nostro nemico se vogliamo continuare a colpirlo. I programmatori Nihilistic stanno lavorando a una prima patch che permetterà di bloccare i combattimenti a piacimento e dare comandi ai nostri uomini... ehm vampiri. La stessa patch risolverà un altro "problema" classificabile come "scelta di design altamente impopolare": la mancata possibilità di salvare in un qualunque punto del



Ah, che splendore passare da un monastero del 1100 ad un ufficio di fine '900...

gioco. Ora come ora si può salvare solo in determinate locazioni, durante il resto del gioco ci si deve affidare agli autosave, che si attivano ad ogni passaggio da uno schema a un altro, per fortuna cosa abbastanza frequente. C'è da sperare che venga sistemata anche la capacità dei personaggi di muoversi attraverso gli scenari: ora come ora capita spesso di vederli bloccati da un bidone in mezzo a una stanza senza avere idea di come aggirarlo: a ben guardare questa è l'unica pecca tecnica del gioco, ed è tipica di questo genere.

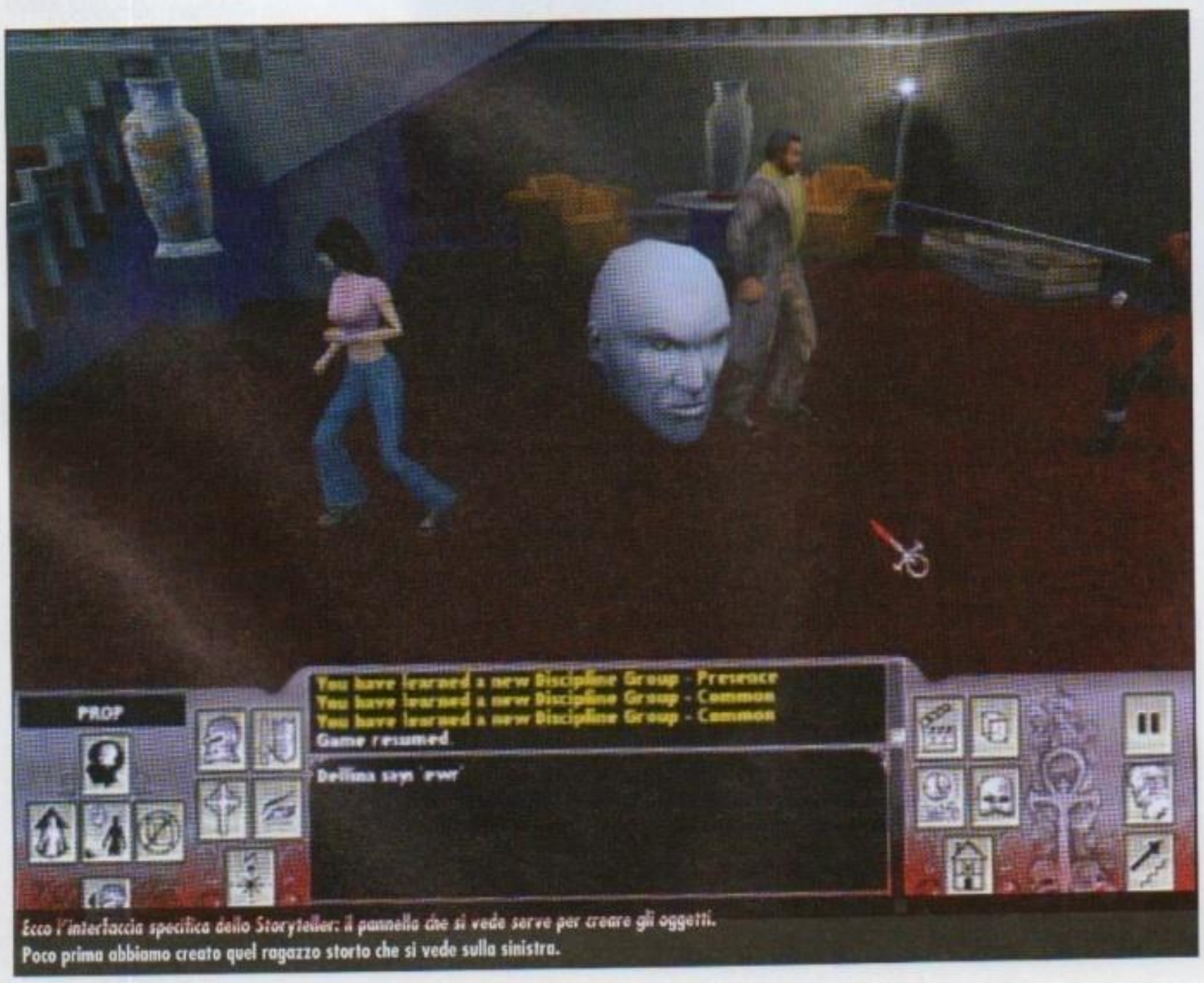
C'E' ALTRO?

Qualcosa sì: spendiamo qualche altra parola su grafica e sonoro: tecnicamente abbiamo già detto che sono molto validi, ma dal punto di vista artistico? Bene, anche qui meritano elogi: i personaggi sono veramente



A volte è comodo guardare la situazione dall'alto per tenere sotto controllo più nemici: farlo è comodo e veloce.

ben fatti, i loro movimenti sono naturali e a parte qualche sbavatura nel passaggio da un'azione all'altra possiamo ritenerci soddisfatti, soprattutto considerando il fatto che stiamo parlando di un gioco d'avventura: *Vampire* è infatti il gioco con la grafica migliore e di maggior impatto in questo settore. Gli effetti sonori sono buoni, anche se niente di eccezionale: le urla di Christof in battaglia lo fanno sembrare proprio una bestia, quasi più dei mostri che affronta.
L'atmosfera del gioco è veramente notevole, aiutata dall'ottima grafica, girovagare per Praga di notte è veramente molto emozionante, non fosse che la città in realtà è di cartone, si ha l'impressione di essere su un set di un film più che in un mondo vero: c'è la facciata, ma dietro niente.
Tutto questo non aiuta di certo nell'immedesimazione, e rovina certamente l'atmosfera e l'illusione di essere veramente lì, illusione che riusciva molto meglio, ma veramente molto, a giochi del calibro di *Torment* o *Fallout*. Purtroppo il paragone non si pone neanche, visto che *Vampire* non prova nemmeno a creare una struttura di gioco simile, e si accontenta di proporci un'avventura dinamica lineare senza troppe possibilità di uscire dai binari.
Quello che forse da più fastidio, è il fatto che non si è mai pensato di nascondere questo fatto, che per quanto si possa dire resta comunque un lato negativo. Un esempio banale chiarirà il discorso: all'inizio saremo svegliati da un urlo nella notte: ci alziamo, siamo feriti, impugnamo la spada e corriamo a vedere cosa succede. Nella stanza a fianco, la nostra amata suora è in pericolo, circondata da due bestiacce: "tranquilla donzella, arriviamo noi!".
Già è vero... ma se per caso noi non volessimo arrivare? Nessun problema, tranquilli, il mostro cattivo non riuscirà nemmeno a sfiorare la debole suora e resterà a provarci per ore fallendo miseramente ogni tentativo.
Vien da domandarsi perché dobbiamo scacciarli, visto che non sono affatto pericolosi. Peccato che se poi lo attacchiamo noi questo signore faccia male, eccome.
L'assurdità è lampante, e se nessuno pretende che si facciano solo giochi in cui tutto sia perfettamente realistico, almeno si eviti



Ecco l'interfaccia specifica dello Storyteller: il pannello che si vede serve per creare gli oggetti.
Poco prima abbiamo creato quel ragazzo storto che si vede sulla sinistra.

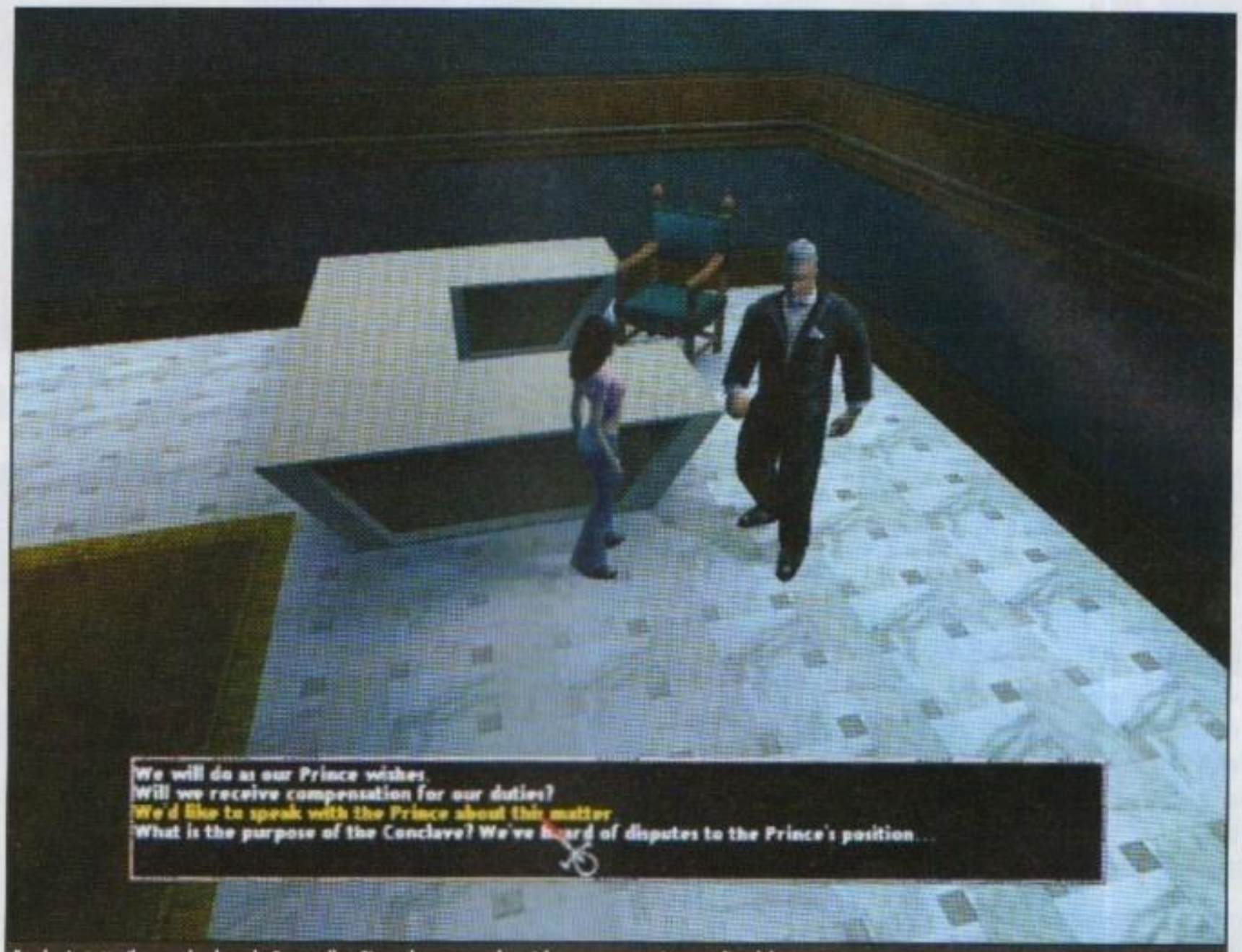
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDITOR

Due parole sull'editor: è complesso. A un primo sguardo sembra di dover imparare ad usare un CAD, al secondo sguardo si comincia a sospettare che in realtà un CAD sarebbe molto più semplice da imparare a usare. Abbiamo avuto poco tempo per provarlo, è stato rilasciato un paio di giorni prima della chiusura del numero, ma la netta impressione è che l'impresa di creare nuove mappe e nuovi moduli sarà riservata soltanto a chi è armato di molta buona volontà e parecchio tempo libero. Non sarà cosa per il giocatore occasionale ecco.
Fortunatamente la documentazione a corredo sembra completa, ed inoltre sono distribuiti i sorgenti Java di tutti gli script usati nel gioco: niente male.



Eccolo, in tutto il suo splendore, lo Storyteller. Sì, quel testone pelato è la rappresentazione grafica del master. Neppure nei peggiori incubi dei giocatori di ruolo il master è così angosciante.

di metterci l'evidenza dei limiti tecnici sotto gli occhi, alla prima scena di gioco per di più! Lasciando questi discorsi più da opinione che da recensione, torniamo ad altro: la trama come già detto è di buon livello, appassionante e non troppo banale. La sceneggiatura si mantiene su buoni livelli e i dialoghi sono tutti doppiati. Non dimentichiamoci infine del fatto che *Vampire* è completamente in italiano, dialoghi scritti e parlati inclusi. Purtroppo al momento di andare in stampa non abbiamo potuto provare la qualità della traduzione, la versione italiana è stata ritardata dal 23 al 30 giugno, forse per dare il tempo di inserire nel gioco distribuito nei negozi l'editor e forse anche la prima patch.

LO STORYTELLER

Ecco infine l'arma segreta: *Vampire* è il primo gioco della storia che consente ad un giocatore di prendere in mano le redini del gioco come fosse il Master durante una partita in multiplayer: sarà il narratore, lo Storyteller appunto.
Il narratore avrà in mano le redini del gioco nella maniera più completa: l'interfaccia personalizzata gli darà accesso a una serie di menu da dove potrà fare praticamente tutto; prendere possesso dei PNG facendoli muovere o parlare, creare oggetti di ogni tipo, far cambiare locazione ai giocatori e assegnare loro i punti esperienza, ucciderli o resuscitarli. Potrà insomma fare tutto quello che normalmente fa il codice scritto dai programmatori: darà completamente vita a uno scenario e farà vivere ai giocatori la sua storia. Inutile dire che questo infonde linfa vitale a *Vampire*, rendendolo un gioco dalle possibilità pressoché illimitate. Non esiste più il limite della storia e degli scenari disegnati dagli sviluppatori: trovate un buon master e avrete storie all'infinito, tutto sostenuto da un'ambientazione affascinante e da un motore di gioco di ottimo livello. Ovviamente su Internet cominceranno a fioccare moduli d'avventura appositamente disegnati con l'editor, e sarà possibile partecipare a sessioni di gioco con master di tutto il mondo.

Ritorneremo in futuro nella pagina d'opinione: il futuro della modalità Storyteller dipenderà molto dalla qualità e dalla quantità dei moduli che cominceranno a girare per la rete. Resta il fatto che c'è la possibilità per uno Storyteller di creare attorno ai giocatori un mondo convincente… ma è un lavoro lungo e difficile. Il primo voto è da considerarsi per la parte singleplayer, il secondo per la modalità Storyteller.

Daniele Dellafiore


Altro pannello dello Storyteller, questo per gestire i giocatori ed eventualmente cacciarli dalla partita.

PCZ COMMENTO

Chi si attendeva un nuovo Torment resterà deluso: Vampire è un gioco molto più semplice e lineare, in cui vivere una storia ambientata in un mondo, ma dove il mondo sarà solo un contorno che non potremo mai toccare con mano. Buona trama, bei personaggi e buoni dialoghi, grande grafica e sonoro, tecnicamente ineccepibile. Vampire è in sostanza una buona avventura ricca di combattimenti, colpi di scena e magie, ma a cui manca quello spessore che la renda davvero grande, colpa di una struttura di gioco limitata e di un design non particolarmente oculato.
Fortunatamente giocato in multiplayer grazie alla modalità Storyteller promette di poter vivere l'esperienza in maniera più approfondita, con l'unico problema di trovare un buon narratore.

SINGLE PLAYER

77

MULTIPLAYER

87

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIBERIAN SUN: THE COVERT OPERATIONS II

GDI e NOD ancora sul campo di battaglia, in uno scontro tecnologico all'ultimo sangue

INFO

Genere: Strategico in Tempo Reale
Sviluppatore: Squall 2000
Download: 226,8 Kb da Fileplanet.com

SISTEMA CONSIGLIATO

Sistema operativo: Windows 9X
Processore: K6 o PII 233 MHz
RAM: 32 MB
Grafica: SVGA
CD-ROM: 8X
Spazio su HD: 300 Kb


Con il nuovo ospedale GDI è possibile curare velocemente le unità di fanteria.


Il Kodiak è una ricchissima fonte di energia.

The Covert Operations II è una delle migliori modifiche (non ufficiali) per *Tiberian Sun*, uscite fino a oggi sulla Rete. Con essa, il gioco dei Westwood Studios vive una terza giovinezza soprattutto grazie al numero estremamente elevato di mezzi (75) e strutture (15) incluse: infatti, sia la Global Defence Initiative che la Fratellanza NOD arrivano sul campo con un parco unità estremamente vasto, con aggiunte all'arsenale di unità sia aeree, sia terrestri.

IN CAMPO!

Tra i mezzi più spettacolari introdotti a favore della GDI, si trova senza dubbio l'Ion Cannon Communicator che spostandosi sulla mappa come un normale mezzo terrestre, ha la facoltà di emettere un raggio ionico di potenza paragonabile al cannone a ioni stesso. Pur essendo la sua gittata limitata (ma comunque superiore a quella di artiglierie e jaggernaut) è l'ideale per il supporto in fase di attacco, ma anche per eliminare unità nemiche infiltratesi nella base. Gradite "new entry" anche il Mammoth Mark II Final Type (una vera e propria macchina da guerra che per potenza fa sembrare il primo Mammoth Mark un moscerino), il V3 (del tutto simile al V2 Rocket *di Red Alert*), il Mammoth Tank, il Tesla Tank (per la serie "i miti non muoiono mai") e l'Harvester volante. Per quanto riguarda i mezzi aerei, la GDI esce dal remake a dir poco galvanizzata: oltre all'Orca Battlecruiser e alla Great Hawk (con gittata estrema, potenza di un Obelisk of Light e munizioni illimitate) fa bella presenza anche il Kodiak che fornisce un'incredibile quantità di energia e permette di accedere a Volkov, probabilmente il guerriero più potente mai apparso nella saga di *Command & Conquer*. Se la GDI fa paura, i NOD non sono da meno: tra i carri da battaglia i migliori sono sicuramente il NOD Ultimate Scorpion, il Behemot (una sorta di Distruptor ampiamente potenziato) e il Cobra. Anche fanteria e esercito volante si arricchiscono di nuovi mezzi: si hanno guerrieri nucleari e in grado di muoversi sottoterra e Banshee con il doppio di munizioni, senza contare la possibilità di arruolare sia mutanti, sia visceroid.

RESA DEI CONTI

E' lecito pensare che in seguito all'introduzione di unità di tale potenza, il fondamentale equilibrio tra le due fazioni possa venire a mancare... ma non è così.
Infatti, GDI e NOD si equivalgono sul campo di battaglia e le unità, pur essendo differenti, si bilanciano alla perfezione; tra l'altro è importante notare come le unità molto potenti siano edificabili solo in singola quantità.
Non si avrà mai quindi un esercito di Mammoth Final Type, ma si potrà al limite affiancare un singolo mezzo di questo tipo al resto delle truppe.
Ma veniamo ora ai difetti che affliggono *TCOII*: oltre ai problemi riguardanti il lancio di testate chimiche con la fazione GDI, si notano alcune "leggerezze": essendo un prodotto amatoriale, mancano le immagini delle nuove unità nella barra laterale, che lasciano spazio a un'anonima lastra di acciaio. La mancanza di modelli studiati appositamente, poi, rende impossibile una sicura identificazione delle unità tra le fila nemiche: poiché molti mezzi utilizzano lo stesso modello è solo possibile avanzare un' ipotesi sulla tipologia di unità che ci si ritrova a fronteggiare; altro difetto è che la CPU non riesce ad utilizzare al meglio le nuove unità... difetto che però può essere quasi definito marginale, in quanto le vere sfide si giocano ormai sulla Rete.

Jacopo Mauri

PCZ COMMENTO

Tutto sommato ci si trova dinanzi ad un ottimo MOD per *Tiberian Sun*: qualche difetto non riesce a tarpare le ali a una modifica che senza dubbio merita di essere giocata fino in fondo. E poi, incredibilmente, sono solo 226 Kbyte!

85


Il pranzo è servito.


Ecco lo Ion Cannon Communicator in azione.


I nuovi mezzi volanti sono formidabili.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

TIME MACHINE

Le storie che prendono spunto dai classici della fantascienza non sembrano mai finire... e la Cryo-Interactive lo dimostra con questa rivisitazione del capolavoro di H. G. Wells

INFO
Genere: Avventura
Casa: Cryo-Interactive
Sviluppatore: Cryo-Interactive
Distributore: C.T.O. - Tel. 051-6167711
Prezzo: L. 99.900

SISTEMA CONSIGLIATO
Sistema operativo: Windows 95/98
Processore: Pentium II 300 MHz
RAM: 64 MB
Grafica: Direct 3D
CD-ROM: 40X
Spazio su HD: 400 MB


Una vera chicca: ve lo ricordate "L'esercito delle 12 scimmie", con Bruce Willis?

Di questi tempi il diciannovesimo secolo e l'atmosfera da 'rivoluzione industriale' che più lo caratterizza sembrano tra gli elementi più gettonati durante la scelta dell'ambientazione di un gioco. L'avventura di Brendan Wales, infatti, inizia nella Londra vittoriana del 1893, mentre la neve del 1° gennaio cade sulle strade deserte. Dopo anni d'interminabili fatiche l'ennesima macchina del tempo è pronta. Un attimo prima della fatidica partenza, però, si materializza nel laboratorio dello scienziato una strana conchiglia con un'iscrizione. Wales nell'impazienza di sperimentare il frutto di tanti anni di lavoro la prende con sé e si appresta ad affrontare il futuro. Uscito dal tunnel spazio-temporale la macchina del tempo scompare in una cascata di luce e Brendan rimane solo, in una città sconosciuta, a 800.000 anni dal capodanno che stava solitariamente festeggiando.

Da questo momento il sig. Wales diventa il nostro alter-ego virtuale, bloccato in un futuro che aveva tanto desiderato raggiungere e dal quale, altrettanto ostinatamente, vuole fuggire. Come nella più classica delle avventure in (simil)3D il nostro protagonista può camminare, correre, raccogliere, spostare e utilizzare oggetti, nonché interagire con i personaggi non giocanti. L'interfaccia di comando è piuttosto semplice visto l'esiguo numero dei comandi, che oltre al movimento e l'interazione, permettono l'accesso ai due inventari a disposizione. Il primo contiene gli oggetti rub…raccolti, mentre il secondo riassume tutti gli incantesimi con i quali si affrontano molti degli enigmi che il dipanarsi della trama ci presenta, oltre che gli scontri con chi non vede di buon occhio un viaggiatore del tempo come Wales. Peccato che in ogni modo il sistema di controllo del personaggio, pur prestandosi bene per le azioni 'di base' di un'avventura, non risulti all'altezza quando si è costretti ad affrontare i combattimenti, dimostrandosi impacciato e poco funzionale. Questa lacuna è ulteriormente amplificata in primis dall'uso di una visuale in terza persona e poi dal fatto che lo scenario in cui si muovono i personaggi poligonali è pre-calcolato e quindi in due dimensioni (*Time Commando* docet). Questo non fa che aumentare l'incertezza nel posizionare il proprio personaggio in modo che compia determinate azioni con precisione, come per esempio colpire con un incantesimo un bersaglio distante. Risentono di questa scelta pure l'aspetto prettamente estetico e la giocabilità. Nel primo caso si contrappongono l'effettiva ricchezza e bellezza (raramente riscontrate in un gioco) degli sfondi pre-renderizzati con l'aspetto necessariamente poligonale di personaggi e oggetti, accompagnato da texture un po' povere di particolari. La giocabilità, poi, viene compromessa dal fatto che si possono riconoscere a prima vista quali oggetti raccogliere o quali porte aprire, vista la chiara diversità tra il loro aspetto poligonale e lo sfondo.

Bisogna ammettere comunque che il gioco riesce nell'intento d'essere visivamente affascinante e surreale grazie sicuramente al lavoro dei grafici che, nonostante le discutibili scelte tecniche, hanno saputo miscelare elementi tra loro contrastanti come un'ambientazione orientaleggiante ed elementi tipici dell'ottocento industriale.

Come per l'aspetto grafico, anche il sonoro ha dei punti deboli che ne minano l'effettiva qualità: al commento musicale piacevole e mai noioso si contrappongono, infatti, effetti sonori poco definiti e confusi accompagnati da un doppiaggio di certo non dei migliori. *Time Machine* non aspirava di certo a essere un blockbuster di vendite, né a rivoluzionare un genere, ma qualche sprazzo d'originalità nella struttura di base e una realizzazione tecnica più accurata ne avrebbero fatto quantomeno un gioco discreto che, invece, si attesta alla sufficienza.

Roberto Galbussera


Ecco uno dei monaci Shekandar, guardiani del tempo e fedeli seguaci di Khronos.


Ecco un Lemure, una creatura che ci svelerà i segreti della cronomanzia.

PCZ COMMENTO

***Time Machine* rispecchia sicuramente lo stile che caratterizza la maggior parte delle produzioni della Cryo-Interactive. Per chi non avesse esperienza in merito, questo significa un gioco che cerca di catturare il pubblico attraverso la ricreazione di un'ambientazione particolare, un'atmosfera accattivante che possa essere di supporto a una trama interessante e coinvolgente (come accadeva nel *Faust*). Purtroppo però quello che non riguarda questi due aspetti del gioco presenta delle lacune che non passano inosservate. Innanzi tutto non presenta elementi d'originalità la struttura di base, sulla quale poggia una narrazione della storia non sempre lineare, visto che capita spesso di risolvere enigmi senza neanche sapere il perché lo si fa. Di contorno a questo c'è una realizzazione tecnica forte in alcuni aspetti, come la presenza di scenari pre-calcolati di rara bellezza e musiche coinvolgenti, ma mediocre in altri, tanto da andare a intaccare la giocabilità stessa del titolo.**

Aspetti quindi contrastanti che non possono far smuovere *Time Machine* dalla posizione di 'gioco consigliato per gli appassionati del genere'. Se fosse proposto a un prezzo economico acquisterebbe certamente maggior interesse.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUDGET

Particolarmente eclettico lo scaffale dei budget di questo mese: lombrichi, benzina, silicone, calzini scozzesi, croci uncinate e goblin in svendita

WORMS ARMAGEDDON

INFO
Casa: Hasbro
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Marzo '99
ZETA TEST #47 - Voto 8/10

Finalmente in versione budget la terza incarnazione di uno dei videogiochi più geniali mai creati. Il concept è semplice e perfetto: ogni giocatore (da 1 a 4) è posto al comando di una squadra di lombrichi armati fino ai denti. Lo scopo è quello di decimare le fila avversarie. Si gioca a turni, e ci si può sbizzarrire con più di 50 armi (o azioni) diverse. *WA* è essenzialmente un restyling del predecessore. Qui abbiamo a disposizione una decina di ordigni in più, nuovi scenari, una IA notevolmente migliorata e un'interfaccia utente più intuitiva, anche se di gran lunga meno completa. In multiplayer *WA* può vantare una longevità praticamente infinita, ed è divertente e coinvolgente come pochi giochi riescono ad essere, proponendo situazioni di gioco sempre nuove e di notevole spessore tattico. Graficamente si presenta bene, grazie a un motore bidimensionale performante e senza sbavature, nonché uno stile grafico decisamente accattivante. Interessante è la possibilità di personalizzare le vocine degli anellidi con wav appositamente creati dal giocatore. Un solo appunto: dove sono andate a finire le bombe blu, quelle che rilasciavano tre mine autoguidate e che erano una mano santa in tante situazioni di gioco in *Worms 2*? Va beh, trattasi di peccato veniale, perché *Worms Armageddon* è un titolo da consigliare a chiunque, senza riserve di sorta o inutili prudenze. Non averlo è imperdonabile. ...ehi, ma siete ancora qui?!?!



BREAKNECK

INFO
Casa: THQ
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Luglio '99
ZETA TEST #51 - Voto 7/10

Breakneck è un arcade di guida che vanta un parco macchine veramente titanico, visto che ci mette alla guida di go-kart, camion, autobus, 2CV, big-foot, vetture da Formula 1 e fuoriserie. I tracciati sono ben 24, anche se molti condividono la stessa ambientazione. Nel gioco potremo anche sollazzarci con armi di ogni genere, utili per far perdere posizioni a quel tipo là ormai in fuga da un bel po'. Inoltre dovremo dedicare tempo anche a quello che è il briefing della nostra vettura. Niente di eclatante da questo punto di vista, ma un simpatico diversivo al corri-corri sconsiderato. E' bene dirlo: in *Breakneck* non c'è uno straccio di velleità simulativa: è l'arcade più arcade, e sta più dalle parti di *Test Drive* che da quelle di *Need For Speed*. Graficamente il gioco non fa certo gridare al miracolo. Gli ambienti sono spogli e caratterizzati spesso da brutte texture appiccicate agli oggetti alla bell'e meglio. In compenso *Breakneck* è discretamente veloce anche su macchine meno potenti (un P166 è sufficiente), ma resta comunque un giochettino-ino-ino questo seguito del mai troppo denigrato *Axelerator* (uno degli arcade di guida più brutti mai visti su PC, conosciuto anche come *Have A Nice Day*). Certo migliore del suo predecessore, ma comunque un titolo che gioca subito tutte le sue carte e che non ha nulla che lo renda memorabile. Pensateci due volte prima di aprire il portafoglio, perché in giro c'è di meglio.



TOMB RAIDER 3

INFO
Casa: Core
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Gennaio '99
ZETA TEST #45 - Voto 8/10

Sempre ampiamente passabile, ma forse l'episodio meno interessante della tetralogia (!) della ipervitaminizzata Lara Croft. Se i numeri due rovinano spesso l'originale tentando di approfondirne in modo più o meno ispirato il concetto di base (L'Esorcista II), i numeri tre sono quelli che tirano per i capelli l'idea originale tentando di mungerci ancora qualcosa (Venerdì 13 Pt. III). E' proprio questo il caso di *TR3*. Il motore grafico è sempre lo stesso del primo gioco, se non per qualche ritocco di cortesia giusto per giustificare la cifra a seguito del titolo (e il prezzo pieno al momento dell'uscita).
Il gioco calibra discretamente l'alternarsi fra le sessioni esplorative di cui era pieno *TR1*, e i combattimenti, piatto forte del secondo episodio. La trama è apparentemente meno lineare che nei titoli precedenti, grazie a dei bivi e alla possibilità di scegliere, in alcuni frangenti di gioco, quali livelli esplorare per primi. Se ancora Lara Croft non vi ha stancato, se avvertite che alla vostra formazione manchi quest'esperienza di gioco, se siete riusciti a farvi piacere anche La Casa 3 di Umberto Lenzi, potete prendere in seria considerazione l'acquisto di questo titolo, altrimenti pensateci un minimo su. Si tratta di un gioco che ha dato tutto quello che aveva da dare. Si gioca bene certo, e qualche volta diverte pure, ma finisce per farsi giocare un po' per inerzia.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAVEHEART

INFO

Casa: EIDOS
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Luglio '99
ZETA TEST #51 - Voto 8

Il popolo scozzese desidera liberarsi dal predominio inglese, ma sfortunatamente le fazioni che controllano le Highland sono in guerra tra loro. Solo giungendo ad un accordo fra i vari clan sarà possibile architettare una rivolta. Indovinate un po' chi dovrà fare da paciere? Esatto. *Braveheart* si presenta come uno strategico/gestionale che fa della profondità di gioco il suo maggior pregio, e dell'indubbia complessità la sua (tollerabile) croce. Vestire i panni di un capo clan del medioevo scozzese è un'esperienza stimolante ed entusiasmante, e il gioco riesce davvero a calarci nella parte. Niente è lasciato al caso, e le sezioni economiche e militari, pur accessibili a più livelli, risultano essere sempre complete, accurate nei dettagli e puntualmente funzionali allo svolgimento del gioco.

Il motore grafico 3D che muove il tutto è sicuramente all'altezza. Notevole il numero dei poligoni su schermo (spesso vedremo decine di unità massacrarsi a vicenda), belle le texture, buoni gli effetti grafici. E' sufficiente un P300 per godersi i benefici del gioco. Un acquisto decisamente consigliato, anche perché i titoli che riescono a miscelare così sapientemente componenti strategiche non nascono certo come funghi.
Come dite? No, i ritagli d'unghie di Mel Gibson non sono incluse in questa edizione budget.



HERETIC II

INFO

Casa: Activision
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Gennaio '99
ZETA TEST #45 - Voto 9

Heretic II è uno sparatutto con visuale in terza persona (dalle spalle del nostro alter-ego digitale), che non si fa troppi problemi e che si lascia giocare da tutti, riuscendo a divertire molto con un apprezzabile carnaio su larga scala, qualche enigma da risolvere qua e là, porte da aprire, oggetti da ricercare, e pure una manciata di incantesimo da castare, vah! Concettualmente *H2* sta più dalle parti di *Quake II* che non da quelle di *Tomb Raider*, e mutua proprio il fortunato motore grafico di casa id; questo, pur non risultando stravolto, appare notevolmente migliorato, grazie anche a effetti grafici di tutto rispetto e a un buon make-up generale.
L'architettura dei livelli, da sempre asso nella manica della Raven, risulta anche qui eccellente, e la scelta della carta da parati (le texture) è sempre meditata e ben pensata. Il tutto complotta per farci immergere davvero nell'ambiente di gioco, ed è questo che infatti succede regolarmente. Ma dove *H2* sbanca è nella modalità multiplayer, tutt'ora giocatissima e ben supportata. Peccato che il gioco, pur avendo ricevuto consensi praticamente unanimi dalla stampa del settore, non abbia avuto un eguale successo di pubblico.
Vai a capire perché...
Sarà ora di rimediare buttandosi a capofitto nell'acquisto di questa sua edizione budget?
Sì, direi proprio che è il caso, specialmente considerando che c'è gente che baratta un centone per *Daikatana*...



COMMANDOS BEHIND ENEMY LINES

INFO

Casa: EIDOS
Distributore: Leader
Prezzo consigliato: L. 39.900
Uscita originale: Luglio '98
ZETA TEST #39 - Voto 8

The Lost Vikings in hi-res? Anche. Ma non solo, eh! Dai, è inutile essere cattivi, *Commandos* resta, pur con tutti i suoi indubbi limiti, un gran bel gioco. Si tratta di un titolo tattico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Solo sei uomini al nostro comando, ognuno con proprie specializzazioni, e una frotta di crucchi da debellare. Il gioco, già dopo le prime missioni, diventa estremamente impegnativo ed è probabile che tanti fruitori occasionali del genere diserteranno il campo ben prima di iniziare a picchiare sodo. Ma c'è da dire che per chi riuscirà ad entrare in sintonia con questo titolo sarà difficile non affezionarsi alla propria sporca mezza dozzina.
Peccato solo che le missioni siano, alla fine, un bel po' rigide, offrendo al giocatore spesso solo una soluzione per venirne a capo. Il motore grafico isometrico 2D di *Commandos* è davvero una chicca, e non fa rimpiangere minimamente (tutt'altro!) nessun engine tridimensionale "dell'ultima generazione". La giocabilità è altissima, grazie anche a una interfaccia utente essenziale e ben calibrata, non altrettanto buona è invece la longevità, perché una volta terminate le impegnative, ma poco numerose, missioni del gioco, difficilmente lo rigiocherete una seconda volta. Va beh, tanto c'è il data-disk in circolazione... Se siete appassionati di strategia su scala ridotta *Commandos* è il gioco che fa per voi. Se invece preferite non curarvi del rumore del vostro fucile al plasma truccato ed affrontare orde di alieni come fossero noccioline, beh in quel caso lasciate *Commandos* a chi se lo merita.



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

http://www.oldgamesitalia.net/

PCZETA BORSINO

Il caldo estivo si annuncia rovente, ma non di meno lo sono le nuove entrate nel borsino di PC Zeta: guardando ai giochi sportivi, per esempio, cede il passo *Virtual Skipper* (anche perché la vela va praticata in altro modo con quest'afa) ed entra il baseball di Sammy Sosa, gioco se volete di nicchia, ma che merita davvero di essere annoverato fra i migliori secondo PC Z. Altre new entry? *Dogs of War* fra gli strategici, il bellissimo *MDK 2* fra gli sparatutto e *Enemy Engaged RAH-66 Comanche vs KA-52 Hokum* nei simulatori. Resiste fra gli sparatutto il bellissimo *Doom* per ricordarci che Carmack è al lavoro su un nuovo episodio della serie!

GIOCHI SPORTIVI



NHL 2000 Electronic Arts

Electronic Arts non si smentisce: *NHL* rappresenta forse la miglior saga sportiva che abbia mai visto la luce sui nostri PC. Accuratezza realizzativa e grande divertimento: queste le caratteristiche principali che fanno di *NHL 2000* un titolo da consigliare anche a chi vive in una capanna a cavallo della linea dell'equatore



Championship Manager 99/00 Eidos

I fratelli Collyer all'ennesima potenza. Ci sono titoli che si possono consigliare agli appassionati del genere senza timore di ricevere minacce di morte: CM99/00 è uno di questi, perfettamente adatto a un popolo che fa del Fantacalcio una ragione di vita (non dimentichiamo che questa è una rivista dello Studio Vit!!!)



Total Soccer 2000 Iridion

E' una lacrima quella che vediamo solcare i vostri pallidi visini? Ebbene si, è la lacrima della nostalgia. Nostalgia dei bei tempi di *Kick Off*, quando i gol si segnavano solo per l'effettiva abilità del giocatore. Bene, non disperate: a un prezzo di realizzo potrete oggi portarvi a casa una copia di *Total Soccer* ed essere felici!



NBA Live 2000 Electronic Arts

Non al livello di eccellenza che caratterizza i titoli dedicati all'Hockey su ghiaccio, ma nemmeno mediocre nell'impostazione come i giochi di calcio per PC. *NBA Live 2000* è un ottimo titolo cestistico, dotato di tutto quanto può mandare il solluchero gli appassionati della lega professionistica d'oltreoceano.



Sammy Sosa High Heat Baseball 2001 3DO

Questo titolo firmato 3DO si conferma senza ombra di dubbio come la migliore simulazione sportiva di baseball presente sul mercato, grazie a un'eccellente giocabilità, a una grafica di ottimo livello e a una pletora di statistiche e opzioni che accontenteranno anche i fan più esigenti. Consigliato agli amanti del baseball o a chi cerca un titolo sportivo di ottima fattura.

GIOCHI DI RUOLO



Ultima Online Origin

Un' esperienza più unica che rara. Un gioco di ruolo che permette di giocare online con altre persone sparse in tutto il mondo. Coinvolgimento ai massimi livelli per un titolo rivoluzionario e ambiziosissimo. Geniale il sistema delle skill che salgono unicamente se vengono applicate.



Ultima VII Origin

Nonostante gli anni, rimane il re incontrastato dei giochi di ruolo in singolo. La sua sempiterna fortuna è merito della trama complessa e curata, della longevità immensa e soprattutto della incredibile libertà che lascia al giocatore. Le lande di Britannia sono immense e le due espansioni uscite in seguito lo hanno reso immortale.



Planescape: Torment Interplay

Un'ambientazione curiosa e originale, una trama robusta e un'ottima caratterizzazione dei personaggi cui si aggiungono una grafica d'effetto e delle musiche coinvolgenti, servono a far entrare questo titolo nell'Olimpo del genere. Non è rivoluzionario come *UO*, né libero come *Ultima VII*, ma è comunque un grande gioco.



Baldur's Gate Interplay

Per chi è un appassionato di Advanced Dungeon & Dragons è un acquisto obbligato. Ambientato nei Forgotten Realms, propone un'avventura epica e ricchissima di sotto-quest. Il sistema di combattimento rivoluzionario è il miglior pregio di un gioco accompagnato comunque da una grafica molto curata.



Nox Electronic Arts

I Westwood Studios con *Nox*, sono entrati di prepotenza nell'arena dei Gioghi di Ruolo fortemente votati all'azione: sebbene la modalità single player risulti più che godibile è nel multiplayer che si scatena tutta la potenza interattiva di *Nox*; preparatevi a lunghe sessioni notturne sui server di Westwood...

GIOCHI STRATEGICI



Homeworld Sierra

Il capolavoro assoluto, ad oggi, per il genere degli strategici in tempo reale: l'uso del 3D in questo gioco non è finalmente una forzatura, ma espande enormemente divertimento e giocabilità. Grafica e sonoro spettacolari e una storia epica, coronano un titolo che non può mancare nella collezione di qualsiasi videogiocatore degno di tale nome.



C&C: Tiberian Sun Westwood

L'ultimo prodotto dei Westwood, ovvero coloro i quali hanno dato vita a questo genere. Al di là delle novità grafiche, il gioco mantiene sostanzialmente la struttura del suo predecessore *Red Alert*. Siamo più o meno ai livelli di *Starcraft*, per cui si può considerare *TS* come la prima alternativa al titolone Blizzard.



Dogs of War Take 2 Interactive

Dogs of War è uno strategico in tempo reale 3D dell'ultima generazione, ma soprattutto è un titolo dannatamente divertente, dotato di una realizzazione tecnica di altissimo livello e di un ottimo spessore complessivo. Alla pianificazione tattica si accostano in questo gioco fasi simili agli sparatutto 3D, quando ci si pone al comando di una singola unità sul campo di gioco.



Shogun: Total War Electronic Arts

Difficile. Ma maledettamente coinvolgente. La terra del Sol Levante è divisa in sette fazioni (e non sono produttori di console!). Il giocatore dovrà gestire la campagna di conquista in ogni aspetto e i movimenti delle truppe su una mappa che riproduce il Giappone. Intelligentemente divise la gestione (con un sistema a turni) e quella di battaglia (in tempo reale) per trarre il massimo da ogni situazione.



The Operational Art of War Talonsoft

WARGAME OF THE YEAR EDITION

Se esiste una classifica dei migliori giochi di tutti i tempi, *TOAW: WOTY* vi rientra di diritto al pari di *Pac-Man*, *Doom* o *Ultima VII*, purché si tenga ben presente il settore di nicchia cui appartiene. Il sistema di guerra operazionale moderna di Norm Koger non solo ha raggiunto la sua massima maturità, ma l'ha riportata al periodo più interessante per l'appassionato di storia militare: la Seconda Guerra Mondiale e dintorni.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCHI SPARATUTTO



Quake III Arena id Software

Il fenomeno del momento. Il terzo di una serie che ha cambiato il modo di concepire il videogioco, si presenta con un motore grafico di grande impatto, una straordinaria e frenetica giocabilità e un'architettura tutta dedicata al gioco in rete. Imperdibile.



Half-Life Valve

Considerato uno dei più bei giochi di sempre, *Half-Life* ha dato profondità e atmosfera al genere degli shooter in prima persona grazie a un'efficace trama avvincente. Di sicuro una delle esperienze di gioco più immersive ed emozionanti degli ultimi tempi.



Messiah Shiny

L'angioletto Bob rappresenta forse la migliore idea di quest'anno nel campo degli sparatutto. Graficamente ottimo, *Messiah* punta tutto sull'incredibile varietà di azioni possibili, mettendo il giocatore di fronte a problemi che possono essere risolti moltissime maniere diverse.



MDK 2 Interplay

Un'ottima realizzazione tecnica e una buona dose di inoovazioni rispetto al concept originale firmato dal mitico David Perry, rendono questo seguito targato BioWare un'esperienza ludica che non va assolutamente persa. La varietà di gioco è altissima alla luce del fatto che, pur classificandolo qui fra gli sparatutto, comprende in se tre generi di gioco diversi



Doom id Software

Un vero e proprio capostipite. Ha inaugurato un genere. Successo commerciale, fenomeno di massa, ma soprattutto un gioco radicalmente divertente. Un classico che ha saputo resistere al tempo e che ancora oggi ha pieno supporto e un gran numero di fan.

GIOCHI GESTIONALI



Grand Prix World Microprose

Grand Prix World è un bel gioco, ovviamente non per tutti data l'estrema settorialità del genere cui appartiene: se siete appassionati di Formula 1 e di manageriali è un acquisto assolutamente obbligato, ma va ricordato che la licenza implementata è quella della stagione 1998 e che nel complesso la longevità non è ai massimi livelli.



The Sims Electronic Arts

Dopo anni passati a costruire Sim-città, la Maxis ci affida le cure dei Sim-cittadini: un'esperienza di gioco in cui non si rischia solo il massimo coinvolgimento, ma l'immedesimazione totale. Lavorare, arredare, cucinare, riposare, innamorarsi: tutto diventa gioco che simula la realtà. Un capolavoro secondo la miglior tradizione Maxis.



Theme Park World Bullfrog

Una grafica 3D semplice ma colorata, una bella atmosfera, per un gioco forse non coinvolgente al punto giusto. L'idea di base già sfruttata, ma comunque attraente ha consentito alla Bullfrog di creare un titolo sicuramente giocabile e di facile approccio.



Street Wars: Constructor Underworld Studio 3

Una simulazione gestionale sicuramente degna di nota. Gli sviluppatori sono riusciti a trovare il giusto equilibrio tra difficoltà e gratificazione. Un'ottima atmosfera che si fonde con una trama intrigante e dei personaggi ben caratterizzati. Un must per gli appassionati del genere



Rollercoaster Tycoon Microprose

Mettere in piedi un parco dei divertimenti può non essere un'impresa facile, ma sicuramente può offrire gran divertimento. La creatura di Chris Sawyer è colorata, difficile e intrigante al punto giusto. Un must per gli amanti del genere.

GIOCHI DI GUIDA



Rollcage Stage 2 Psygnosis

Il secondo episodio della serie *Rollcage* porta a compimento il progetto che in nuce s'intravedeva già nel primo divertente capitolo. La giocabilità è la stessa e si attesta ai massimi livelli, la grafica, se possibile è ancor più colorata e ipnotica, ma la parte del leone è costituita dalle innumerevoli modalità che rendono *RS2* un labirinto infinito di divertimento.



Need for Speed: Porsche Unleashed EA

Il quinto capitolo della saga *Need for Speed*, pur abbracciando una sola marca di automobili, la mitica Porsche, non risulta in alcun modo impoverito, sprigiona invece la sensazione di un titolo in ottima forma, capace di divertire, mantenendo il meglio delle passate edizioni e inserendo alcuni nuovi tocchi di classe. La grafica, poi, è spettacolare come del resto al giocabilità e il divertimento.



Superbike 2000 Electronic Arts

Milestone si riconferma come il nome di riferimento nelle simulazioni sportive su due ruote. Il livello di realismo visivo è impressionante. Il comportamento dei mezzi è riprodotto in maniera fedele pur garantendo un'ottima giocabilità. Un vero gioiello.



Rally Masters Digital Illusions

Il team svedese che ha regalato copioso divertimento a quattro ruote con *Motorhead*, torna alla stragrande con un degno rivale per *Rally Championship* e *Colin Mc Rae Rally*. Fino all'arrivo di *Colin McRae 2*, il trono dei simulatori di rally è saldamente in mano al titolo dei Digital Illusions.



Formula 1 Grand Prix 2 Microprose

Il capolavoro di Geoff Crammond. Dapprima attesissimo, poi esaltato. L' assoluta fedeltà nel modello di guida ne ha fatto l'idolo di migliaia di appassionati. Una cosa è certa: *GP2* ha segnato un punto di svolta per il genere. Assolutamente imprescindibile.

GIOCHI DI SIMULAZIONE



Flight Simulator 2000 Microsoft

Anno nuovo, *Flight Simulator* nuovo: anche quest'anno la Microsoft si conferma leader indiscusso nel campo delle simulazioni di volo. Potrete atterrare, volare su tutto il pianeta. Come sempre, trattasi di prodotto molto completo e indirizzato agli appassionati del volo.



Enemy Engaged RAH-66 Empire Interactive

Comanche vs KA-52 Hokum

Con una grafica molto curata, un sonoro avvolgente e un'attenzione alla simulazione dura e pura che il recente *Gunship!* non ha pienamente dimostrato, il nuovo *Enemy Engaged* si candida fra gli imperdibili per i fan dei simulatori di elicottero militare. Forse non spodesta il mitico *Longbow 2*, ma di certo è un gioco che non deve essere minimamente trascurato.



Gunship! Hasbro Interactive

Sono davvero poche le simulazioni che possono vantare lo stesso equilibrio tra realismo e capacità di divertire che caratterizza *Gunship 3*. Togliendo un po' di spazio all'avionica, *Gunship 3* rende avvicinabile il pilotaggio dell'elicottero, senza per questo costringere il giocatore a rinunciare a modelli di volo decisamente realistici e a un'esperienza di combattimento solida e verosimile.



Jane's F/A-18 Electronics Arts

Un simulatore della Jane's, serve aggiungere altro? Non per tutti a causa dell'incredibile fedeltà del modello di volo e del manuale, indispensabile, decisamente tecnico. Il gioco saprà ripagare il giocatore costante con una campagna bellica eccezionale e con un senso di controllo del velivolo realmente totale. Chi si sente un vero pilota troverà in questo gioco pane per i suoi denti.



Falcon 4.0 MicroProse

Dopo un anno è ancora il simulatore di volo militare più giocato da tutti gli appassionati del genere. Le richieste di hardware sono decisamente elevate, ma il gioco è senza dubbio il migliore sul mercato. Tra qualche anno lo si giocherà ancora e ancora. Una pietra miliare del genere, non esente, però, da qualche difetto, corretto dalle numerose patch.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FAMMI TUO E DIMMI CHE MI AMI

Queste le parole che ci si ritrova spesso a dire a una console dopo averla appena comprata. Si ok, va bene, ma con quali giochi? Questo mese, in risposta alla deliziosa lettera di Paolo, vi do un paio di dritte sui migliori titoli in circolazione per N64 e Psx. Così magari continuiamo il discorso iniziato il mese scorso

Iniziamo per anzianità e rispetto parlando della Psx: avete deciso di comprarla infine, ma con quali giochi a fare da contorno a un così gustoso arrostino videoludico? Considerate che nella lista porrò anche l'accento sui titoli che ormai costano magari la metà. La lista non si intende ordinata, è assolutamente un guazzabuglio partorito sul momento (molto professionale come sistema...). *Metal Gear Solid* perché tanto è sulla bocca di tutti e poi perché effettivamente merita. La serie di *Resident Evil* perché anch'essa fa tanto Psx, anche se io preferisco di gran lunga *Silent Hill*: diciamo che *Resident Evil* sta a *Silent Hill* come La Notte Dei Morti Viventi sta a Shining. *Super Puzzle Fighter 2 Turbo* perché dopo *Tetris* è il miglior puzzle game di sempre e non sono disposto a discuterne: COMPRATELO e giocatelo in due. *Final Fantasy 7* perché è il miglior esempio di GdR nippo oltre a essere un gran gioco (superiore alla versione PC) e già che ci siamo direi che vi potreste puppare anche *Final Fantasy Tactics* che come strategico a turni giapponetto è meraviglioso. *ISS Pro Evolution* perché è il miglior gioco di calcio di sempre; io ne capisco poco e nulla, ma mi dicono tutti così. *Gran Turismo 2* perché è troppo bello correre con una 500 super potenziata e magari con la livrea da gara. Già che si parla di macchine direi che nell'ambito dei titoli arcade il migliore è *Ridge Racer Type 4*. Come platform consiglio



Mario Golf: è persino possibile distrarre l'avversario mentre tira schiacciando un tasto adibito a spernacchiamenti e insulti vari.

i vari *Crash Bandicoot* e *Spyro* in quanto colorati divertenti e ben fatti (anche se in questo campo i titoli di punta dell'N64 gli danno la birra). Naturalmente *Tekken 3* e *Soul Edge* perché, diciamocelo, picchiarsi da sempre una certa soddisfazione. *Micromachines V3* perché in multiplayer è imperdibile ed è un'ottima ragione per comprare un multitap. Non dimenticatevi i giochi musicali di cui vi ho parlato un paio di mesi fa, meritano (a tal proposito, ho provato *Samba de Amigo* per Dreamcast: da avere assolutamente). Direi che per quanto riguarda la PlayStation siamo a posto: fatemi sapere se pensate che mi sia dimenticato qualche titolo imperdibile, mi raccomando! Passiamo all'N64, qui ragazzi non prendiamoci in giro, se mi seguite da un po' di mesi avrete capito qual è IL gioco che DOVETE comprare, lo devo proprio ripetere? Si si, lo


Tifa di *Final Fantasy VII*, non so voi, ma io ne sono perdutamente innamorata.

ripeto perché ogni volta è un godimento sempre nuovo: *Zelda Ocarina Of Time*. Il gioco è perfetto nel suo genere e tra poco uscirà in Europa anche il suo seguito-datadisk *Mask Of Majora*, io non aspetto altro e intanto vado a cavalcare un po' con Epona. L'altro capolavoro da non dimenticare è naturalmente *Mario 64*, quando si parla di Miyamoto non si sbaglia: è stato il primo gioco 3D a sfruttare la visuale in terza persona e oltretutto a farlo in maniera geniale, mica pizza e fichi! L'altro paltform da avere è *Banjo Kazooje* una perla di gioco e anche di questo è in arrivo il seguito. Se i kart sono la vostra passione direi che *MarioKart 64* è una scelta obbligata, esilarante e spettacolare se giocato con degli amici. Anche sul bel nintendone il calcio della Konami è assolutamente da avere, altro che *FIFA*. Se amate giocare con gli amici direi che anche *Mario Party 1 & 2* e *Mario Golf* andrebbero presi seriamente in considerazione se non altro perché vi ammazzerete dalle risate. Ah, dimenticavo, nella sezione shooter non bisogna lasciarsi sfuggire *Goldeneye* né tantomeno il recente *Perfect Dark*! Fiuuuuuuuu, direi che ci siamo, mi sembra di aver fatto una lista abbastanza completa (tanto lo so che adesso mi riempirete di proteste et simila), direi che anche per questo mese è tutto, salabbeccamise ragazzi e divertitevi al mare!


La bella addormentata...

P.S. *Strano ma vero, l'indirizzo a cui mandare i vostri papiri stillanti genio e malizia, amore e odio, passione e tradimento rimane sempre l'ormai quasi monotono*

ego@rome.com

Ugo Laviano


Indovinate un po' di che gioco si tratta? AHAHAHAH, sono diabolico.


Ma dove sarà l'ocarina?

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

http://www.oldgamesitalia.net/

L'arena dei **lettori**

LE TELEVENDITE DI ALTER EGO

Salve ragazzi è bello rivedervi ogni mese. Questo mese non solo ho ricevuto nuovamente una visita da parte del buon vecchio Giuliano, ma ho anche avuto modo di leggere la lettera più bella che mi sia mai arrivata, e scusate se è poco. E' giunta l'estate, vi voglio vedere tutti con il GameBoy (magari Color) sotto l'ombrellone. Ora più che mai le console rivelano la loro infinita comodità...

Carissimo Ugo !!!
Tranquillo, ti seguo sempre, non ti ho scritto, semplicemente perché non voglio fare il presenzialista di turno (hai presente Paolini... quello che si mette dietro le telecamere), la tua (nostra??? visto che vengo sempre citato!!!) rubrica la leggo sempre e con attenzione.
Circa l'ultimo capitolo, il sesto, quello sull'acquisto delle console "old time", vorrei fare un'aggiunta. In vendita, a prezzi irrisori, max 120.000 lire, (poco tempo fa in televisione c'era anche il baffo che le piazzava) si trovano console con nomi improbabili (GAMESTATION, POWERSTATION ecc.), il cui aspetto è simile a quello di macchine note (MASTERSYSTEM, MEGADRIVE, SNES, addirittura PLAYSTATION !!!) che permettono di giocare coi classici del divertimento quali Mario Bros, Donkey Kong, Pole Position ecc... tutti comodamente ospitati in un'unica cartuccia. Mi chiedevo: ma sono legali? E i diritti d'autore? Mah!
Altro argomento che vorrei vedere trattato in ALTER EGO ... cosa ne pensi delle conversioni? Cosa perde un gioco passando da una console all'altra...o da console a PC...?

SALUTI GIULIANO

Tessera Circolo Bocciofila n\00000001
Ti allego un file....fanne quello che vuoi...usalo come meglio credi (non a fini di lucro HIHIHIHIH)...ero indeciso se inviarlo a te o al GIZMO.....ho scelto te.....dici che ho fatto la cosa giusta???...

Hola Giuliano,
È sempre bello ritrovarsi su queste pagine, come in una riunione di famiglia. Che mi dici della nonna? Sta bene? E il piccolo Marco ha già cacciato i primi fanoni? La tua aggiunta è come sempre più che gradita: adoro quando lavorate per me e ve ne venite fuori con spunti e idee interessanti. Le console tarocche (PCZETA continua a fare Cortura: la parola "Tarocca" o il verbo "Taroccare" si riferiscono a un qualcosa di falsato, per esempio un oggetto che cerca di spacciarsi per un altro con trucchi più o meno palesi, come gli orologi Bolex, le borse delle sorelle Tendi o i mitici Watches venduti proprio dal non meno mitico baffo "tre a 99.000") sono un qualcosa che adoro, primo perché sono console, secondo perché sono tarocche. Inoltre vengono vendute attraverso le televendite che sono tra le cose che più mi mandano il solluchero al mondo: sono capace di guardarle per ore e ore senza mai esserne pago. La migliore di tutte? Per chi abita nel Lazio o dintorni è senza ombra di dubbio quella del Mobilificio Arte Brianza, dove l'ormai leggendario Signor Benito, proprietario dell'azienda in questione, distrugge a colpi di motosega i suoi stessi mobili ("l'antiquariato del futuro", come li definisce lui) per dimostrare a un basito Andy Luotto che sono tutti di legno masello, niente truciolato. Ritmate dal tormentone "qualità e prezzo" queste perle di metapubblicità sono tra le cose migliori che la televisione offre da anni, robe da semiotica del tubo catodico. Ehmmm, ho divagato un pelesimo, torniamo all'argomento console tarocche. Nel 90% dei casi si tratta quasi esclusivamente di ricarenature del buon vecchio NES. Le mie preferite? Quella che sembra una Psx ma che una volta aperto il vano per i CD rivela a sorpresa un gajardo slot in cui inserire il cartuccione da "12.000 opzioni di gioco" (queste le parole del banditore); o quella a forma di pad dell'N64: la console è contenuta dentro il pad stesso che si collega direttamente alla TV, la cartuccia si inserisce sotto il pad mentre il vostro amico può giocare con un secondo pad dalle dimensioni molto ridotte (visto che non deve contenere né la cartuccia, né tantomeno l'hardware della console). Nonostante i vari venditori si sgolino per provare a convincerci che si tratti di giochi dell'ultima generazione, dalla grafica strepitosa e dal sonoro magistrale, la realtà è che sempre di un NES si tratta. Però, se l'idea vi titilla, magari potreste anche farci un pensiero sopra, alla fin fine vi aggiudichereste un NES con praticamente quasi tutti i giochi usciti sul mercato (oltre a svariati cloni made in Honk Hong). Per le altre domande ti rispondo così: sulle conversioni da una console all'altra dipende dal gioco e dalla console. Da console a PC tendono notoriamente a sprecare parte del loro potenziale perché tendono a non sfruttare le capacità del PC o le sue caratteristiche (vedi *Final Fantasy 7* e *8* che non supportano il mouse e che utilizzano sfondi a bassa risoluzione. Infine hai fatto la cosa giusta, ho gradito molto e non dico cos'è giusto per far rosicare Gizmo, la tua scelta è stata eccellente.

Carissimo Ugo,
innanzitutto ti faccio vivissimi complimenti per la qualità della tua rubrica. Ho intenzione di acquistare una Play e un N64 usati per godermi i migliori giochi che queste console hanno da offrire. Proprio per questo ti chiedo se puoi indicarmi i giochi INDISPENSABILI per entrambe le console.
Fiducioso in un tuo aiuto ti ringrazio e ti saluto cordialmente.

Paolo

Ciao Paolo,
ti voglio confessare una cosa: la tua lettera mi è piaciuta da morire. Inanzitutto per i complimenti (non sono un ipocrita, i complimenti fanno sempre piacere), in secondo luogo perché trovo che la tua scelta sia meravigliosa, non oso sperare che sia nata in seguito ai consigli del mese scorso di Alter Ego, ma l'idea solletica oltremodo il mio ego. Tanto mi è piaciuta che questo numero di AE è tutto per te, come puoi ben notare.

LA PERLA DEL MESE SCORSO

Ragazzi, che dire, dopo due giorni dall'uscita in edicola di PCZETA mi sono già arrivate due risposte e oltretutto non due risposte qualsiasi, no signore, due risposte ESATTE! Sentite che bella parola: e s a t t e! Son soddisfazioni queste. Ecco a voi i due primi arrivati in ordine di data:

...il joypad?
Andrea Trimarchi
Sintetico, quasi Zen il nostro Andrea. Adesso puoi andare in giro a bullarti dicendo che sei stato il primo: complimenti dalla redazione tutta. Non far pesare troppo questa cosa ai tuoi amici che poi magari ci rimangono male e ti picchiano. E poi non dirmi che non ti avevo avvertito!

Caro Sig. Ego, Alter-ego, credo che dall'alto della mia infinita (forse infinita è un po' troppo, diciamo sovrabbondante) saggezza e conoscenza di quel gran bel pezzo di gioco che è Zelda64 (finito without any help) io possa rispondere al quesito che hai proposto su Z di questo mese: l'analogico-digitale verde-giallo-rosso-blu-grigio oggetto misterioso non è altro che il super pad dell'N64, nevvero?
C U soon
Niccolò "Krazyniklaus" Dall'Asta
E' tutto vero, è tutto verissimo. Complimenti anche a te, ma un po' meno di quanti ne merita Andrea: primo perché sei secondo (e dimmi se questa frase non è di per se un capolavoro), secondo perché sei per l'appunto secondo (e qui supero me stesso), terzo perché l'essenzialità della risposta di Andrea vale di per se un punto in più. Scrivimi di nuovo che già mi piaci troppo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

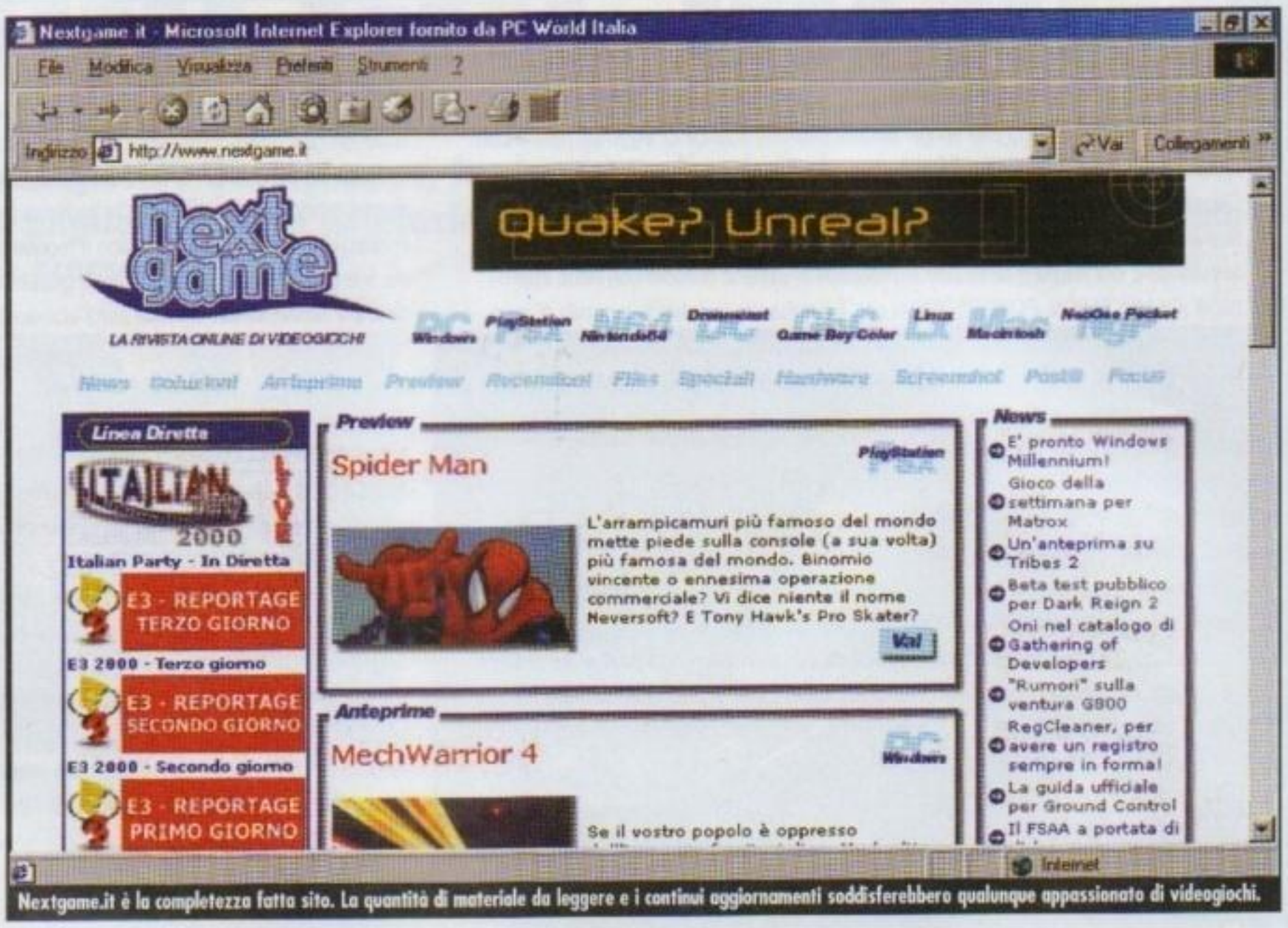
http://www.oldgamesitalia.net/

CARTA ADDIO?

Scenari futuri e realtà già affermate dell'editoria dei videogiochi su Internet

a cura di Gianluca Loggia

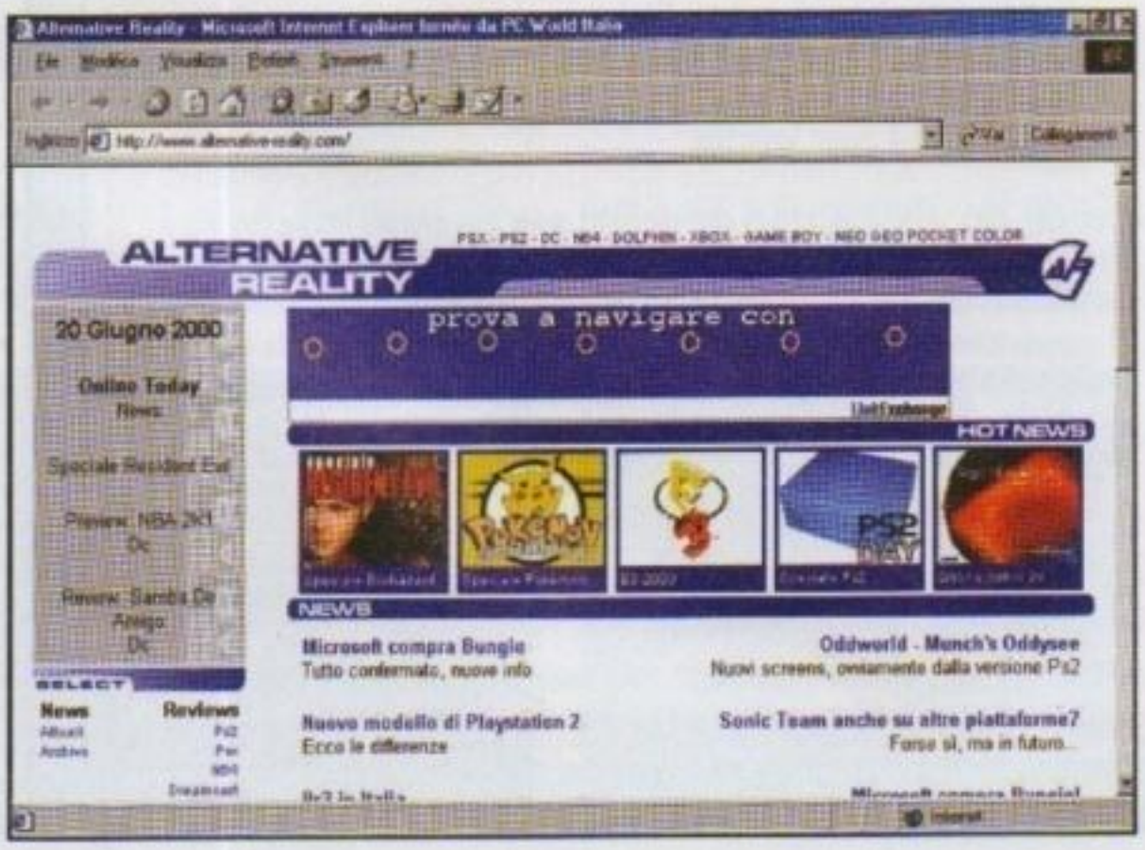
Il mese scorso abbiamo riflettuto su come stiano cambiando le abitudini di noi internettiani grazie alle varie possibilità di stare connessi 24 ore su 24. Ne approfitto per ringraziare tutti quelli che si sono dimostrati interessati all'argomento (un saluto particolare va al carissimo Denis).
Questo mese, partendo dagli spunti del numero scorso, ci soffermeremo su un aspetto in particolare del Web, aspetto reso molto più interessante dalla possibilità di avere una connessione continua (cosa che, non ci stancheremo mai di dirlo, rende il nostro PC veramente una macchina diversa da quella cui eravamo abituati). Parleremo della "lettura del web", del probabile destino delle riviste di videogiochi e di come quasi sicuramente cambieranno le abitudini di chi è affamato d'informazioni circa il mondo del divertimento elettronico.



Nextgame.it è la completezza fatta sito. La quantità di materiale da leggere e i continui aggiornamenti soddisferebbero qualunque appassionato di videogiochi.

IL TATTO. PARE POCO, MA...

Riviste online (più amichevolmente chiamate e-zine) sui videogiochi ne esistono in quantità già da diversi anni a questa parte. E' innegabile, però, che potendo rimanere online senza la spada di Damocle rappresentata dalla bolletta telefonica, leggerle sta diventando molto più piacevole. Il giorno, neanche tanto lontano, in cui tutti avranno a disposizione il World Wide Web a tempo indeterminato, sarà forse dura per le riviste cartacee tenere testa alle sempre più numerose, efficienti, veloci e qualitativamente valide e-zine. Parliamoci chiaro: cosa dovrebbe spingere un appassionato di videogiochi a spendere mensilmente dei soldi per comprare in edicola una rivista con notizie necessariamente più vecchie di quelle che si possono reperire giorno dopo giorno online gratuitamente? In realtà la domanda non è propriamente retorica, ma potrebbe diventarlo e vi spiego come.
Partiamo dalla mia esperienza personale. Il piacere di leggere una rivista cartacea, di stringerla tra le mani, di sentire l'odore di stampa fresca... beh, per quanto mi riguarda sono motivi ancora troppo validi per farmi pensare di smettere di leggere fogli di carta che parlano di videogiochi. Leggere dal monitor, stando seduti alla scrivania, non dà assolutamente la stessa sensazione di relax che riesce a offrire la combo poltrona-rivista. Eppure tutto ciò potrebbe cambiare.



COSA SUCCEDERA'?

Fra cinque o sei anni, diciamo dieci al massimo, il PC e Internet saranno entrati ormai nella vita di tutti e succederanno (tra le tantissime cose che succederanno, figuriamoci) un paio di cose che ci stanno venendo in mente. In primis la gente si abituerà sempre più a utilizzare questo unico strumento (il PC) per fare tantissime cose che adesso si fanno con strumenti diversi: leggere le ultime notizie (via i giornali), seguire in diretta avvenimenti sportivi e trasmissioni varie (via la televisione), guardare film su DVD o sul supporto che ci sarà tra dieci anni (via videoregistratori e apparecchi casalinghi di questo tipo), ascoltare musica (via vecchi e ingombranti sistemi hi-fi), parlare con i conoscenti (via il telefono) e chissà quante altre abitudini verranno fuori che adesso nemmeno immaginiamo. In una situazione del genere difficilmente piaceri come quello di toccare la carta o di "annusare" la stampa potranno mantenere intatto il loro fascino. E' un po' come proporre al cittadino che vive in una metropoli di spostarsi in campagna per sempre. Certo, magari una set-

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

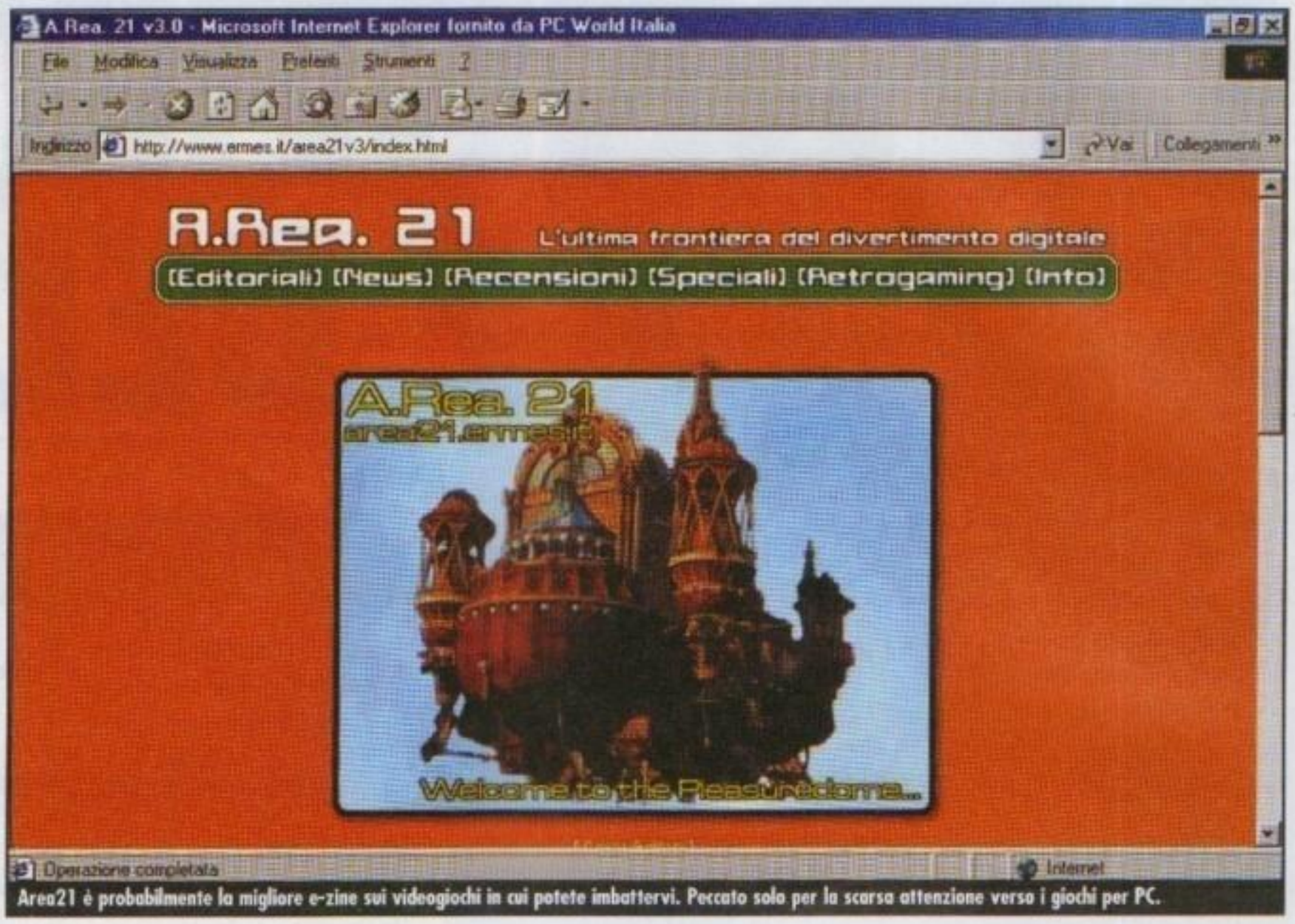
http://www.oldgamesitalia.net/

timana o due all'aria aperta gli farebbero sicuramente piacere (e bene!), ma non riuscirebbe mai neanche lontanamente a pensare di vivere per sempre in un posto che non gli può offrire tutte le cose cui è abituato.

Beh, allo stesso modo sarà difficile per l'internettaro del prossimo futuro (pensate soprattutto alle nuove generazioni) dare molto peso alla rivista cartacea, dal momento che quest'ultima non ti permette (tra l'altro) di tagliare parte del testo in essa contenuto e incollarlo su una mail per farlo leggere a un amico in modo da discuterne insieme.

In secondo luogo, per gli sponsor sarà molto più facile raggiungere le persone tramite Internet che tramite una rivista venduta in edicola. Ripetiamo, Internet sarà nelle case di tutti, mentre le riviste hanno un numero di lettori relativamente scarso. In Italia, per esempio, anche centomila lettori sono sempre troppo pochi rispetto ai milioni di abitanti della nostra penisola.

Questo, a prescindere dalla disaffezione verso la carta stampata, potrebbe (il condizionale resta comunque d'obbligio) determinare la fine delle riviste cartacee.

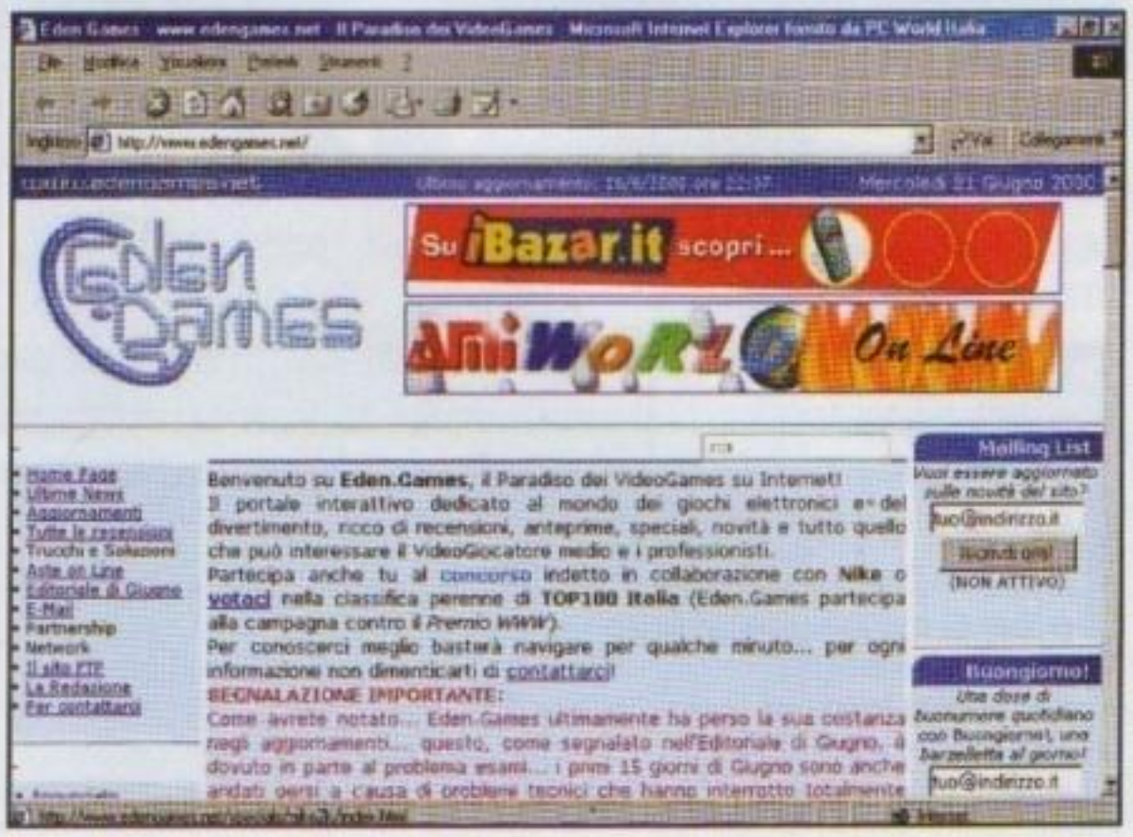


Area21 è probabilmente la migliore e-zine sui videogiochi in cui potete imbattervi. Peccato solo per la scarsa attenzione verso i giochi per PC.

DIFFERENZE CONTENUTISTICHE?

Il bello sapete qual è? Che per il momento, al di là di quanto tempo resisteranno le riviste da edicola, le differenze tra queste ultime e le loro antagoniste elettroniche si limitano sostanzialmente al modo in cui i lettori ne usufruiscono (beh, non è propriamente così! N.d.Raffa). Per quanto riguarda la struttura e i contenuti, infatti, generalmente fare un parallelo tra una rivista cartacea e una e-zine dimostra facilmente quanto i due prodotti siano simili tra loro. E la cosa ci dispiace non poco! Aprite una rivista di videogiochi e sfogliatela (potete utilizzare tranquillamente PCZeta per quest'esperimento, ma poi provate a farlo con altre due o tre riviste, magari tra quelle che leggono i vostri amici). Sarà facilissimo individuare le sezioni in cui è divisa. News, Anteprime, Recensioni, Posta e altre rubriche. Ora guardate il menu di un qualunque sito di videogiochi. Ci troverete le stessissime cose. Male! Da una parte le riviste cartacee farebbero bene a proporre qualcosa di nuovo, vista la piega che potrebbero prendere le cose (ci stiamo attrezzando NdR). Tanto per fare l'esempio più semplice, leggere una decina di pagine di news ogni mese è intrigante per chi ha la possibilità di avere notizie fresche giorno dopo giorno.

Se da una parte, quindi, per le riviste da edicola offrire qualcosa di diverso sarebbe ormai quasi necessario, dall'altra non ci si spiega perché le e-zine (molto delle quali di stampo amatoriale e quindi fuori da regole di mercato e cose del genere) non lo facciano.



TRANQUILLI, ECCO I LINK

Come al solito lo spazio è quello che è, per cui più che gettare qualche spunto per una riflessione, in queste due pagine non si può fare. Prima di darvi appuntamento al mese prossimo, però, urge consigliarvi una manciata di siti che fanno "critica videoludica".

Cominciamo da Area21 (area21.ermes.it) sito che vanta il lavoro di un gruppo di ottimi e competenti redattori, capeggiati dal bravissimo Shrapnel. Area21 dimostra in ogni suo aspetto (la grafica è sempre geniale e al contempo elegante, i testi sono molto buoni) quanta passione per i videogiochi ci sia dietro le quinte di questa e-zine. Pur rimanendo abbastanza legata alla struttura standard della rivista di videogiochi di cui parlavamo più sopra, Area21 può essere vista come un primo passo verso quel cambiamento che tanto farebbe bene alle riviste cartacee.

Nextgame.it (www.nextgame.it) è invece molto più tradizionale, ma la completezza d'informazioni e gli aggiornamenti più che quotidiani reperibili su questo sito, ne fanno un punto d'approdo quasi indispensabile per l'appassionato di videogiochi. Oltretutto su Nextgame.it trovate un bel po' di firme cui dovreste essere abituati. Ehm... niente da fare, non c'è più spazio, citiamo al volo Alternative Reality (www.alternative-reality.com) e Eden Games (www.edengames.net) ripromettendoci di parlare di e-zine una prossima volta, magari dedicando ad esse tutto lo

INFO

Ancora una volta grazie per l'attenzione dimostrata con le vostre mail. Vi ricordiamo che potete inviare i vostri suggerimenti e le vostre critiche a questa rubrica scrivendo alla PCZMail (con subject Internet Village) o direttamente a ualone@inwind.it senza dimenticarvi la possibilità di contattare il sottoscritto (il nick è sempre Ualone) direttamente sul canale irc #zeta (server irc.filmaker.it). Alla prossima!

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

http://www.oldgamesitalia.net/

CROSSPOST, CROCE E DELIZIÁ

Parliamo di uno degli aspetti più discussi di usenet

a cura di Gianluca Loggia

Questo mese ci concediamo una "puntata" un po' atipica di Internet Village - Sezione Newsgroup. Infatti, anziché analizzare un gruppo di discussione (come è ormai nostra abitudine), stavolta parleremo di un qualcosa che interessa tutta usenet e non solo uno o più gruppi.

CROSSPOSTING, CHE PASSIONE!

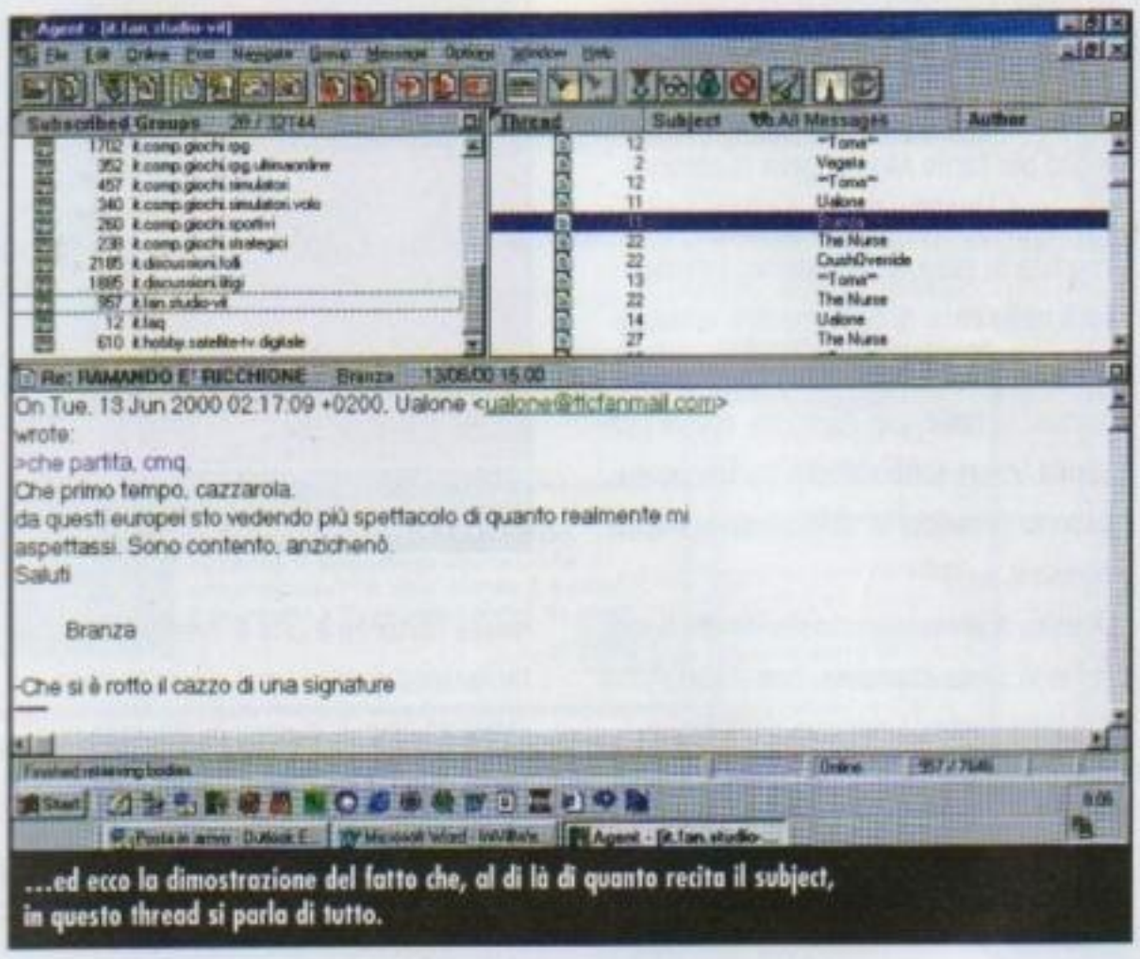
Che cos'è il crosspost? Dovete sapere che è possibile inviare lo stesso messaggio a più newsgroup contemporaneamente (fino a coinvolgere un massimo di tre gruppi per volta). Questa possibilità appare molto invitante in diversi casi. Mettiamo che siete a secco, non avete i soldi per comprare il gioco di cui avete letto una recensione convincente su PCZeta, e decidete di vendere un po' di roba vecchia per arrivare al budget di cui avete bisogno. Decidete di mettere un annuncio anche sui newsgroup. Ciò che avete deciso di vendere è un pad per PlayStation che non vi serve più (vi è stato appena regalato un nuovo Dual Shock), una vecchia copia ben conservata di *Might & Magic VI* (l'avevate comprato e messo da parte riservandovi di giocarlo quando ce ne sarebbe stato il tempo e poi l'avete dimenticato e avete comprato anche la versione economica uscita un po' di tempo dopo) e una collezione di poster di Masamune Shirow (dai... fossi in voi questi non li darei via, però!). Bene. Cosa fate? Decidete di mettere in piedi una sorta di asta. Individuate nei frequentatori di it.comp.console.playstation, it.comp.giochi.rpg e it.arti.fumetti i vostri probabili acquirenti. E pensate... *"Beh, però se devo fare l'asta questi qua devono seguire la cosa tutti contemporaneamente... magari qualcuno è interessato a tutte e tre le cose"*. E' in questi casi che un bel crosspost tra i newsgroup sopra citati ci sta a meraviglia.
Postando lo stesso messaggio su tutti e tre i gruppi sarete sicuri di avere sotto controllo tutta la situazione, perché i reply di eventuali interessati saranno letti anche da tutti gli altri potenziali interessati e "l'asta" potrà così svolgersi nel migliore dei modi.

ABBIAMO DETTO CROCE E DELIZIA, MICA SOLO DELIZIA!

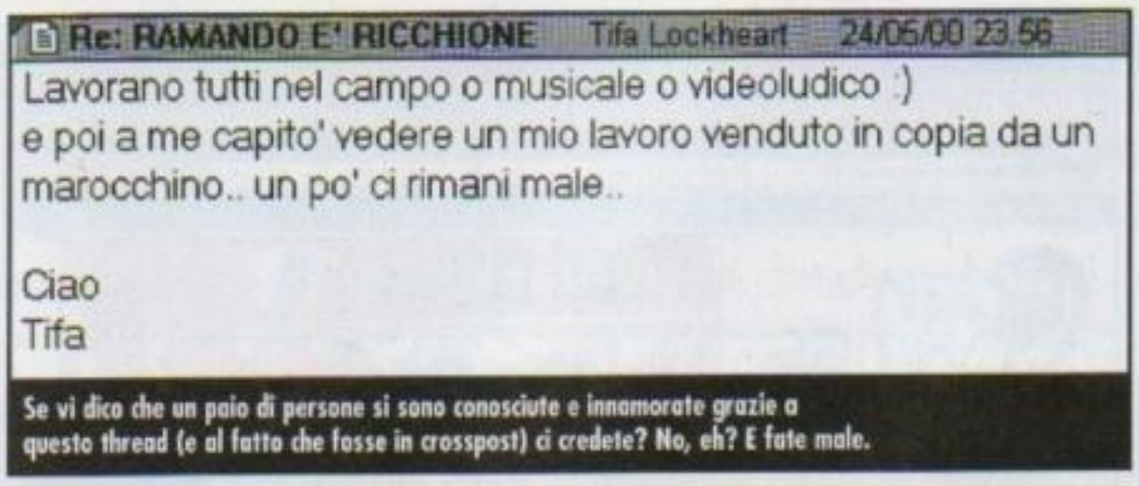
Il fatto, però, è che così facendo rischiereste di infastidire i frequentatori dei singoli gruppi con discussioni che non sono in topic. E' sempre troppo facile che da un annuncio del genere si parta per parlare di come è brutto il motore grafico di *Might & Magic VI* o di come i titoli successivi della serie siano pressoché identici a quest'episodio (cosa che, ve ne renderete conto, può risultare veramente poco interessante per i possessori di PlayStation o per i lettori di fumetti) o della genialità di chi ha concepito il Dual Shock come controller o ancora di quanto siano affascinanti le donne disegnate da Shirow (e anche qua vi sarà facile intuire che argomenti del genere possono essere poco graditi da due dei tre gruppi in questione).
Questo è il motivo per cui il crosspost è considerato un gesto poco "netiquettoso".

RIFLESSIONCINE FINALI

Come al solito ci troviamo a fare i conti con lo scarso spazio a disposizione.
Quest'argomento meriterebbe di essere approfondito molto di più (e infatti non è detto che non ci si torni su, magari proprio il mese prossimo). Quello che non possiamo fare a meno di dire è che, sì, è vero che esiste una netiquette, che l'Off Topic dovrebbe essere evitato sempre, ma... che ci volete fare, i risultati dei crosspost sono sempre troppo affascinanti e inaspettati. Non è un caso se un thread (che di crosspost in crosspost ha invaso bene o male tutta la gerarchia it.*) sulle abitudini sessuali di un tal Ramando (argomento praticamente Off Topic su quasi tutti i newsgroup in cui il thread è comparso) vada avanti da oltre un anno toccando ormai qualunque tipo di argomento e coinvolgendo una marea di persone diverse.

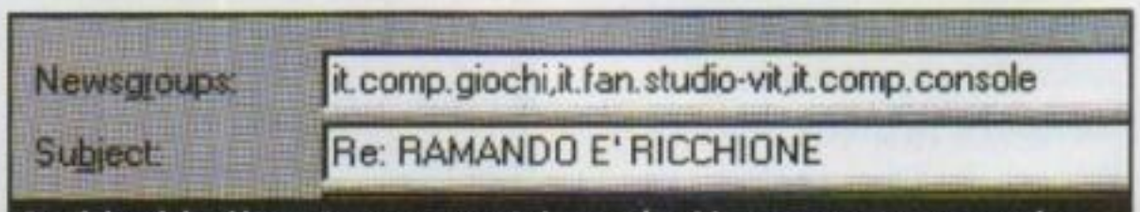


...ed ecco la dimostrazione del fatto che, al di là di quanto recita il subject, in questo thread si parla di tutto.


Re: RAMANDO E' RICCHIONE Tifa Lockheart 24/05/00 23.56
Lavorano tutti nel campo o musicale o videoludico :)
e poi a me capito' vedere un mio lavoro venduto in copia da un marocchino.. un po' ci rimani male..

Ciao
Tifa

Se vi dico che un paio di persone si sono conosciute e innamorate grazie a questo thread (e al fatto che fosse in crosspost) ci credete? No, eh? E fate male.



Ecco il thread che abbiamo citato come esempio (come vedete è in crosspost su tre newsgroup)...

COME SEMPRE...

Ricordiamo che i vostri suggerimenti sono ben accetti. Ringraziamo a tal proposito il caro Desperados[alk] che ci ha scritto per chiederci di interessarci alla gerarchia di newsgroup free.it.*. Appena possibile lo faremo. Ricordate di indirizzare i vostri consigli e le vostre critiche alla PCZmail (con subject Internet Village), a ualone@ticfanmail.com oppure chiedendo di Ualone su #zeta (server irc.filmaker.it). Alla prossima!

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

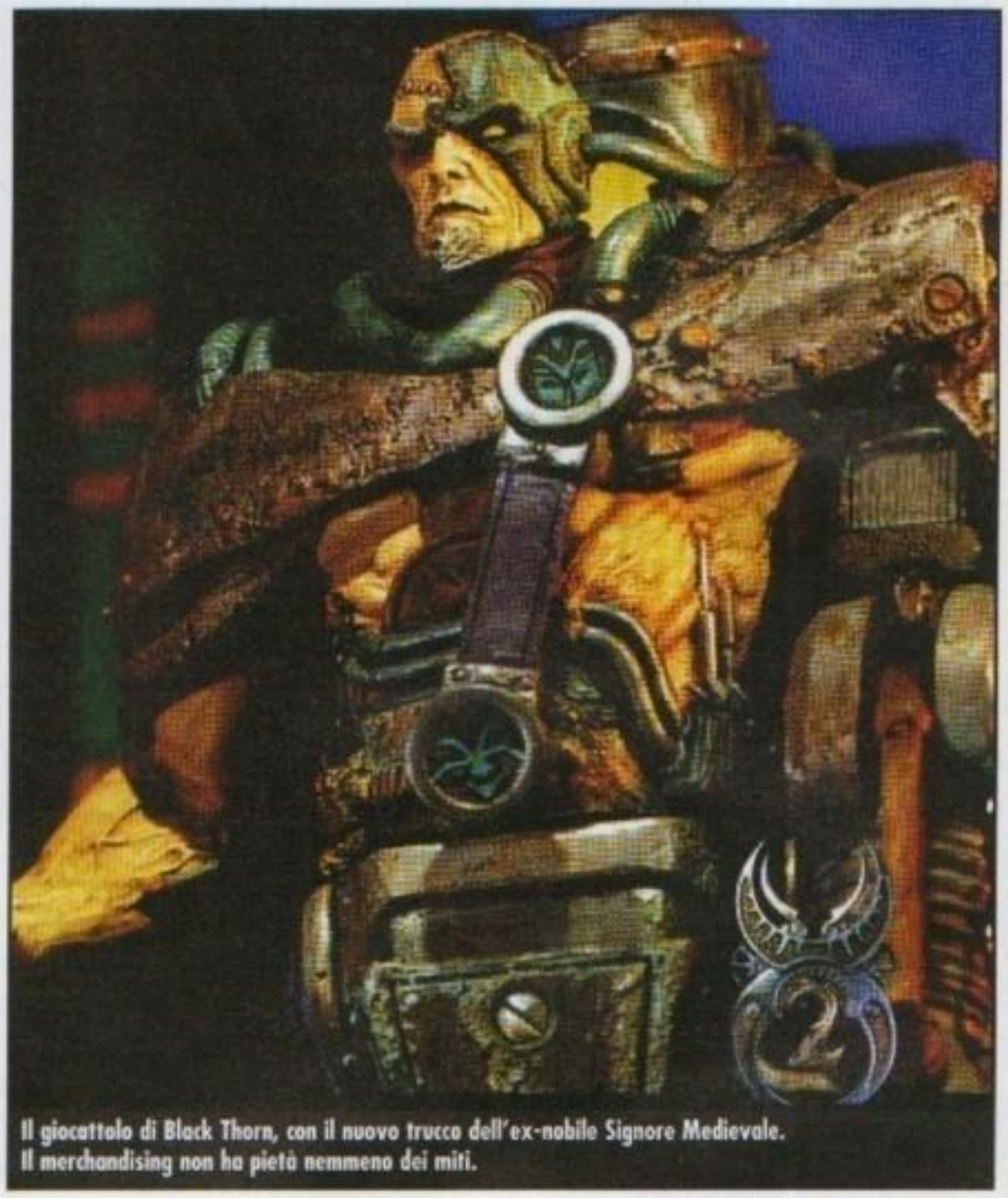
http://www.oldgamesitalia.net/

CORONE SFRATTATE

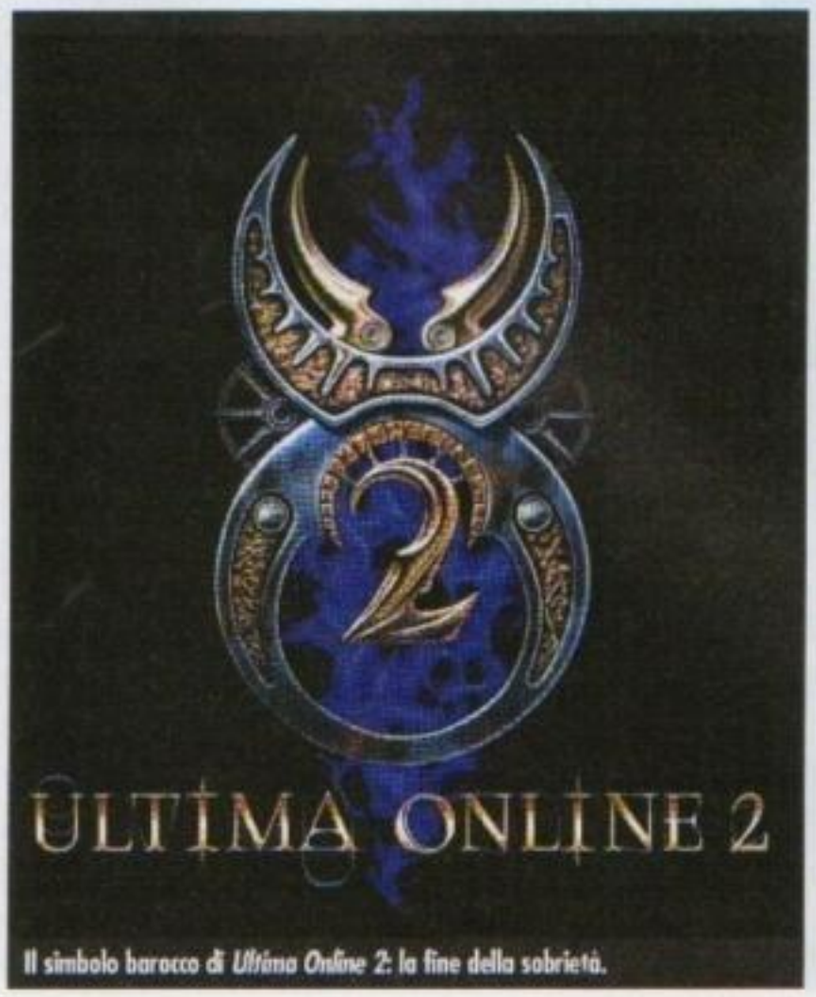
La comunità di *Ultima Online*: passioni, pronostici, delusioni

a cura di Alessandro Longo

Siete seduti in un pub con gli amici, ma vi assilla il pensiero del computer ancora connesso in Rete con il vostro personaggio che "macra" in un angolo di Britannia. Volete raggiungere in fretta gli amici "in game" e controllare se Magery è finalmente salita di qualche punto: benvenuti nel grande mondo dei "drogati" da *Ultima Online*. Tutto quello che credevate vostra personale follia, sarà qui considerato normale: anche abbandonarsi a reali scatti d'ira perché il vostro personaggio è stato ucciso e il cadavere miseramente saccheggiato. I giocatori di MMORPG (Massively Multyplayer Online Role Playing Game) e soprattutto di *Ultima*, il primo e il più famoso, sono per la maggior parte caratterizzati da questa forte immedesimazione nella realtà parallela e virtuale; un RPG normale difficilmente riuscirebbe a simulare l'illusione di comunità vivente, risultando, quindi, meno "immersivo". Mentre in *UOL* ci si può anche perdere. Se analizziamo i vari forum dedicati a questo gioco, la nota costante saranno post di gente che prende tutto troppo sul serio - arrivando a minacce in Real Life - e di altri che cercano, con poco successo, di riaffermare la differenza tra realtà e gioco. Per esempio, nel forum *Ultima* di Gamersrevolt (uno dei server non ufficiali – www.gamersrevolt.com), si possono leggere le seguenti riflessioni di Aragorn, nel thread "Ultima Online *è solo un gioco*": *"Quando giochi a* Quake *o un altro sparatutto, se uno del clan se ne va, tiri una riga e continui, ma se succede qui, una parte della tua anima si incrina e una lacrima cade sul tuo cuore risvegliandoti una sofferenza che di solito provi quando perdi un amico conosciuto dal vivo con cui hai condiviso tante belle esperienze. E alla fine* Ultima *è questo: un'esperienza che ognuno dovrebbe vivere almeno una volta nella vita"*. Se si conosce l'universo *Ultima*, si comprende l'interesse e spesso l'acrimonia di molti player nei confronti di *Ultima Online 2*, previsto per il 2001 e per ora ribattezzato, piuttosto maldestramente, *Ultima Worlds Online: Origin*. I "tradizionalisti" non hanno apprezzato l'abbandono dell'ambientazione medievale per una "steam punk", dove la tecnologia e i mostri sono immersi in un'ambiente, ispirato ai racconti di Jules Verne. Fantascienza e grotteschi arti bionici convivono con draghi enormi in 3D, in una miscela di carne e acciaio, passato e futuro; in particolare molti inorridiscono di fronte allo scempio subito da Black Thorn, che probabilmente acquisirà il ruolo primario rispetto a Lord British, in quanto più adatto, per *le physique du rôle*, alle atmosfere cupe. Come vedete in foto, il vecchio Signore Caotico, con la maschera in ferro e super muscoloso, perde tutta la nobile austerità per diventare un poco credibile "fantoccio". Si racconta che sia caduto in un pozzo di lava durante un combattimento e siano intervenuti dal futuro per "rabberciarlo" frettolosamente: la vera caduta, sostengono i più, è stata compiuta dal plot, con questa idea.



Il giocattolo di Black Thorn, con il nuovo trucco dell'ex-nobile Signore Medievale. Il merchandising non ha pietà nemmeno dei miti.



Il simbolo barocco di *Ultima Online 2*: la fine della sobrietà.

Anche i meno tradizionalisti, aperti all'idea che *UO* possa non essere necessariamente fantasy medievale, ricordando che anche in *Ultima 1* e *2* vi erano elementi sci-fi (come il viaggio nel tempo), riconoscono certe cadute di stile. E molti credono che il gioco perderà il suo fascino per la diminuzione dell'importanza delle *virtù*, che davano una profondità "adulta" alla serie in riferimento alle scelte morali: caratteristica di *Ultima* era che lo sviluppo del personaggio venisse influenzato dalle scelte morali assunte, senza compromettere la libertà del giocatore. Controversi, inoltre, i pareri della comunità *UOL* riguardo la notizia che il PVP (lo scontro tra player) sarà possibile solo in limitate aree del mondo: come si può leggere in un thread su *"Competizione e il GdR"*, nel Forum Lum's, questa soluzione per limitare il fenomeno dei Player Killer, potrebbe minare la profondità del Gioco di Ruolo. E' importante, nota un certo Zhera, che per creare il senso di comunità a più livelli, non ci siano soltanto eroi - avventurieri che aspirino al ruolo di macchine letali o lavoratori che vogliano diventare "i migliori fabbri del mondo"- ricordando che lo spessore di una società virtuale si regge soprattutto su ruoli soddisfacenti nella loro mediocrità; ma, si legge sempre nel thread, bisogna indirizzare i player verso un maturo Gioco di Ruolo, senza trasformarli in burattini di una finta società perfetta. I pronostici negativi su *UO2* sono aumentati quando si è saputo dell'abbandono del progetto da parte del padre della serie fin dai tempi di Alkabeth (1979): Richard Garriot. A lui, come sostiene The Hanged Man nel forum Lum's, si deve la profondità del background, originale eppure di successo, che rendeva la sensazione di trovarsi in un mondo con culture, leggende e miti vivi oltre le pagine del manuale in cui venivano narrate.

Molti tra gli appassionati lo considerano un idealista, visionario ed eccentrico (figlio di un astronauta ed appassionato dello spazio, è arrivato ad acquistare un veicolo che attualmente risiede sulla luna); e i fedelissimi sono concordi nell'attribuire la delusione di *Ultima VIII* e *Ultima IX* alle pressioni commerciali dell'EA. Il grande Publisher ha infatti acquistato l'Origin proprio dopo *Ultima VII*. E forse proprio per questi motivi, sostengono i suoi fan, Garriot ha lasciato OSI, indimenticato Re per antonomasia, l'artista romantico che soccombe al gigante economico.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

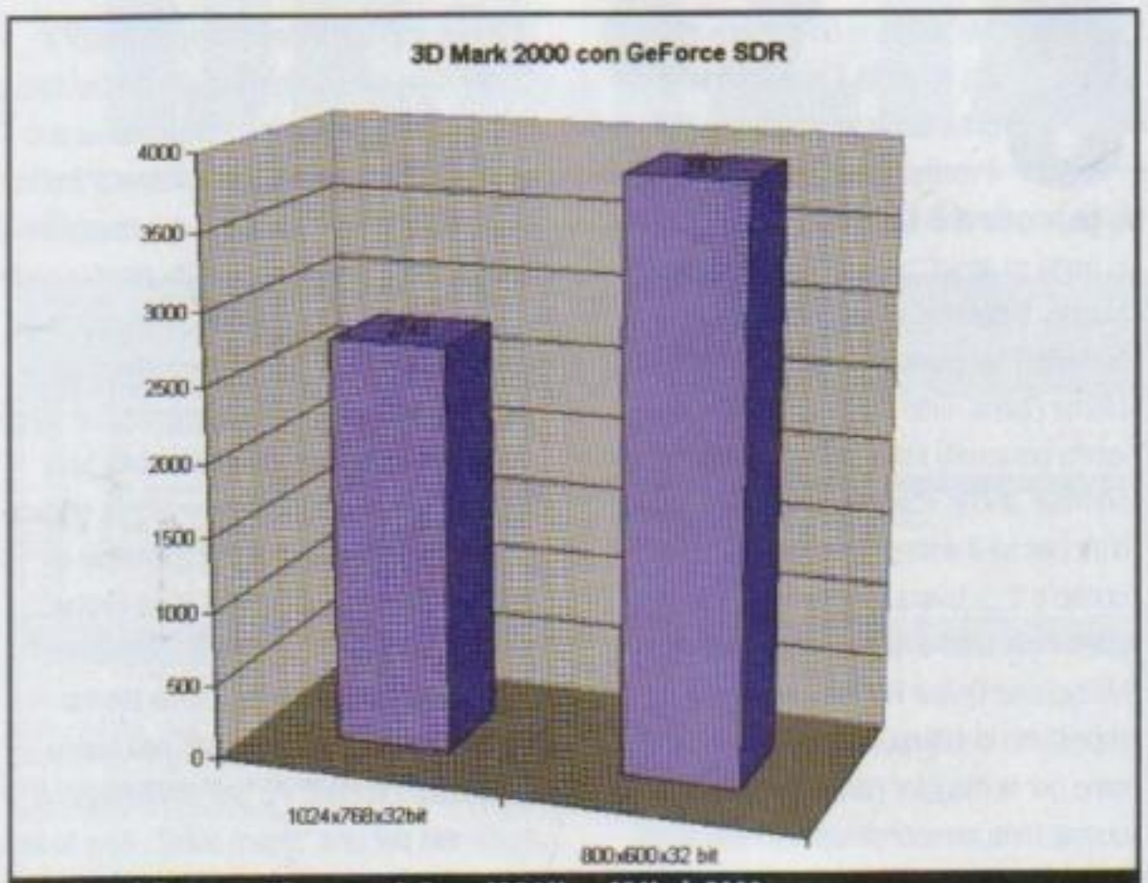
http://www.oldgamesitalia.net/

TYAN TRINITY K7

Arrivano le prime schede basate su KX133 per Athlon!

a cura di Antonino Tumeo

La Tyan Trinity K7 è una delle prime schede per l'Athlon di AMD a utilizzare il nuovo chipset KX133 di VIA. Siglato con il nome in codice VT8371, questo chipset si propone di portare anche su piattaforma Athlon alcune delle novità introdotte da Camino (i820) per quello che riguarda i Pentium II e III di Intel. Infatti, oltre al supporto per l'UltraDMA 66, il nuovo chipset di VIA introduce anche il supporto per AGP 4X. Non c'è il supporto per la RAMBUS, né VIA ha mai desiderato inserirlo: i costi troppo elevati, la sua non facile implementazione, e i guadagni prestazionali estremamente limitati hanno piuttosto fatto propendere il costruttore per l'introduzione anche su Athlon del supporto alle specifiche PC133, per quanto riguarda la memoria. La Trinity K7, a dirla tutta, è la prima scheda madre per Athlon realizzata da Tyan, che ha deciso di saltare completamente il chipset 750 introdotto da AMD assieme al suo processore. Su questa scheda (chiamata anche con la sigla S2380), troviamo per l'appunto tre slot DIMM in grado di supportare memorie PC100 e PC133 fino a un massimo di 728 MB. Vengono gestite anche memorie con ECC (Error-Correcting Code) e VCM (Virtual Channel Memory) A fianco dello slot AGP (con il suddetto supporto per AGP 4X), sono presenti ben sei slot PCI (v. 2.2), di cui uno condiviso con l'unico slot ISA presente. Oltre alle classiche porte PS2 per tastiera e mouse, USB, seriali e parallela, è presente anche una porta joystick, posta proprio sopra alle entrate e alle uscite della scheda audio integrata. A prima vista la scheda pare piuttosto ordinata, e si notano subito i grossi dissipatori per i regolatori di voltaggio e la schiera di condensatori posti vicino allo SlotA. Manca invece il dissipatore sul NorthBridge del chipset, che comunque pare non scaldare in maniera tale da renderlo necessario. Da evidenziare il fatto che, a differenza della tendenza in corso di rimuovere dalle schede madri i jumper per configurare la CPU, utilizzando piuttosto più comodi dip switch o ancora più pratici controlli via BIOS, la Trinity K7 presenta invece solo il primo tipo di sistema di configurazione. Un po' scomodo, per la verità, anche se ovviamente non impedisce di impostare sia voltaggio (da 1,30 a 2,05 V) sia frequenze di Bus (che sono però limitate a solo quattro opzioni: 90 MHz, 100 MHz, 120 MHz, e 133 MHz, da moltiplicare per due in quanto il bus dell'Athlon, come ormai dovreste sapere, sfruttando un approccio simile a quello della memoria DDR, funziona al doppio della frequenza).



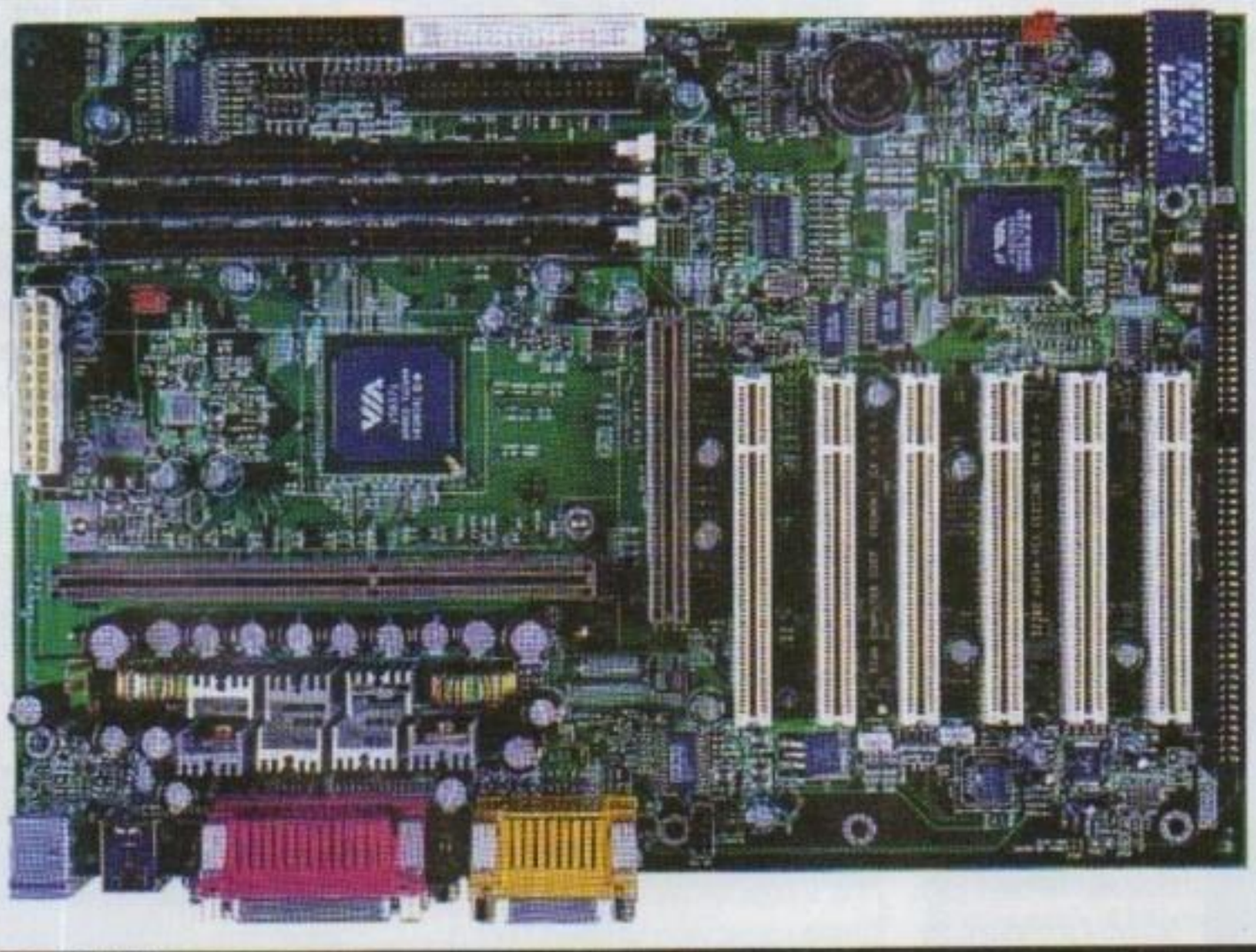
I risultati della Trinity K7 con una GeForce SDRAM su 3DMark 2000.

Insomma, pare proprio che l'overclock non sia il forte della "Trinità K7", sia per quanto riguarda la comodità, che la ricchezza di impostazioni. In effetti, è proprio così, pare che Tyan abbia preferito puntare alla stabilità piuttosto che alla possibilità di "tirare il sistema" con il suo primo prodotto per Athlon. Anche lo stesso BIOS (Award), che presenta un'interfaccia molto ordinata, sembra dimostrarlo: per quanto ricco di opzioni non permette di scegliere più di due diversi timing per la memoria (8 e 10 ns). Per quanto riguarda le prestazioni, possiamo dire che siamo in linea con tutte le schede KX133 appena uscite, cioè a livelli superiori alle motherboard basate sul "vecchio" AMD750 con il cosidetto "SuperBypass".

In più, si sentono i vantaggi della memoria PC133 e, si può sfruttare l'UltraDMA 66 che, anche se non può di certo far miracoli, aiuta molto in presenza di un buon hard disk. Più discutibili i vantaggi portati dall'AGP 4X, che sono ancora tutti da verificare, anche se in teoria la maggior ampiezza di banda dovrebbe favorire non poco le schede basate su GeForce che richiedono un costante flusso di dati, soprattutto quando vengono utilizzati i motori di T&L.

In definitiva, la Tyan Trinity K7 si rivela un buon prodotto, che però mostra qualche "segno" dell'immaturità.

Per questo, la consigliamo solo a coloro che non hanno grandi pretese di overclock e non passano ore e ore a ottimizzare il loro sistema per ottenere il più alto framerate possibile in *Quake III*.


La splendente Tyan Trinity K7.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ASUS V6600 PRO64

Arriva da ASUS una delle prime schede grafiche basate su GeForce con 64 MB di memoria video

a cura di Antonino Tumeo

Vi chiederete cosa ci fa ancora la recensione di una scheda grafica basata sul GeForce, senza neanche memoria DDR, quando ormai troviamo sugli scaffali dei negozi i nuovi prodotti che utilizzano GeForce 2 GTS, VSA-100 (il chip sul quale si basano i Voodoo4 e 5) e fra qualche tempo Radeon. La risposta è semplice: la ASUS AGP-V6600 PRO64 fa parte di quella ancor ristrettissima schiera di schede grafiche per i videogiochi che utilizzano 64 MB di memoria video.

In particolare, questo prodotto di ASUS utilizza memorie di tipo SDRAM a 6 ns.

Sicuramente, a questo punto, sorgerà in voi una nuova domanda: *"Ma a che ci servono 64 MB di memoria?"*.

Anche qui, si fa presto a rispondere: è possibile utilizzare ad alte risoluzioni e alla profondità di colore di 32 bit giochi che fanno uso intensivo di numerose texture grandi e dettagliate. Infatti, in una situazione di tal genere, questa scheda potrebbe mettere tutte le texture nella sua memoria locale, senza dover far uso di trasferimenti dalla memoria di sistema a quella locale i quali, anche se il GeForce è in grado di sfruttare l'AGP 4X per eseguire questo tipo di operazioni evitando grosse penalizzazioni, comportano comunque inevitabilmente una certa diminuzione di prestazioni e una maggiore occupazione di banda.

Al momento attuale, però, c'è un piccolo problema: praticamente, non esistono giochi che sfruttano texture in grado di occupare più di 32 MB di memoria video, perché, ovviamente, le schede con 32 MB sono attualmente le più diffuse ed è su questa quantità di memoria che ci si basa come riferimento.

Si tratta quindi di una novità inutile? Per il momento, forse sì, almeno per i videogiocatori...

In effetti, solo in pochi casi, come forse un paio di livelli di *Quake 3* particolarmente pesanti (per esempio, il Q3DM9 ad alte risoluzioni) si hanno situazioni nelle quali 64 MB di memoria video possono fare veramente la differenza.

In tutte le altre condizioni di utilizzo, invece, le prestazioni rimangono quelle di una qualsiasi altra scheda basata su GeForce con SDRAM. Ciò non è necessariamente un male, perché il GeForce 256, benché sia stato ormai battuto dal GeForce 2 GTS e dai nuovi Voodoo5, è pur sempre un processore grafico di tutto rispetto, in grado di far vedere i muscoli in molte occasioni.



La scheda con DDR RAM vince nettamente anche in High Quality.

Certo, non è molto bello andare a spendere cifre più alte per ottenere sostanzialmente quello che si può avere con prodotti simili, ma meno costosi, avendo come unica motivazione della spesa maggiore il fatto che la scheda con 64 MB "è più orientata al futuro".

Un futuro che, come ben sappiamo, nel mondo dell'hardware cambia molto, molto velocemente... E non si può non far notare che praticamente con gli stessi soldi della scheda con 64 MB di SDRAM, si potrebbe benissimo acquistare un prodotto sempre basato su GeForce ma 32 MB di memoria DDR RAM, nettamente più veloce (come potete vedere anche dai grafici dei test eseguiti con il demo0002 di *Quake 3* su un P3-650 con 128 MB di RAM). Il discorso può essere diverso per chi vuole fare del PC un uso non solo ludico, ma anche professionale (ad esempio per la progettazione di ambienti 3D ad alte risoluzioni), e allora ha bisogno di quantità di memoria nettamente maggiori di quelle del comune giocatore.



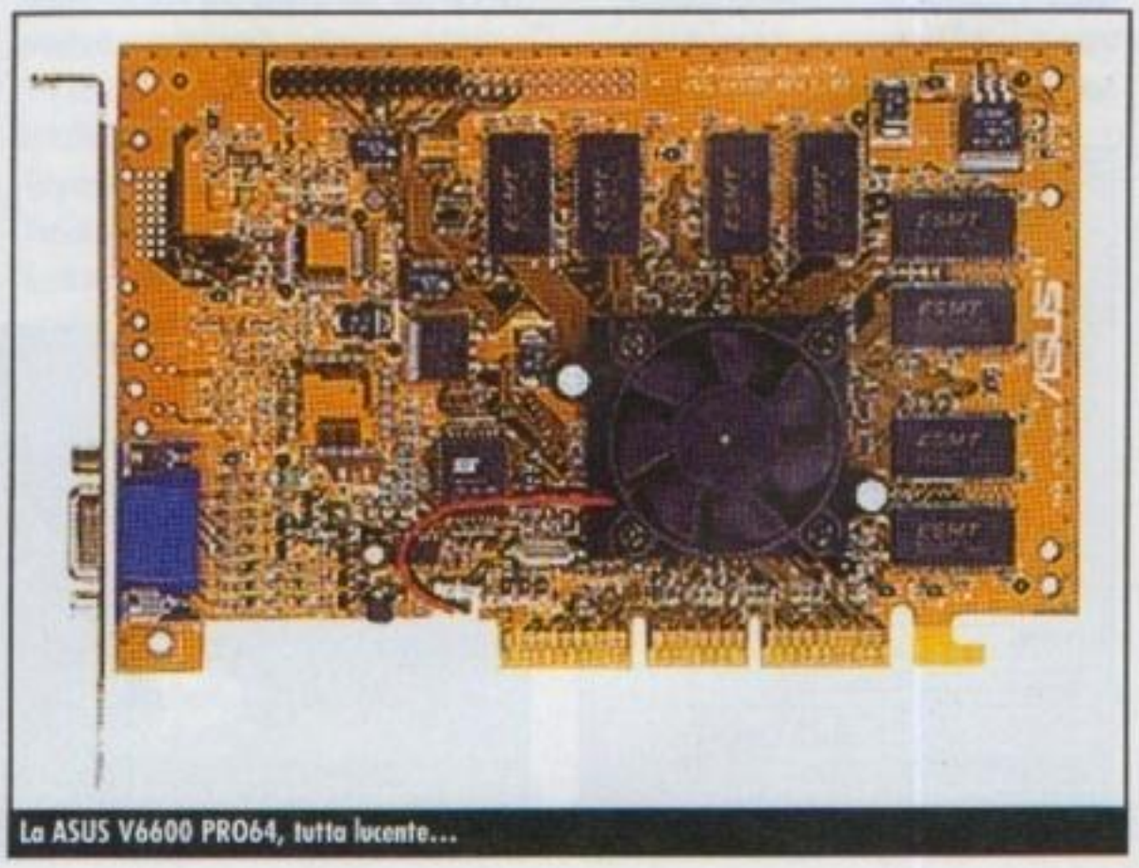
I risultati della ASUS V6600 PRO 64 con il Demo0002 di *Quake 3* a confronto con l'Annihilator PRO di Creative...

Ma è altrettanto vero che un professionista farebbe forse meglio orientarsi su prodotti di fasce diverse (come ad esempio le schede basate su Quadro), piuttosto che accontentarsi di un GeForce. Evidenziato e discusso in maniera approfondita l'aspetto peculiare della scheda, resta da sottolineare che per il resto la V6600 PRO64 si mantiene nello standard ASUS (quindi piuttosto alto), persino nei programmi inclusi nella confezione (oltre al canonico CD con i driver, il solito disco con 12 dimostrativi e i due giochi completi *Drakan* e *Rollcage*... anche se come al solito non sono quelli che vorremmo vedere con schede grafiche di questa potenza).

Un prodotto abbastanza buono, insomma, ma che, al momento consiglieremmo solo a chi ha particolari necessità che lo obbligano a richiedere per forza 64 MB di memoria video.



Un particolare dei driver di ASUS.



La ASUS V6600 PRO64, tutta lucente...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIAMOND VIPER II

La velenosa proposta di Diamond è in grado di mordere?

a cura di Davide Giulivi

Dimenticatevi le precedenti Viper basate su processori Nvidia. La Viper II, logico risultato della fusione tra S3 e Diamond Multimedia, ha come cuore quel Savage2000 che alcuni mesi orsono veniva proposto alla stampa internazionale come il "GeForce killer" per eccellenza. Allo stesso modo non pensiate che la scheda da noi recensita sia disponibile da pochissimo tempo... è infatti presente nei listini dei maggiori distributori da più di un mese, ma ha fatto parlare poco di sé perché travolta dalle massicce azioni di Marketing di Nvidia e 3dfx. Forse a minare un po' la curiosità dei videogiocatori è stato anche il ricordo dei precedenti Savage, prodotti onesti con un buon rapporto prezzo/prestazioni che però non si distinguevano affatto quanto a performance. Il Savage2000 utilizzato dalla Viper II insieme a 32 MB di SDRAM da 143 MHz ha però, almeno sulla carta, specifiche molto migliori rispetto a quelle che caratterizzavano i suoi predecessori.

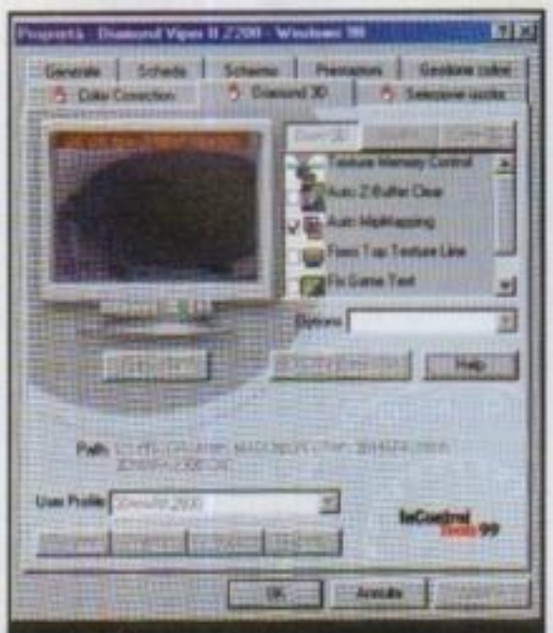
Disegnato con una tecnica a 0,18 micron (la stessa del GeForce 2 GTS) il chip è in grado di elaborare due Pixel e 4 Texel per clock. Il risultato (vista la velocità interna di 125 MHz) è di 500 Mtexel al secondo, un valore più alto di quello dichiarato dal primo GeForce. Non bastasse questo a incuriosirvi vi diciamo che il Savage2000 elenca nelle specifiche anche l'accelerazione di Trasformation & Lightning sottolineando addirittura che il numero delle luci gestibili è più alto di quello del concorrente Nvidia. Fin qui la teoria, purtroppo per la Viper II però i fatti sono piuttosto diversi. Sottoposta ad alcuni benchmark Direct3D la Viper si è difesa più che dignitosamente nei Test riguardanti il Fill Rate, soprattutto a 16bit e nelle risoluzioni medio-alte (960*720-1024*768) ma non ha superato i test riguardanti il T&L in Hardware. La spiegazione è stata data dalla stessa Diamond che nel suo sito spiega che i driver fino a oggi rilasciati hanno disabilitato le funzioni T&L a causa di alcuni bug del chip. In realtà neanche questo è del tutto vero. Se nei giochi Direct3D la Viper II si è comportata né più né meno come un più veloce Savage4, lanciando *Quake III Arena* i risultati ottenuti sono stati sorprendentemente buoni, anche quando l'abbiamo testata con CPU modeste come i Celeron 400-433. Insospettiti dalla curiosa situazione abbiamo lanciato il livello "NV15 Bunker", che Nvidia ha appositamente disegnato per dimostrare le capacità di Trasformazione dei suoi GeForce, ottenendo 21 fps su di una macchina che senza T&L non avrebbe dovuto superare i 12 fps...

E' evidente quindi che i Driver della Viper II attivano alcune funzioni di T&L sotto OpenGL, a tutto vantaggio del gioco della id. Che le capacità della scheda in questo ambito siano un po' limitate è comunque avvertibile da alcuni difetti visibili nelle architetture più complesse, dove si vede spuntare qualche angolo che invece dovrebbe essere nascosto... Meno machiavelliche sono le considerazioni riguardo al rendering classico. La qualità delle immagini sia sotto Direct3D che sotto OpenGL è decisamente buona, pari o addirittura superiore a quella della famiglia TNT di Nvidia. Nonostante il Fill Rate dichiarato sia superiore a quello dei concorrenti la Viper II è rimasta sempre un paio di lunghezze dietro le GeForce SDR quanto a performance. Il distacco più alto è avvertibile alle basse risoluzioni, perché a 1024*768-16 bit la Viper II si è piazzata esattamente alla pari con la Annihilator di Creative nel test di Expendable e, ci crediate o no, l'ha addirittura superata in *Quake3*, sebbene sfruttando le texture compresse S3TC che i driver attivano di default. La compressione porta con sé FrameRate più alti per il minore traffico di dati da e verso la RAM, ma fa comparire anche degli effetti di "banding" (striature evidenti) nelle texture poco definite di nuvole ed esplosioni.

Insomma la Viper II ha anche qualche buona carta da giocare ma non è certamente la scheda adatta ad un giocatore esigente. Il Bundle (che include i divertenti *RollCage* e *TrickStyle*) e il prezzo modesto la rendono una buona alternativa alle TNT2 Ultra, che supera quanto a velocità pur affiancandole nel prezzo.



I due giochi in bundle mostrano il buon rendering al lavoro.



Ecco la schermata in cui potrete creare le diverse configurazioni per ogni applicazione.



Ecco la seconda Vipera. I più attenti noteranno l'uscita Pal per il collegamento della TV.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUILLEMOT MAXI SOUND FORTISSIMO E MAXI FLAT SPEAKERS 2.1

Speaker ultrapiatti e scheda audio con tecnologia Sensaura a prezzi irrisori. Forse è ora di buttare quella SB16...

a cura di Davide Giulivi

Se avete letto le news di due mesi orsono ricorderete la notizia bomba riguardante la chiusura di Aureal Techonlogies, una notizia di particolare rilievo in un mercato che così mutilato rischia di diventare monopolio della Creative. In realtà, sebbene le schede Vortex2 fossero le uniche a poter contrastare l'eccellente Live! sul piano tecnico, da alcuni mesi anche Diamond e Guillemot si sono imbarcate nel settore audio per videogiochi (in quello "high end" per musicisti la Guillemot è leader delle vendite grazie alla costosa Isis) con delle schede compatibili con il formato Sensaura, un'estensione di DirectSound volta a offrire effetti tridimensionali nei giochi. La nuova Guillemot Fortissimo è il primo risultato di questo impegno della casa francese che per ben iniziare a pensato di appoggiarsi sul chip YMF744B di Yamaha che fornisce una polifonia di 128 voci (di cui 64 completamente in hardware), campionamenti a 48 KHZ, 2 MB di Wavetable (676 strumenti e 21 Drum Kit) con compatibilità GM, GS e Yamaha XG. Quest'ultimo standard permette di sottoporre ognuno dei 676 campionamenti a effetti di Chorus, Flange, Reverb e Distortion allo scopo di simulare più realisticamente le risonanze e le armoniche che contraddistinguono il suono degli strumenti a fiato. In una scheda rivolta ai videogiocatori questa implementazione di quella che mesi orsono era chiamata tecnica "Sondius" (che Yamaha sviluppò in collaborazione con l'università di Stanford) sembra perfino anacronistica (sono pochissimi i giochi che fanno uso di brani MIDI ormai), ma potrebbe far rizzare le orecchie ai vecchi possessori di AWE 64 Gold con tendenze musicofile che ai tempi scelsero la scheda Creative solo per questa caratteristica. La Fortissimo offre due uscite stereo per il supporto di 4 casse, una uscita TosLink utile per il collegamento di unità Minidisc, un'entrata Line In, una per il Microfono, 4 entrate interne per il collegamento di 3 CD-DVD ROM e Modem più un'ulteriore entrata per CD Digitale. Anche considerando che l'uscita ottica TosLink da noi non è molto apprezzata vista la limitata diffusione dei MiniDisc, non sono molte le schede in questa fascia di prezzo (la Fortissimo è in vendita a 80-100.000 lire) che offrono una tale "range" di connettori. Per quanto riguarda l'audio 3D e la sua accelerazione il chip di Yamaha è compatibile con le tecniche MacroFX e Multidrive di Sensaura Tech: la prima offre un posizionamento tridimensionale dei suoni utilizzando le canoniche Head Related Functions utilizzate anche da DirectSound e A3D, il secondo aggiunge dei valori ulteriori di volume per gli eventi particolarmente vicini al giocatore superando il limite di DirectSound che assegna lo stesso volume a tutti i rumori al di sotto di un metro di distanza. Purtroppo, il limite della tecnica Sensaura è nel supporto da parte dei programmatori: non ci sono fino a oggi giochi di rilievo che utilizzano questa tecnica, quindi per adesso se volete sentire del suono 3D con la Fortissimo dovrete appoggiarvi alla compatibilità con EAX 1.0 e A3D 1.0 che i driver dichiarano. In questo ambito la Fortissimo è però un passo indietro rispetto alle schede con Vortex2 e EMU10K. La spazialità è abbastanza ben riprodotta con 4 casse, ma si perdono gli effetti di riverbero e risonanza che sono ben udibili con le concorrenti. Con 16 flussi audio 3D a 16 bit - 41 KHz l'utilizzo della CPU raggiunge il 7,5% contro il 3,5% di una Vortex2. Nei fatti la differenza è di pochi (2-3) frame al secondo, ciò non toglie che un fanatico delle prestazioni audio dovrebbe rivolgersi a un prodotto concorrente. Nulla da dire invece sulla qualità del suono, il CODEC SigmaTel offre una pulizia pressoché assoluta dai rumori di fondo, anche quando il Bus PCI è percorso dai dati dell'HD, mentre la riproduzione di brani MIDI è, come presumibile da quanto detto prima, di ottima qualità.



Nonostante lo sguardo penetrante della ragazza dovreste puntare la vostra attenzione al connettore TOSLink.

Se siete i possessori di una vecchia scheda ISA e non avete molti soldi da spendere la Fortissimo è una buona scelta, soprattutto considerando che a questo prezzo non troverete che qualche sconosciuta scheda Taiwanese sicuramente inferiore quanto a qualità e supporto dei driver.

Nel caso la sezione audio avesse bisogno di un upgrade anche per quanto riguarda gli speaker potreste dare una occhiata alla nuove casse Flat (ultrapiatte) sempre proposte da Guillemot. La versione 2.1 si distingue dalla 2.0 per la presenza di un SubWoofer da 12W, che va ad aggiungersi alle due "sottilette" da 3W ciascuna. Il design dei tre componenti è decisamente "cool" sembra infatti uscito da un episodio di Star Trek. Una volta montate sulla base, le casse traggono l'alimentazione dal sub, che sopperisce anche alla assenza di toni bassi che affligge, come logico visto il design, i due satelliti. La qualità generale del suono è in linea con la bassa potenza... non ci avviciniamo minimamente ai livelli di un FourPoint Surrond 2000 da mezzo milione, ma qui si parla di un prezzo intorno alle 120.000 lit. per due casse, che si comportano decentemente nei toni più alti e in quelli più bassi, tagliando però quelli medi in modo percettibile (le chitarre tendono a scomparire insomma).

Se volete far crollare la casa a colpi di Rocket Launcher è bene che puntiate su speaker di forma tradizionale, ma se di solito mantenete un volume medio i Maxi Flat 2.1 vi daranno quello che vi serve insieme a un design da vero terzo millennio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HERCULES 3D PROPHET II GTS

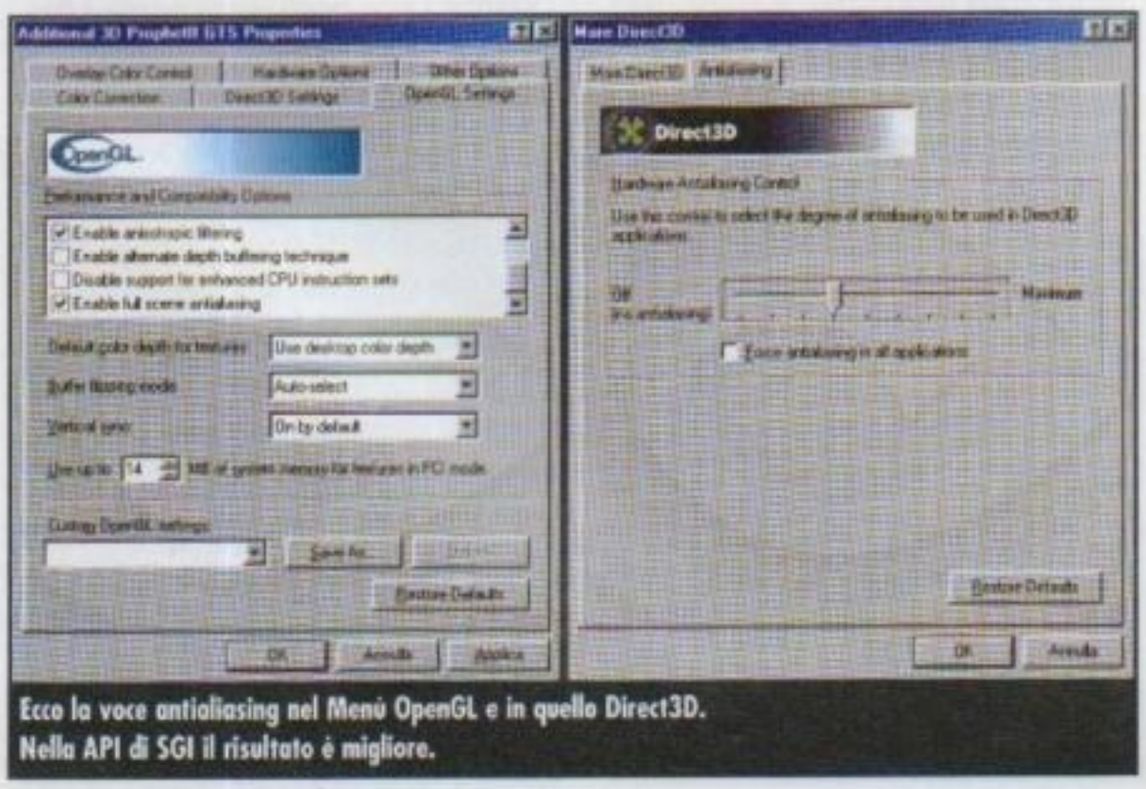
Mettiamo alla prova il secondo profeta di casa Hercules. Sarà in grado di offrirci ulteriori illuminazioni?

a cura di Davide Giulivi

Nessun broker londinese accetterebbe scommesse sulla puntualità nel lancio delle schede basate su processori Nvidia. Alla presentazione ufficiale del GeForce2 GTS sono subito seguiti gli annunci dei vari produttori e, dopo meno di un mese, ecco qui la franco-americana Hercules con la sua Prophet II già disponibile nei negozi. Il modello da noi provato è dotato di 32 MB di DDR RAM da 333 MHz, la versione "economica" della Prophet II visto che Hercules fra breve immetterà sul mercato anche una versione con 64 MB. Non è soltanto la memoria a differenziare i due modelli però. La Prophet II 32 è dotata infatti di uscite VGA e TV ma non del connettore DVI che sarà presente invece nella sorella maggiore (seguendo lo schema che distingueva anche le precedenti Prophet SDR e DVI). Nel disegnare il layout della scheda i tecnici di Hercules si sono basati sul design Reference di Nvidia in ogni virgola, fino ad arrivare a piazzare dei piccoli dissipatori termici sui Chip DDR. Il risultato è una scheda tutta tendente all'azzurro celeste che è un peccato chiudere nel case del PC tanto è piacevole a vedersi. Ma probabilmente l'estetica di un pezzo di vetrite ricoperto da integrati non sarà sufficiente a convincervi a sborsare le quasi 700.000 lire che la Prophet II richiede per poter essere acquistata, sarà quindi il caso di ricordare che la nuova generazione della famiglia GeForce è in grado di renderizzare 800 milioni di pixel e addirittura 1 miliardo e 600 milioni di Texel al secondo (800 Megapixel e 1600 Gigatexel) e di trasformare, togliendo contemporaneamente lavoro alla CPU, ben 25 milioni di poligoni. Il passaggio alla produzione a 0,18 micron ha permesso infatti l'inserimento di 4 pipeline dotate di Multitexturing all'interno del Chip che contemporaneamente è passato dai 120 MHz del predecessore GeForce 256 ai 200 attuali. I numeri sono sulla carta notevoli, le capacità di Mutlitexturing e il numero di poligoni accelerabili sono più che triplicati rispetto al vecchio GeForce, per non parlare della quantità di fonti di luce gestibili, che sebbene non ufficialmente dichiarato è quasi certo sia passata da 8 a più di 40. Tutte cose che farebbero pensare perlomeno ad un raddoppio della velocità nei giochi, deduzione però un po' lontana dalla realtà. Ci sono due motivi che rendono il nuovo GTS meno esplosivo di quanto non dovrebbe essere: primariamente, la velocità delle attuali Double Data Rate RAM non è affatto raddoppiata rispetto a quella dei moduli usati dalle precedenti GeForce (anzi è rimasta identica) il che crea un collo di bottiglia che è la pecca principale delle GTS. Secondariamente di giochi che utilizzino il T&L in Hardware e le altre chicche della famiglia Nvidia se ne sono visti finora pochissimi e sono comunque ben lontani dallo sfruttare appieno le capacità del Chip. In buona sostanza quello che avviene è questo: il GeForce2 riceve un numero medio-basso di vertici da Trasformare (direttamente dalla CPU attraverso il Bus AGP) eseguendo l'operazione in un batter d'occhio visto che potrebbe trasformarne in quantità doppie o triple, e passa poi alla fase di Rendering che potrebbe raggiungere numeri impressionanti se ricevesse abbastanza dati da una RAM che invece fatica a seguirlo. Detta così parrebbe una vera tragedia, in realtà il GeForce2 è comunque decisamente più veloce del predecessore soprattutto alle risoluzioni più basse (640*480) dove il motore T&L è in grado di fare esplodere tutta la sua velocità e a quelle più alte (1600*1200) dove il triplicato Fill rate si fa più sentire. Utilizzando le impostazioni medie, l'accelerazione rispetto alla vecchia Prophet DDR è pari ad un 25-30%, sempre che le abbiniate una CPU di alto livello, perché al di sotto di un Pentium III - Athlon 550 i numeri delle due generazioni sono decisamente simili dato che la GPU aiuta il processore nei compiti geometrici, ma



Messaggio subliminale: cavalcare un aggeggio che va a 1,6 GigaTexel.



Ecco la voce antialiasing nel Menù OpenGL e in quello Direct3D. Nella API di SGI il risultato è migliore.

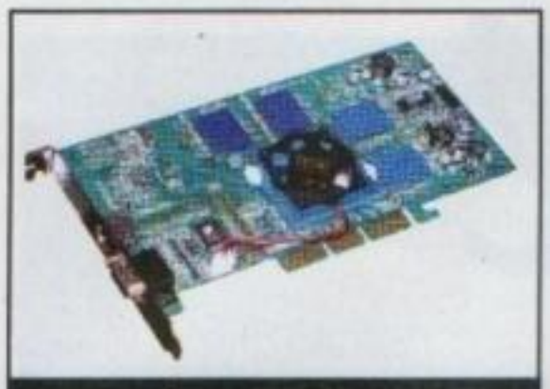


Ecco dove potrete lanciarvi nel rischioso overclocking. Già aggiungendo 33 MHz alla RAM sono però visibili dei difetti visivi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Azzurrooo... il pomeriggio e' troppo azzurro se c'è una GeeForceeeee...



Soldier of Fortune è il classico esempio di gioco che sfrutta una frazione della Prophet II.

deve poi comunque attendere che gli altri aspetti del gioco (fisica, collisioni ecc...) siano calcolati prima di poter procedere oltre. Se avete un "vecchio" Athlon 450 è meglio che lasciate perdere la Prophet II, ma se invece siete dei veri e propri "castigamatti" degli sparatutto online e volete la compagna adatta per il vostro Coppermine a 700 MHz non rimarrete delusi da questa scheda che anche nel livello più affollato di nemici è in grado di farvi superare i mitici 60 frame per secondo a 1024*768 con profondità di colore a 32 Bit. Ci sarebbero poi da spendere fiumi di parole riguardo alle capacità dell'Nvidia Shading Rasterizer, l'insieme di modalità di Rendering che permettono alla nuova Prophet II di effettuare il calcolo delle riflessioni a livello di Pixel creando così il retroterra necessario allo sviluppo di effetti visivi di notevole fattura. Purtroppo queste funzionalità non sono ancora sfruttate in alcun gioco, ma non vi è dubbio che saranno ampiamente apprezzabili nel software del prossimo anno facendo esse parte delle DirectX 8.

E' più basandosi su questo aspetto che sulla aumentata velocità che dovreste valutare l'acquisto di una Prophet II: quando Cube e Dot Product Bump Mapping verranno utilizzati vi ritroverete davanti ad ambientazioni di straordinaria spettacolarità (ed il fatto che alla id Software considerino il GeForce la base minima su cui fare girare *Doom 2000* dovrebbe farvi rizzare le orecchie) che con i chip concorrenti vi saranno negate. Si compie quindi una sorta di "atto di fede" (detto più razionalmente, si investe sul futuro) nell'acquistare una Prophet II, perché nell'immediato la scheda si limita ad aggiungere una ventina di fotogrammi al vostro sparatutto preferito, ma non apporta alcun miglioramento estetico subito apprezzabile. Lo stesso Anti Aliasing che la Nvidia ha inserito negli ultimi driver Detonator2, offre si un immediato miglioramento nelle immagini (a discapito di un rallentamento accettabile), ma non è all'altezza di quello 4X offerto dalla famiglia Voodoo5.

Insomma la Prophet II precorre un po' i tempi, non c'è gioco attuale minimamente in grado di affaticarla (tanto che un appassionato di giochi di guida dotato di un buon monitor potrà giocare a 1600*1200 con un framerate eccellente), ma questo è anche un po' il suo limite visto che rimarrà ancora per qualche mese sottosfruttata.

Se volete spendere 700.000 lire per una scheda in grado di permettervi di giocare senza patema alcuno per i prossimi 365 giorni, la Prophet II è il soggetto ideale dei vostri acquisti, solo tenete conto che per ora vi ritroverete in mano soltanto una GeForce DDR un po' più veloce, detentrice attuale del titolo di "regina dei benchmark" fino all'arrivo del Voodoo5 6000.



Non c'è gioco Direct3D che non voli su GeForce2.



Ecco lo scatolozzo in tutto il suo splendore.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TECNO mail

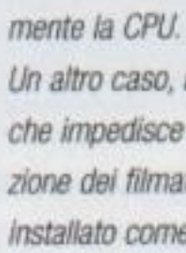


No, siamo lontani dal Carnevale di Rio, quindi non è causato dalle contagiose ed attraenti figure delle sinuose ballerine mulatte d'oltreoceano. E nemmeno il palleggio rocambolesco di gente quale Davids e Pinturicchio Del Piero è alla base di tanto entusiasmo carioca. La fonte di tutto è un gioco per DreamCast dal nome Samba de Amigo che ha letteralmente minato l'operatività della redazione tutta nelle ultime settimane. In questo pregiato pezzo di software si impugnano due CyberMaracas e si tenta di tenere il ritmo della musica di Belini (ma compare anche gente come gli Ah-Ah nella variegata colonna sonora) seguendo contemporaneamente i movimenti che multicolorati personaggi dall'aspetto sorprendentemente ibrido Manga-Caraibico fanno in preda alla trance ballerina. Il risultato è un mix di divertito agonismo (si gioca in due) e ballo che fa sudare come ai tempi di *Track'n'Field*. Al di là della tentazione di dare alle suddette rumorose periferiche il titolo di "Hardware dell'anno" la morale che mi appare da tutto ciò è che non sempre tecnologia spinta e divertimento sono un connubio inscindibile nel nostro Hobby, e sono quasi certo che molti sarebbero tentati di glissare sull'ennesimo processore da 900 MHz per comprarsi un fetente DreamCast con i suoi patetici 24 MegaByte di RAM.
Ora scusatemi, è il mio turno...
Samba de Janeiro!

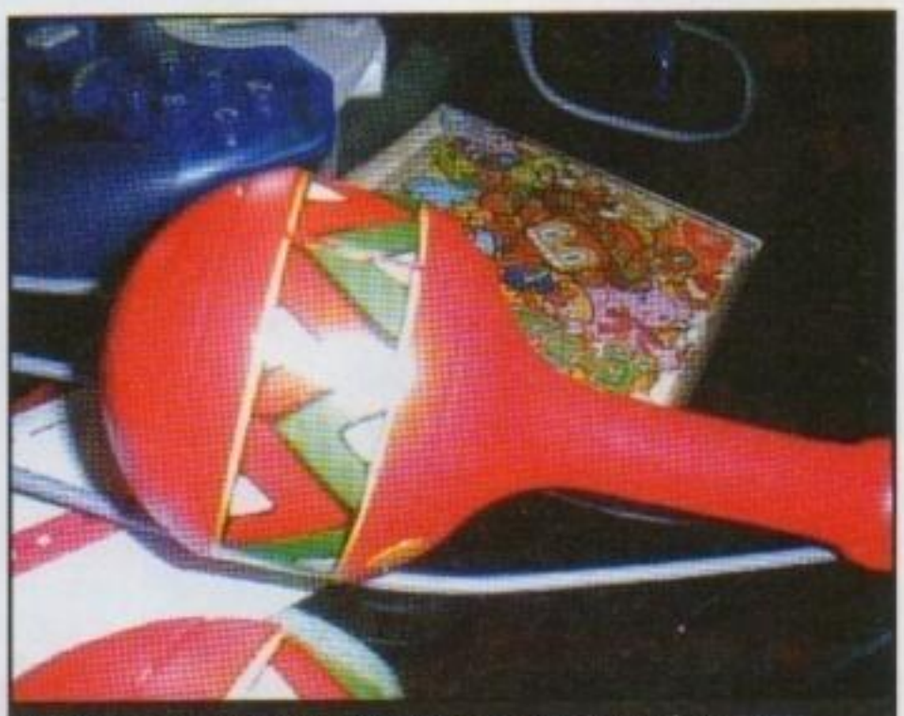
A cura di Davide "Quedex" Giulivi
dgiulivi@iol.it

Onnisciente Davide,
mi permetto di disturbarti per porti una domanda che potrebbe salvare la vita del mio assemblatore di fiducia, o viceversa permetterne la reclusione per direttissima. Questo Natale ho acquistato un nuovo personal dotandolo di Creative GeForce256 Annihilator PRO proprio su consiglio del comerciante, che me ne ha descritto le straordinarie e insuperabili (allora) potenzialità vista la presenza delle veloci memorie DDR. Al momento della consegna mi è stato fatto "omaggio" della confezione di tale scheda video e affascinato dalla sobrietà dei colori e delle figure, mi sono spinto a leggere la descrizione sommaria della GeForce riportata sul retro. Veramente un gran dirsi, ma al momento dei fatti le cose non vanno proprio benissimo. Il problema risiede nella gestione dei film in DVD, che al contrario di quanto afferma la casa produttrice, dovrebbero venir riprodotti con una fluidità mai vista prima..."anche in presenza di CPU poco potenti come i Celeron di fascia bassa"... Bene, posto che ho associato all'Annihilator un PIII a 450 MHz e una scheda madre Intel CC820 (che, correggimi se sbaglio supporta a tutti gli effetti l'AGP 4X), nonchè un DVD abbastanza veloce della Toshiba, i miei filmetti digitali si vedono più scattosi di GP2 quando ci giocavo al massimo del dettaglio sul Pentium 133... L'assemblatore è rimasto un mese senza cavarne piedi... abbiamo provato diversi tipi di software DVD (PowerDVD, WinDVD...ecc.) ma non v'è stato alcun miglioramento. Alla fine sono stato costretto a installare un software di riproduzione ideato per le schede Elsa (mi pare) e finalmente il frame rate ha raggiunto livelli decenti, ma l'immagine è pietosa... sembra trasmesso in NTSC.
Puoi darmi qualche dritta su come risolvere se possibile il problema? E puoi spiegarmi come faccio a sapere se è attivato l'AGP 4X visto che nel BIOS mi da solo l'opportunità di attivarlo o disattivarlo?? E infine, come faccio a sapere se la mia GeForce è veramente PRO o normale. A quest'ultima domanda aggiungo una recente scoperta: poco tempo fa ho aperto il PC per collegare il DVD alla scheda audio e ho aproffitato per dare un'occhiata in giro, tranquillo del fatto che i sigilli erano stati rimossi da un intervento che l'assemblatore fece a casa mia, senza venire ri-riposti. Bene, guardando la scheda ho letto questo brutto numeretto: CT6970; a quanto mi risulta la Creative diffonde le schede con la memoria DDR con la sigla CT6971 e questo è il numero riportato sulla confezione. Ho pure controllato le "piastrine" della memoria e recavano la scritta SGRAM senza ulteriore specificazione.
Ti chiedo questo: è possibile che mi abbiano dato una scheda normale spacciandola per la PRO e abbiano upgradato il bios con il software apposito presente nel cd di installazione (cosicché una volta installati i driver e il software relativo, questo la riconosca come un Annihilator PRO)???
Speranzoso in una pronta risposta (prima che scada la garanzia del PC... hehehe) ne approfitto per farti i complimenti per la competenza che mostri nelle risposte ai quesiti, e a tutto lo Studio Vit per l'attenzione che ripone nel proporre una rivista così bella!
Cordiali saluti.

Paolo Ferrari



Ciao Paolo e grazie per i complimenti. Il motivo più banale per cui la riproduzione dei film in DVD può andare "a scatti" è che l'opzione Direct Memory Acces dell'unità sia disattivata. Per verificarlo dovrai andare in Pannello di controllo/Sistema/Gestione Periferiche e selezionare l'unita DVD prima di cliccare su Proprietà. Una volta arrivato qui controlla che la casella DMA sia selezionata.
Se disattivata la modalità DMA impedisce al Chipset di dialogare con la unità DVD in modalità PIO 4 o UDMA1 rallentando il flusso dei dati e impegnando maggiormente la CPU.
Un altro caso, ben più sfuggevole, che impedisce la corretta riproduzione dei filmati è quando il DVD è installato come Slave su un canale IDE che vede come Master un CD-RW dotato di driver per la lettura dei dischi in formato Universal Disc Format.
Devi sapere che Windows usa il CDFS (CD Rom File System) come formato di default per la lettura delle unità CD e DVD, ma spesso insieme ad alcuni software per la masterizzazione (Direct CD e Packet CD prima di tutti) viene installato il driver sopracitato che costringe il lettore Software di DVD a tradurre al volo i pacchetti di dati ricevuti, inficiando pesantemente la fluidità della riproduzione.
Nel caso fosse il tuo caso è bene che tu vada in Accessori/Utilità di sistema\Microsoft System Information e clicchi sul pulsante Avanzate per accedere a un menù ulteriore da cui potrai selezionare la voce Disabilita File System UDF.
Per quanto riguarda i tuoi dubbi riguardanti la Annihilator... E' vero che i modelli dotati di Ram DDR sono contrassegnati dalla voce CT6790, ma fanno eccezione i primi esemplari che riportavano stampigliato il numero vecchio sulla vetrite. Un modo sicuro per accertare quale RAM tu stia usando e verificare che sui Chip che sia presente il simbolo e la sigla di Infineon Technologies, unico fornitore di chip DDR per Creative, Asus e Guillemot.
La sigla Sgram indica proprio i moduli DDR (il produttore li segna ancora con l'antico nome), quindi saremmo propensi a pensare che tu non sia stato imbrogliato.
Un'ultima precisazione: nella tua



Ecco l'infernale controller che soffierà il premio "miglior periferica 2000" al Voodoo5 6000.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ecco la voce utile a risolvere i problemi del nostro lettore...

lettera citi spesso la modalità AGP4X come se svolgesse un ruolo importante nella riproduzione dei filmati, ma così non è. La velocità raddoppiata è praticamente inutile in tutte le funzioni 2D e video e può dare dei vantaggi solo con le più esigenti applicazioni 3D. Una volta installati i driver Intel per il ChipSet i820 non è necessario fare altro che attivarla nel BIOS per renderla perfettamente funzionante (e inutile, soprattutto in una scheda dotata di MTH come la tua).

Cocomeroso Davide,
tra le opzioni del BIOS 1.07 della mia Asus K7M ho trovato la voce ECC CPU CHECKING
Se non erro le memorie ECC sono usate sui server perché più stabili...Attivando questa voce (era su DISABLED) avrei qualche vantaggio anche con le mie RAM PC100 normali? In pratica significa che la CPU chiederebbe alla RAM di lavorare in modo ECC?
Saludos.

Lazarus



Ciao Lazarus Cocomeroso???
Mentre mi raccapezzo nel tentativo di capire il significato dell'aggettivo rispondo al tuo quesito con un SI, è utile mettere la voce da te citata su Enabled, ma non per i motivi da te supposti. La modalità ECC (Error Correction Code) trasferisce 9 Bit di dati ad ogni Byte, aggiungendone uno accertante il corretto numero di informazioni inviate ai classici 8. Attivando la voce ECC Cpu Checking si attiva però questa modalità nella Cache L2 della CPU, e non nella Ram Sistema. Si da il caso che tutte le CPU Pentium2-III,Celeron e Athlon (il tuo caso) siano dotate di veloci Cache ECC da 9 Bit cosicché otterrai senza costo né sacrificio alcuno una maggiore affidabilità dei dati più spesso utilizzati dal processore. Questa opzione (che inspiegabilmente viene impostata su Disabled dai produttori, quasi si trattasse di una errata abitudine trascinatasi dai tempi dei primi Pentium) è attivabile non soltanto nei Bios Phoenix come il tuo, ma anche nei Bios Award dalla voce CPU L2 Cache ECC Checking e negli AMIBIOS da CPU ECC. Per attivare il controllo "di parità" (così è anche chiamata la modalità ECC) della DRAM di sistema bisogna attivare ECC Memory Checking, dal menu Advanced System Configuration. Per farlo dovresti però possedere i moduli DIMM ECC mediamente più costosi e più lenti di quelli standard. Il vantaggio che ne trarresti sarebbe oltretutto abbastanza inapprezzabile dato che raramente nell'uso domestico del PC si riscontrano errori causati dall'assenza di moduli con parità (non per nulla queste RAM vengono utilizzate soltanto sui server che necessitano di maggiore stabilità). Assolutamente introvabili sono invece i moduli ECC a 133 MHz dato che il consorzio di aziende che ha definito lo standard PC133 non era abbastanza interessato al mercato Server da creare delle specifiche univoche.

Caro Quedex,
Sono costretto a scriverti implorante aiuto tanta è la mia recente disperazione. Ho comprato da pochissimo un PC nuovo così assemblato:
Motherboard Abit VT6X4
P3 256Kb 650Mhz
Asus V6800 DDR
Hitachi GD7000 DVD
Hard disk Quantum Fireball Plus 20,5 Gb
SB Live! 1024
128 Mb Ram 133
Natural Keyboard USB
Ho provveduto io stesso a installare sia il sistema operativo che tutti i driver. Ho installato il driver Via "4 in 1" versione 4.21, il LiveWare 3.1 per la Live, i nuovissimi Detonator2 della Nvidia e poi, visti i problemi che poi ti racconterò anche l'ultima versione dei Driver ASUS giusti per la mia V6800. Sul CD di una rivista ho trovato anche un "Windows 98 Service Pack" e ho installato anche quello.
Il fatto è che prima ancora di installare qualsiasi programma il PC ha iniziato a bloccarsi mostrando la schermata blu di windows con il messaggio "ERRORE IRREVERSIBILE la periferica NV10.vxd è assente e ha creato un'errore in . vxd" dopodiché tutto quello che posso fare e premere invio per ritornare a windows sapendo però che dopo pochi minuti la cosa avverrà di nuovo. Il fatto è che di solito il programma o il gioco che sto usando si bloccano contemporaneamente al messaggio senza possibilità di farli ripartire. Sia che stia usando Word, sia che lanci *Unreal Tournament* il risultato è lo stesso, pochi minuti e il terribile messaggio ritorna. Ho provato a fare di tutto, ho formattato due volte, ho controllato in Gestione Periferiche dove tutto sembra essere a posto, ho riportato la RAM al negozio e me la hanno sostituita, e visto che i problemi persistevano o poi riportato l'intero PC... ebbene dopo avermi cambiato scheda madre,scheda video e CPU pensavo di avere giocoforza risolto i miei problemi. Invece alla prima installazione ecco ricomparire il terribile messaggio. Cosa posso fare? Non è un problema da poco, mi impedisce di giocare a qualsiasi cosa per più di 10 minuti e figurati come posso pensare di lavorare in queste condizioni. Che tu sappia c'è qualche incompatibilità tra i vari componenti? Io escluderei la Live perché mi è arrivato il messaggio di errore anche quando la scheda era staccata. A questo punto rimangono solo l'HardDisk e il DVD, ma io ho notato che questi non stanno nemmeno lavorando quando l'errore si presenta. Possono influire anche da fermi?
Fammi sapere qualcosa appena possibile
Grazie.

Bix



Ciao Bix.
Pare proprio che tu sia incappato nella incompatibilità, riportata anche sul sito Via, tra gli ultimi Driver Nvidia e le schede Madri basate su Apollo Pro133A. I driver AGP da te installati fanno a pugni con la serie Detonator dalla versione 5.16 in poi. La Via ha nel frattempo rilasciato un'aggiornamento ulteriore del Driver AGP (ora giunto alla versione 4.03, mentre quella inclusa nel pacchetto 4.21 è la 4.02) che però non sembra risolvere il problema. Ironicamente se tu non ti fossi preoccupato con tanto zelo di scaricare tutte le ultime versioni dei driver non saresti incappato in questo inconveniente che non sussiste se si usano i vecchi Detonator 3.66 o i 3.75 di Asus.
Se tu non volessi disinstallare le nuove versioni per sostituirle con le vecchie ci sarebbe anche un'altra soluzione: entrare nel Bios all'avvio della macchina e impostare la voce AGP Aperture Size su 4 Mega. Qualsiasi valore più alto di 4 ti darà lo stesso problema. Certo non si tratta di una soluzione indolore, di media giochi come Quake3 perdono non meno di 20 Fps riducendo così tanto la memoria indirizzabile per i dati video, ciononostante è un buon palliativo in attesa che Nvidia e Via risolvano il problema tramite concertazione. Io però, vista la situazione opterei per un utilizzo dei vecchi Detonator: perderesti le opzioni riguardanti L'Anti Aliasing in OpenGL, ma potresti giocare alla massima velocità senza patemi d'animo. Uno scambio più che accettabile fino al primo upgrade utile al tuo scopo.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL CD

In questo mese tanti demo da provare, dal seguito di un grande successo Microsoft, Motocross Madness 2, ai campionati europei secondo l'Electronic Arts, con Euro 2000. Tante patch per i vostri giochi preferiti e alcune missioni aggiuntive nella sezione Espansioni

ATTENZIONE

Può accadere che il CD-ROM allegato a PCZETA presenti dei problemi di masterizzazione. Può risultare, quindi, illeggibile o possono mancare alcuni elementi. In caso si verifichino problemi di questo tipo, riconducibili a difetti della propria copia, bisogna rispedire il CD al seguente indirizzo, verrà sostituito nel più breve tempo possibile. Vi verrà subito inviato un CD sostitutivo.

STUDIO VIT - PCZETA CD
Via Melchiorre Gioia, 63
20158 Milano

ISTRUZIONI PER L'USO

Per lanciare l'interfaccia che vi permette di visionare il contenuto del CD non dovete far altro che fare doppio click sul file PcZeta.exe. Potete selezionare ora dai pulsanti posti in alto la categoria che vi interessa, demo, classici, driver, espansioni, patch e a volte anche varie. L'utilizzo dei menu è ancora più semplice, potete installare il programma desiderato facendo doppio click su di esso o, dopo averlo selezionato, premere il pulsante "installa". Una breve descrizione del file o eventuali istruzioni per l'uso possono essere lette nel box sottostante. Naturalmente nulla vi vieta di esplorare il contenuto del PCZeta CD da "Risorse del Computer" e andare alle consuete directory per installare quello che cercate. Abbiamo scelto un'interfaccia semplice e immediata in modo che il suo utilizzo sia il più immediato possibile. Se avete critiche, suggerimenti o altro vi pregherei di inviarle ad alpidio@yahoo.com oppure a darkoddio@mindless.com

REQUISITI DI SISTEMA

Avete bisogno di almeno un Pentium 166 con 32 MB di RAM e, ovviamente, un lettore CD-ROM per poter affrontare con serenità l'installazione dei demo presenti sul CD. Tuttavia, questa è una richiesta minima, per ottenere i migliori risultati occorre un processore dal P200 in su con 32 o 64 MB di RAM, una scheda sonora tra le più diffuse, un lettore CD-ROM 4x, una scheda video SVGA e già che ci siete una scheda 3D. Comunque, leggendo i file di testo allegati a ogni gioco potrete ottenere maggiori informazioni.

DEMO GIOCABILI

MOTOCROSS MADNESS 2
Microsoft

Il primo *Motocross Madness* è stato un campione di vendite quando ha fatto la sua comparsa sugli scaffali. Questo seguito aggiunge all'azione che ha caratterizzato il suo predecessore, una nuova grafica realistica, un'ottima giocabilità e tutta una serie di possibilità legate al multiplayer. Questo demo vi permette di percorrere un National Track o uno Stunt Quarry scegliendo una delle due moto disponibili in una delle tre modalità previste: Single Player Stunt, Single Event Mode o in Multiplayer.
Requisiti di sistema: Pentium II 233 MHz, 32 MB di RAM, Scheda 3D

EURO 2000
Electronic Arts

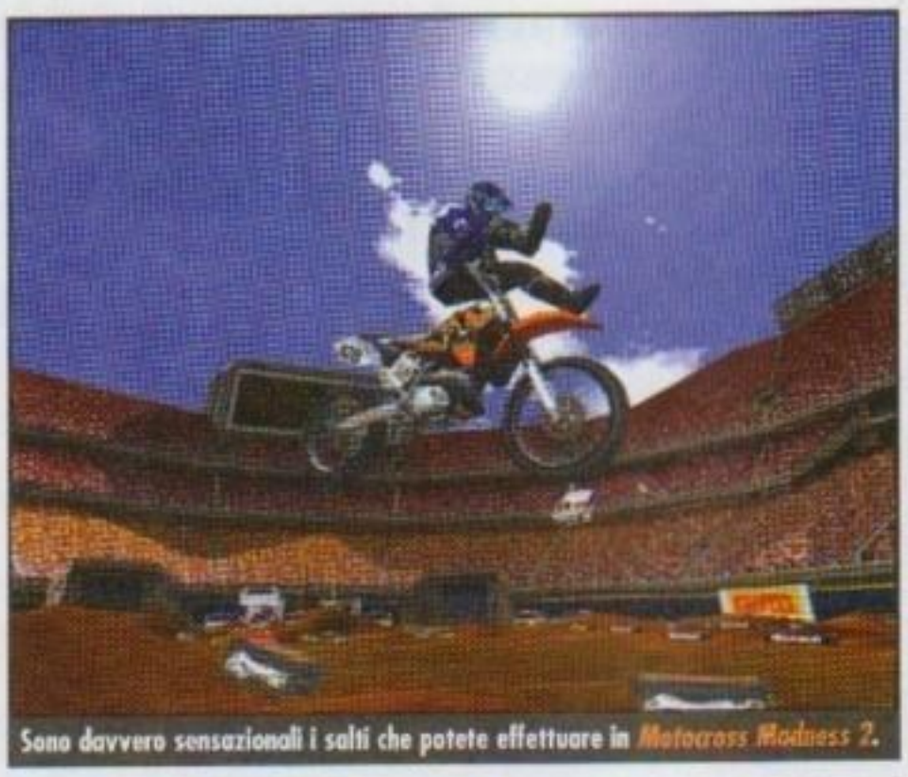
Come per ogni competizione calcistica internazionale che si rispetti, anche per gli Europei del 2000 la Electronic Arts ha pensato bene di accaparrarsi la licenza per tutte le nazionali che vi prendono parte. Nella versione completa, oltre a giocare tutta la fase di qualificazioni per le finali, sono presenti anche 40 squadre campioni, prese da ogni epoca, in modo da poter rivivere le sfide indimenticabili della storia del calcio.
Requisiti di sistema: Pentium II 300 MHz, 64 MB di RAM, Scheda 3D

DIE HARD TRILOGY 2
Fox Interactive

John McClane è tornato per farci rivivere le emozioni legate alla serie dei film di grande successo interpretati da Bruce Willis. Sono previste tre diverse modalità di gioco, un action adventure in terza persona, uno sparatutto in prima persona e un'ultima parte di guida spericolata. La varietà del sistema di gioco è sicuramente un modo per aumentare il coinvolgimento, ma la qualità finale del prodotto non sembra essere niente di eccezionale. A voi il giudizio dopo averlo provato.
Requisiti di sistema: Pentium II 233 MHz, 32 MB di RAM, Scheda 3D

GROUND CONTROL
Sierra

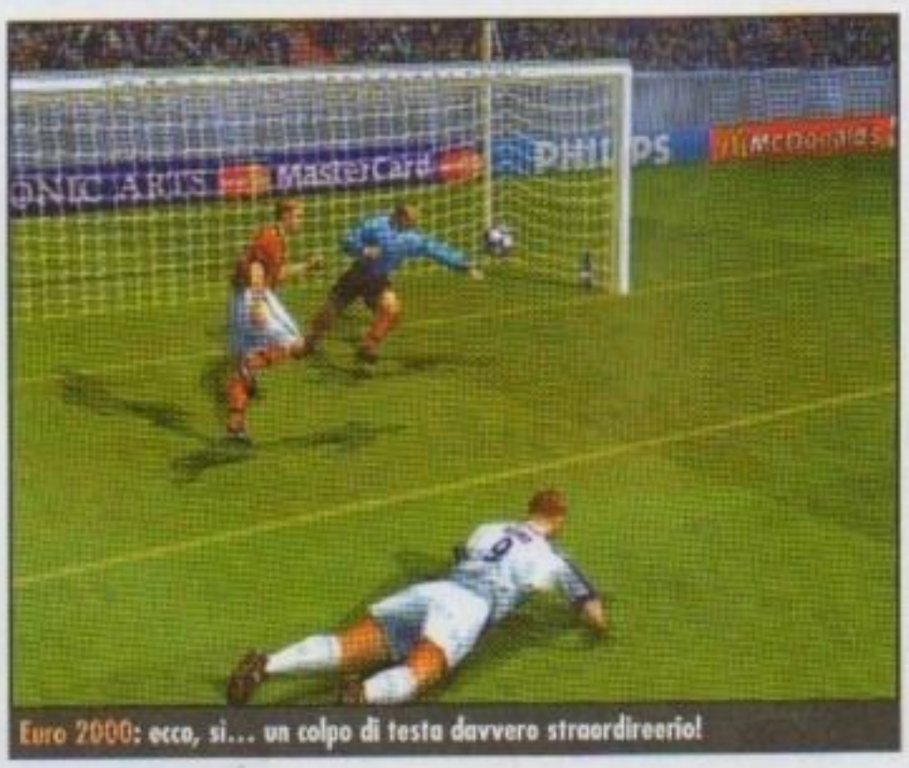
Due fazioni politiche si danno guerra in un mondo lontano, ma questa è solita scusa per introdurre un nuovo RTS ambientato in un mondo 3D davvero eccezionale. Preparatevi quindi a epiche sfide senza tregua in una campagna singola o giocando in rete: infatti è da prendere senza dubbio in grande considerazione la componente multiplayer, che dona al gioco molto più interesse.
Requisiti di sistema: Pentium II 333 MHz, 32 MB di RAM, Scheda 3D



Sono davvero sensazionali i salti che potete effettuare in *Motocross Madness 2*.



Sullo Z CD trovate anche una nuova patch per il bellissimo *Opposing Force*.



Euro 2000: ecco, si... un colpo di testa davvero straordireerio!

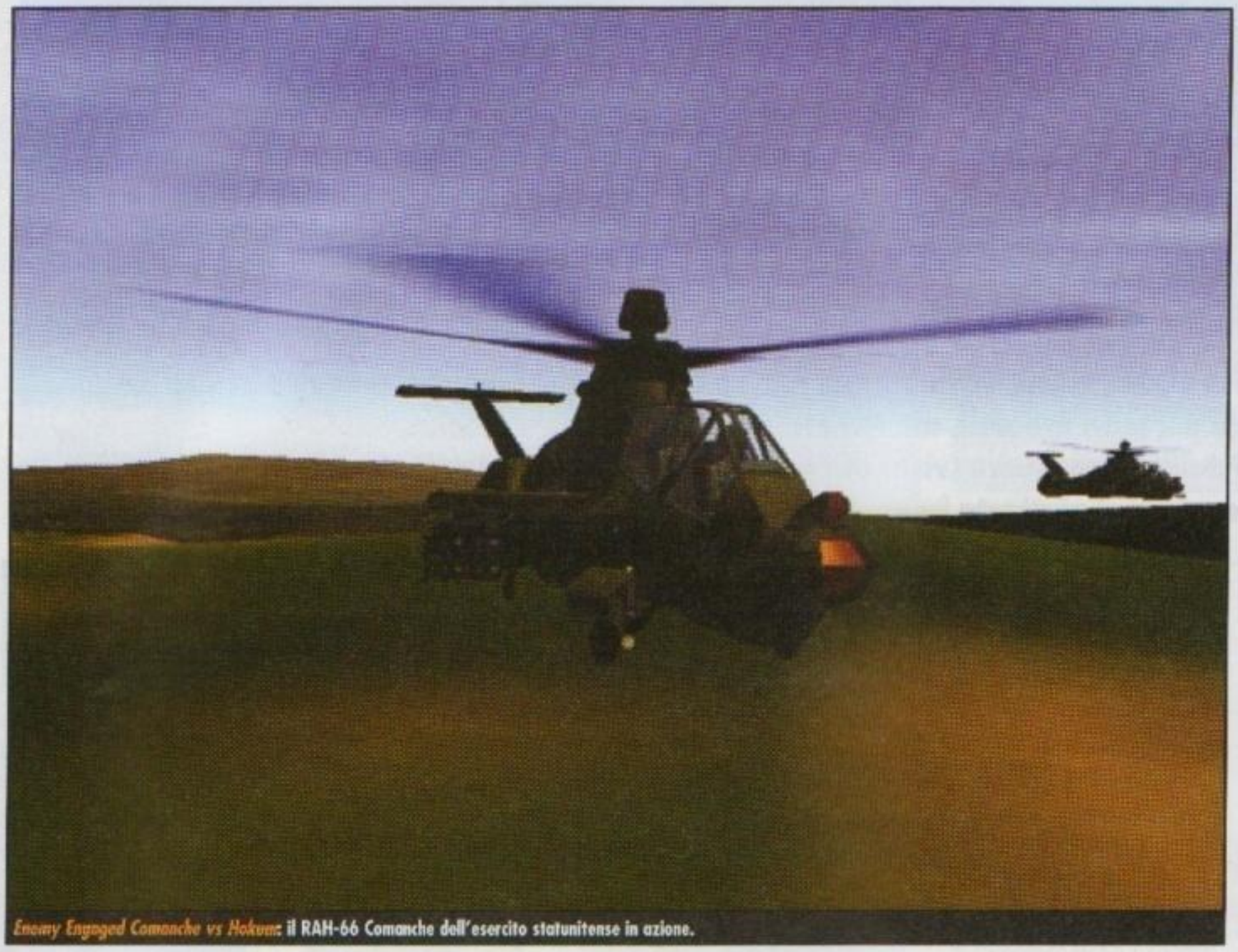


Una delle incredibili esplosioni cui potete assistere in *Ground Control*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Enemy Engaged Comanche vs Hokum: il RAH-66 Comanche dell'esercito statunitense in azione.

ENEMY ENGAGED COMANCHE VS HOKUM

Empire

Avete la possibilità di pilotare i due fiori all'occhiello dell'aviazione americana e sovietica per quanto riguarda gli elicotteri.
Gli USA sfoggiano il futuristico RAH-66 Comanche, mentre la madre Russia mette in prima fila il KA/52 Hokum-B. Entrambi i mezzi sono capaci di un enorme potere distruttivo, sta a voi scegliere dove indirizzarlo. In una stupenda grafica 3D, gli amanti del genere saranno sicuramente soddisfatti.

Requisiti di sistema: Pentium II 233 MHz, 64 MB di RAM, Scheda 3D

F1 WORLD GRAND PRIX

Eidos

In attesa dell'uscita di *GP3*, provate questo gioco basato sulla stagione di Formula1 del 1999. Sono contemplati tutti i team e i nomi dei piloti originali, così come ogni macchina è stata riprodotta scrupolosamente a copia di quelle che hanno sfrecciato sui percorsi della stagione passata.
La giocabilità e l'intelligenza artificiale dei vostri avversari fanno da padroni a questo titolo che merita almeno un'occhiata da parte vostra. Grazie ai parametri modificabili, *F1 WGP* è adatto sia agli esperti che ai principianti.

Requisiti di sistema: Pentium 200 MHz, 32 MB di RAM, Scheda 3D

MESSIAH

Interplay

Vi avevamo già proposto il "compatibility test" qualche mese fa, ma ora la versione finale è pronta, quindi il demo relativo che vi apprestate a provare è quello della versione definitiva del gioco.
Il dettaglio grafico è superlativo, come del resto l'idea che sta alla base del gioco stesso.
Man mano che avanzerete nel livello un mini-tutorial v'indicherà quali sono i controlli di base e il modo di destreggiarvi al meglio quando incontrate sul vostro cammino le prime difficoltà.

Requisiti di sistema: Pentium II 333 MHz, 64 MB di RAM, Scheda 3D



La rossa sta dando grandi soddisfazioni e anche *F1WGP* promette bene.



Il piccolo angioletto Bob di *Messiah* si caccia sempre in un sacco di guai!

PATCH

HALF-LIFE
10161100.exe
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
opfor1100.exe
QUAKE III ARENA
cctfbeta99.exe
UNREAL TOURNAMENT
ut420is.zip
THE SIMS
sims11eu.zip
SOUTH PARK RALLY
rallypatch.exe
REVENANT
rev122it.zip
THE SETTLERS III
s3old160.zip
DIE HARD TRILOGY
dht2-us-patch.exe
STAR TREK ARMADA
starm1_1.zip
CARNIVORES II
carn2v11.zip
WHEEL OF TIME
wot333bi.zip

ESPANSIONI

Baldur's Gate
Sono presenti delle mappe non ufficiali sia per *Baldur's Gate*, sia per *Tales of the Sword Coast*. Leggete il file readme allegato. Si consiglia l'uso preferibilmente a utenti esperti.

Imperium Galactica II: Alliances
Per installare i due scenari aggiuntivi, copiate i file scompattati nella directory "Imperium Galactica 2\DATA".

Star Trek: Starfleet Command
Una volta scompattati i file in una cartella temporanea, lanciate semplicemente il file Setup.exe

VARIE

Questo mese abbiamo raccolto una serie di Screen Saver particolarmente accattivanti, tra cui quello di *Quake III Arena*. La maggior parte sono shareware e durano per un tempo determinato. Oltre al tema del desktop di *Counter Strike*, troverete in questa sezione anche il comodissimo programma per creare le vostre skin personalizzate di WinAmp, partendo da un'immagine a vostra scelta.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARK PROJECT II: THE METAL AGE

Le prime sei missioni di *Dark Project II* sono ormai alle spalle, ma il cammino di Garret è ancora lungo. Ormai dovreste essere dei ladri provetti, ma PCZeta ovviamente non vi abbandona nei meandri missioni dell'ultimo lavoro (visto che hanno chiuso i battenti) della Looking Glass Studios: mancano ancora nove missioni piuttosto impegnative, prima di archiviare questo gioco fra i dolci ricordi...

MISSIONE 7: BLACKMAIL

OBIETTIVI

1. Penetrare nella camera dello sceriffo.
2. Esibire allo sceriffo la registrazione.
3. Rubare 1100 denari.
4. Uscire dalla villa dello sceriffo.
5. Non uccidere nessuno.

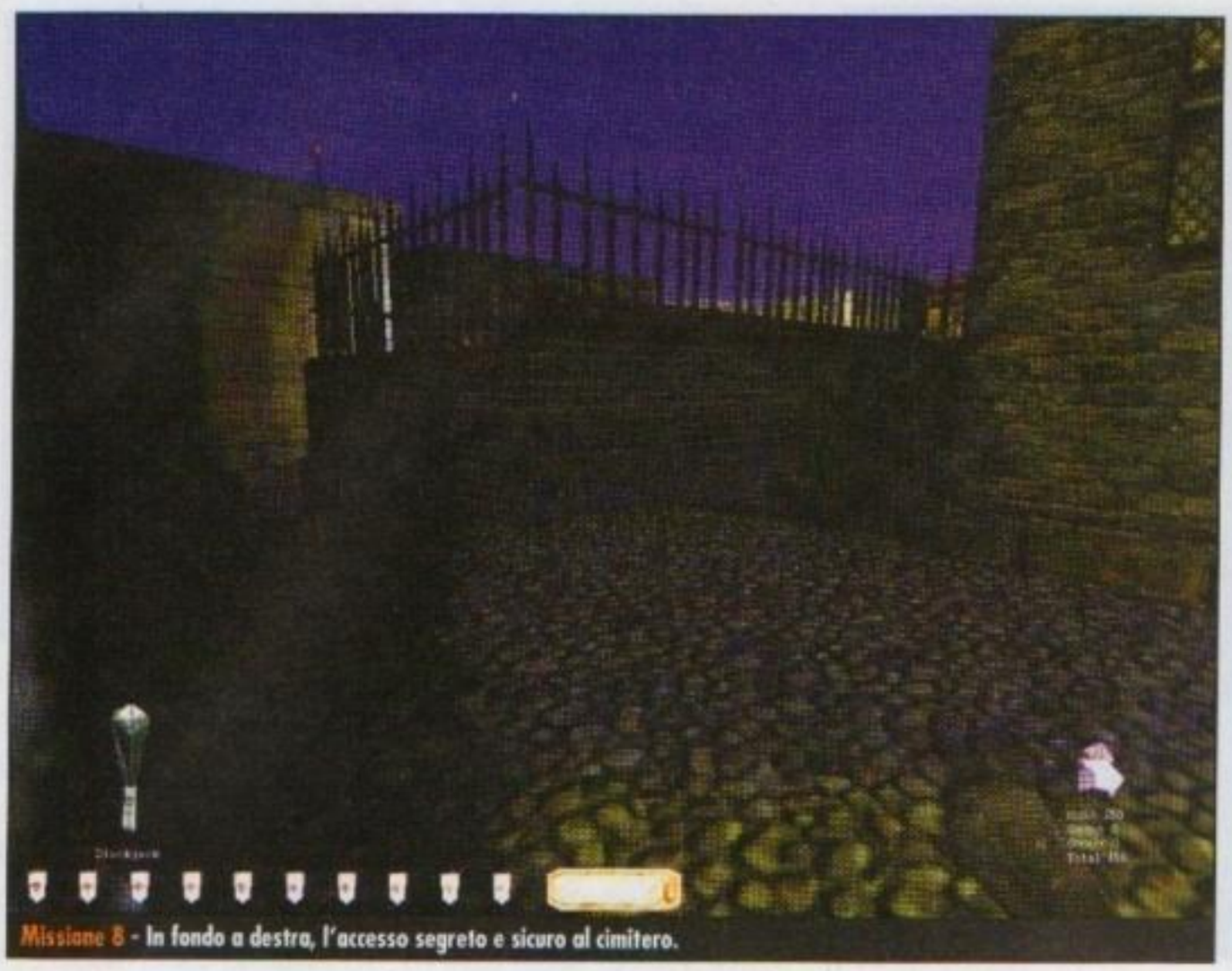
Indietro, scavalcate il muretto, porta a sinistra, sul tavolino un soprammobile (*bottino: 50*). A sinistra, sul bancone cibo, sul ripiano una bottiglia (*bottino: 100*). In soffitta, la cesta ha una freccia di corda, stendete il domestico. Al punto iniziale, nella finestra. Sotto il tavolino un soprammobile (*bottino: 125*). A destra in fondo, colpite il domestico, la scatola sul tavolino ha un anello (*bottino: 225*). In soffitta, chini chiudete la finestra. Sul tavolo un candelabro (*bottino: 275*). Finestra a sud, dall'altra parte del muretto, porta a destra. A sinistra, colpite il domestico, sulla scrivania monete (bottino: 285), sul tavolino una statuetta (*bottino: 300*). Stanza a destra, salite, tre torce chimiche e una statuetta (*bottino: 315*). Scendete, stendete la guardia, staccate la corrente, aprite il portone sud, stendete l'arciere, avanti a destra, entrate, al primo piano. A nord-ovest, stendete il domestico, c'è un candelabro (*bottino: 365*). Fuori, a nord, aprite il portone, a destra nell'ombra, stendete la guardia, avanti lungo la parete, stendete la guardia, forzate la porta, salite, usate la leva, scendete, nel cortile colpite la guardia. A sinistra, colpite l'arciere. Porta a est, in fondo, una freccia nel foro in alto a sinistra (*segreti: 1*). Nella botola, colpite lo scheletro dietro con la spada, ha una pozione. Centro della stanza, un teschio d'oro (*bottino: 465*). Angolo sud-est, nel cunicolo, un cristallo (*bottino: 515*), nella stanza, il cadavere ha un sacchetto (*bottino: 565*). Angolo a sinistra, una freccia di fuoco. Se premete il pulsante appaiono due ragni, uccideteli e appare una mina di gas. Manovella a sud, scaletta, stendete la guardia, ha un sacchetto (*bottino: 615*). A destra in fondo, la cassa nella stanza ha una mina di gas. A sinistra invece un'altra guardia, stendetela, salite. Nell'ombra, passano due guardie, una ha un ingranaggio, colpitele, buttate i corpi per le scale. In cucina, stendete i due domestici, l'uomo ha una chiave. Sul bancone, cibo e due piatti (*bottino: 635*). Stanza a destra, una pagnotta. In cucina, porta a nord, stendete la guardia, ha la chiave della porta. Nella vasca otto monete (*bottino: 675*). A nord, porta a sinistra: nelle casse oggetti e un cristallo, sul tavolino in fondo un candelabro (*bottino: 775*). A ovest, a sud, a destra, porta a destra, colpite il tipo, porta a nord, una cesta con un cristallo (*bottino: 825*). Porta a destra, il gancio per torce apre una botola (*segreti: 2, bottino: 925*). Corridoio principale, a sud, stendete la guardia a sinistra, sul tavolo un soprammobile (*bottino: 975*). Nel fuoco una freccia di fuoco. La leva nel camino apre sui sotterranei (*segreti: 3, già visitato*). Colpite la guardia di ronda. A sud-ovest, porta a vetri, colpite il tipo, prendete i piatti (*bottino: 1005*). Entrate dalla porta dell'ingranaggio. Aspettate giù, una guardia scende, colpitela, ha un ingranaggio, salite. A destra, stanza a sinistra, usate il libro inclinato, rivela una cesta con una pozione rivitalizzante. Corridoio, spegnete la torcia, sul tavolino una statuetta (*bottino: 1020*). Stendete la guardia. Vasca del bagno a nord, una freccia d'acqua. A est. A destra, sul tavolo un vaso (*bottino: 1120, obiettivo 3 ok*). A destra, sala giochi, spegnete il robot, colpite la guardia e la cameriera. La guardia ha un sacchetto (*bottino: 1170*), sul bancone una bottiglia (*bottino: 1220*), sui tavoli monete (*bottino: 1335*). Davanti al fuoco c'è un bicchiere rovesciato (*bottino:*


Missione 7 - Una freccia di fuoco elimina la testa, ma è meglio staccare l'allarme in fondo al corridoio.

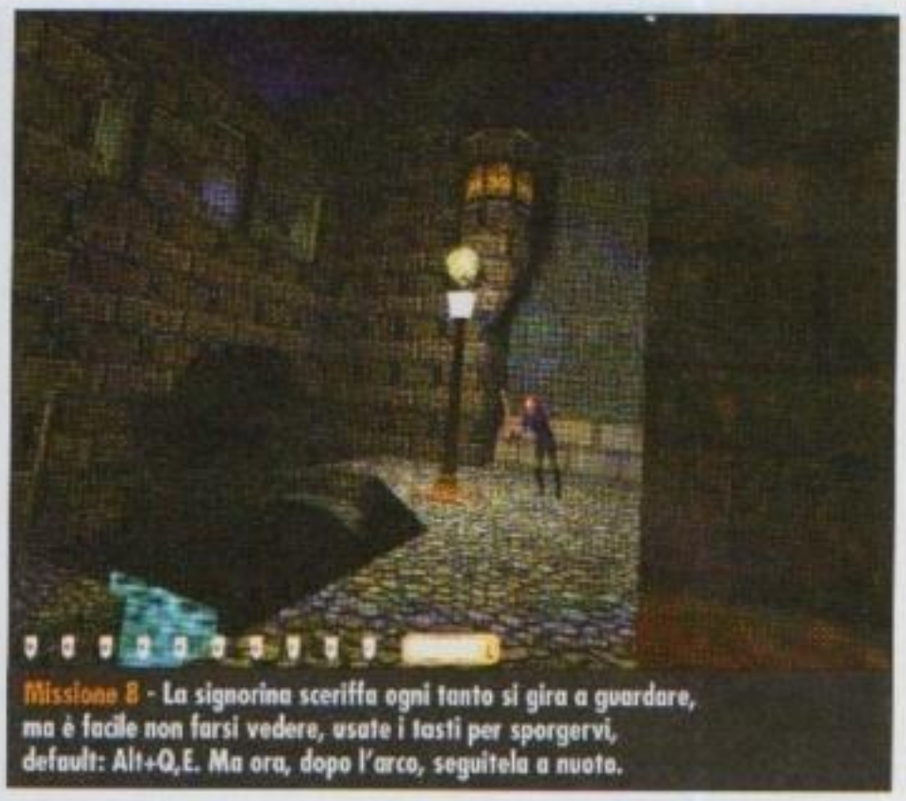

Missione 7 - Aspettate che le guardie smettano di parlare e si allontanino.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Missione 8 - In fondo a destra, l'accesso segreto e sicuro al cimitero.



Missione 8 - La signorina sceriffa ogni tanto si gira a guardare, ma è facile non farsi vedere, usate i tasti per sporgervi, default: Alt+Q,E. Ma ora, dopo l'arco, seguitela a nuoto.

1350), pulite la macchia, la testa a destra si sposta (*segreti: 4, bottino: 1450*). Porta a nord-est, ripostiglio nord, nella cesta una freccia rumorosa. Per la doppia porta, in fondo, una freccia di muschio, ripostiglio sud, nella cesta una pozione d'invisibilità. A ovest, in fondo a destra, usate la leva, tornate alla piscina, sott'acqua un ingranaggio, sui tavolini soprammobili (*bottino: 1650*). Stanza in fondo a sinistra, un martello prezioso (*bottino: 1700*), sul bancone frecce e una mina. Colpite il centro del bersaglio, si apre un pannello con una mina di gas (*segreti: 5*). Aprite la porta con l'ingranaggio d'argento.

Nuovi obiettivi

Obiettivo 2 cancellato.

6. Cercare indizi sull'omicidio dello sceriffo.

Fate passare le tre guardie. Salite, a sinistra, oggetti sul camino (*bottino: 1760*). A ovest, sotto il comodino un soprammobile (*bottino: 1810*). Tornate alla sala, porta a nord-est, avanti, porta a destra. Nelle due stanze due casse con una bomba accecante e una pozione antigravità. Scendete, camera dello sceriffo (*obiettivo 1 ok*). Raccogliete le chiavi vicino al letto (*obiettivo 6 ok*) e l'ingranaggio. Portate via il corpo dello sceriffo. Uscite dalla villa dalla porta a est. Una delle guardie ha un sacchetto (*bottino: 1860*). Pozzo dopo il ponte, due monete (*bottino: 1900*). Sud, in acqua, oltre il muro a destra. Sempre dritti (*obiettivi 4 e 5 ok*). Il corpo dello sceriffo va messo in una tomba a sinistra (*segreti: 6, obiettivo bonus ok*).

MISSIONE 8: TRACE THE COURIER

OBIETTIVI

1. Seguire il messaggero senza essere visti.

2. Leggere il messaggio.

3. Borseggiare 6 persone.

4. Non uccidere nessuno.

Quando Mosley gira gli angoli, correte e sporgetevi a vedere dove va. Fa la stessa strada per la vostra casa, sino al piccolo arco. Poco prima, costeggia un canale, arriva a un arco con dopo un ponte a sinistra. Buttatevi in acqua, nel canale sino ai gradini usati per la missione 4. La signorina lascia la lettera sotto un lampione, leggetela (*obiettivo 2 ok*), tornate nell'ombra. Quando il Pagano viene aggredito, girate per l'isolato con la parete a sinistra. A sud del cimitero usate il gancio per torce (*segreti: 1*).

Aprite la porta, quando non c'è nessuno oltre la porta a sinistra, a destra per il cancelletto e a sinistra. Cripta a destra, stendete lo zombi, un'urna a sinistra. Dovete andare alla cripta in fondo, ma prima borseggiate in giro, il bottino varia di conseguenza (*obiettivi 1, 3 e 4 ok*).

MISSIONE 9: TRAIL OF BLOOD

OBIETTIVI:

1. Seguire la traccia di sangue.

2. Trovare una mappa del luogo.

3. Non uccidere nessun umano.

Alla sorgente del fiume, nel volto di pietra, tre frecce d'acqua, sul prato la mappa (*obiettivo 2 ok*). Casa a destra, una carota. Oltre il fiume, stendete la guardia, ha un sacchetto (*bottino: 100, il valore non è resettato, qui sì*). Passate il ponte. A destra un occhio meccanico, a sinistra. Stendete la guardia dietro la capanna. Tra i cespugli un rubino. Entrate, stendete la guardia, nella vasca una freccia, salite, tre mele nella vasca. Silo a fianco, una pozione per la velocità. Capanna davanti, due frecce e cibo. Davanti all'orto, oltre il fiume, un rubino. Capanna a est, tre frecce. Stendete la maga, passate il ponte. Avanti, a sinistra due bombe accecanti, stendete le due guardie. Evitate le due guardie, nel tempio i rubini negli occhi della statua, saltate nella bocca. Avanti, in una caverna pozze d'acqua, con due frecce d'acqua, e piante-occhio. A sud, a destra, due frecce vicino alle piante, al bivio a destra, poi a sinistra, passa uno scimmione, stendetelo, a sinistra, al bivio passa uno scimmione, stendetelo, a sinistra due volte, un cristallo per terra e due nella roccia (*bottino: 175*). Lungo la parete a sinistra, stendete i tre scimmioni, nel passaggio. Dopo il ponte c'è una lettera di Mosley. Secondo la mappa: bosco di Primavera, *bottino: 475*, bosco d'Estate, *bottino: 675*, bosco d'Autunno, *bottino: 825*, bosco d'Inverno, un diamante sul ponte (*bottino: 925, nuovo obiettivo ok*), uno al suolo e due pepite, quella

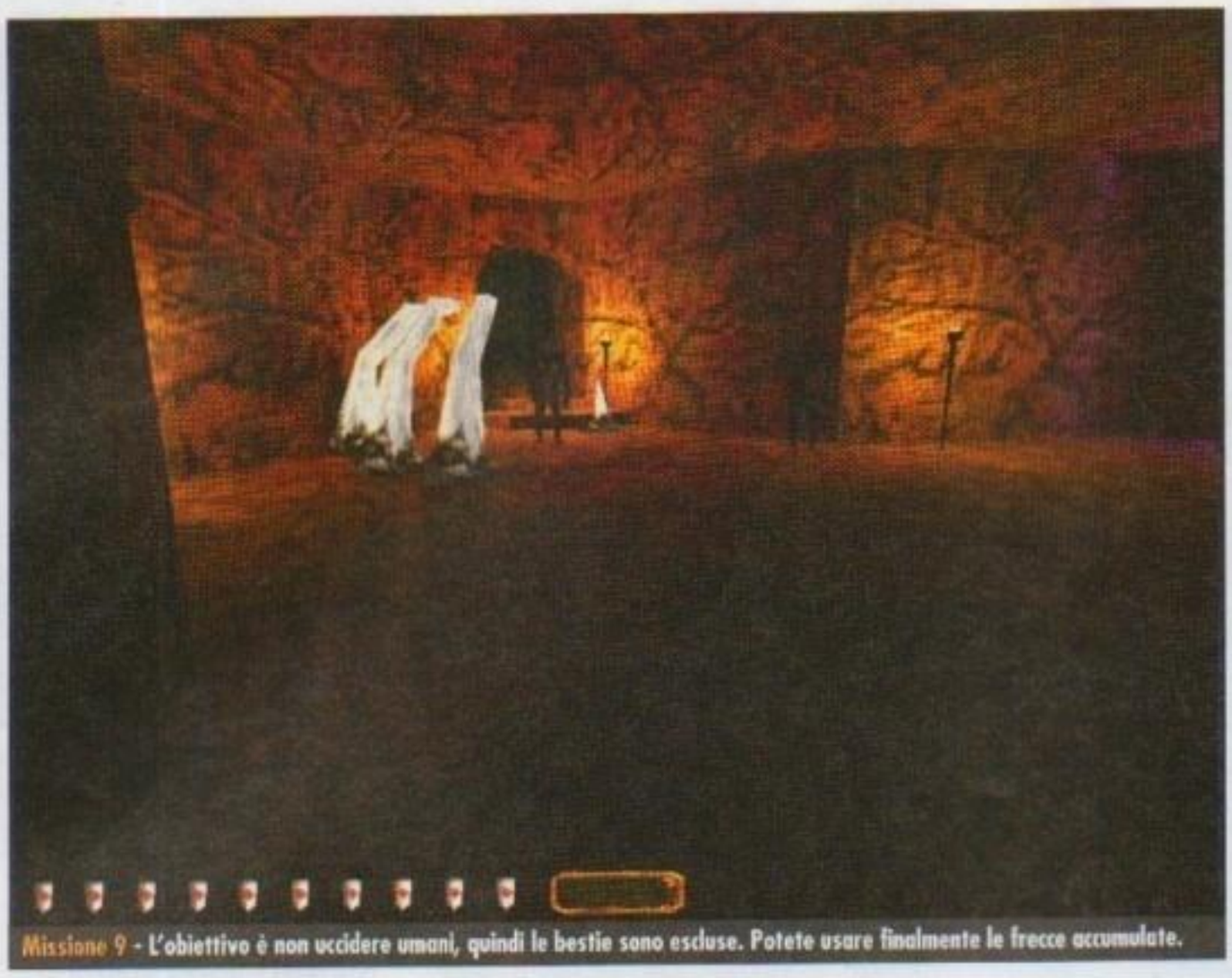


Missione 9 - Nella nicchia davanti all'orto, il secondo rubino.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Missione 9 - L'obiettivo è non uccidere umani, quindi le bestie sono escluse. Potete usare finalmente le frecce accumulate.

al centro è lungo il tronco che porta al suolo (*bottino: 1125*). Nella foresta dritti, a sinistra, nel tubo, a destra, a sinistra, subito a destra, in fondo c'è il Pagano (*obiettivi 1 e 3 ok*). Se vi attardate gli alberi si animano e sono troppo forti per uno scontro.

MISSIONE 10: LIFE OF THE PARTY

OBIETTIVI

1. **Passare sui tetti.**
2. **Entrare in Angelwatch.**
3. **Capire perché Karras dà il party.**
4. **Entrare nell'ufficio di Karras e trovare informazioni sul progetto Cetus.**
5. **Trovare l'ultima nota di Karras.**
6. **Rubare 1550 denari.**
7. **Non uccidere nessuno.**
8. **Tornare al campanile.**

NOTA: *Per arrivare alla Torre di Karras esistono due strade, una difficile e una facile; qui verranno seguite quella difficile all'andata, quella facile al ritorno. Le deviazioni dal percorso sono grandi, potete evitarle.*

A. Tratto iniziale. Sul tetto avanti, cornicione a destra. Finestra in fondo (*segreti: 1*), tre frecce d'acqua e monete (*bottino: 40*). Tornate al tetto, passate i tubi metallici, scendete la scala a sinistra, saltatevi giù se la guardia vi vede, stendetela e aprite la cassa (*bottino: 105*). Tornate al tetto, avanti, scendete a sinistra, alla finestra, quando la guardia va via entrate, colpitela, stanza dopo, un vaso (*bottino: 205*). Freccia di viticcio sul soffitto, saltate sulle travi. Dopo il passaggio, nella cassa cibo, toccate il telescopio (*segreti: 2*). Prendete l'esplosivo e la freccia di fuoco (*se volete seguire la strada facile: scostate le casse a destra, botola, finestra, scale a nord, nel camino, fate i 2 piani di scale, a nord, oltre il balcone, siete al punto H*). Indietro, scale a destra. Stanza in cima, una pozione rivitalizzante. Uscite dalla finestra, scendete a destra, salite nella torre, stendete le due guardie. Finestra a destra, sul tavolino un sacchetto (*bottino: 305*). Saltate sul cornicione dall'altra finestra, a sinistra, saltate a sinistra, saltate nella finestra, buttatevi giù se la guardia vi vede, stendetela e aprite la cassa (*bottino: 105*). Tornate al tetto, avanti, scendete a sinistra, alla finestra, quando la guardia va via entrate, colpitela, stanza dopo, un vaso (*bottino: 205*). Freccia di viticcio sul soffitto, saltate sulle travi. Dopo il passaggio, nella cassa cibo, toccate il telescopio (*segreti: 2*). Prendete l'esplosivo e la freccia di fuoco (*se volete seguire la strada facile: scostate le casse a destra, botola, finestra, scale a nord, nel camino, fate i 2 piani di scale, a nord, oltre il balcone, siete al punto H*). Indietro, scale a destra. Stanza in cima, una pozione rivitalizzante. Uscite dalla finestra, scendete a destra, salite nella torre, stendete le due guardie. Finestra a destra, sul tavolino un sacchetto (*bottino: 305*). Saltate sul cornicione dall'altra finestra, a sinistra, saltate a sinistra, salite le scale, sul tavolo un calice (*bottino: 330*). A ovest, stendete la guardia, a nord, cornicione a destra, vicino alla torre nell'angolo nord-est, salite sul merlo, scendete nell'angolo, stendete le due guardie, una ha la chiave della porta. Apritela, entrate dopo che la guardia si gira, stendetela. Prendete il vaso (*bottino: 430*), stanza dopo, a destra, monete (*bottino: 466*). Uscite. Se avete fretta andate al punto C.

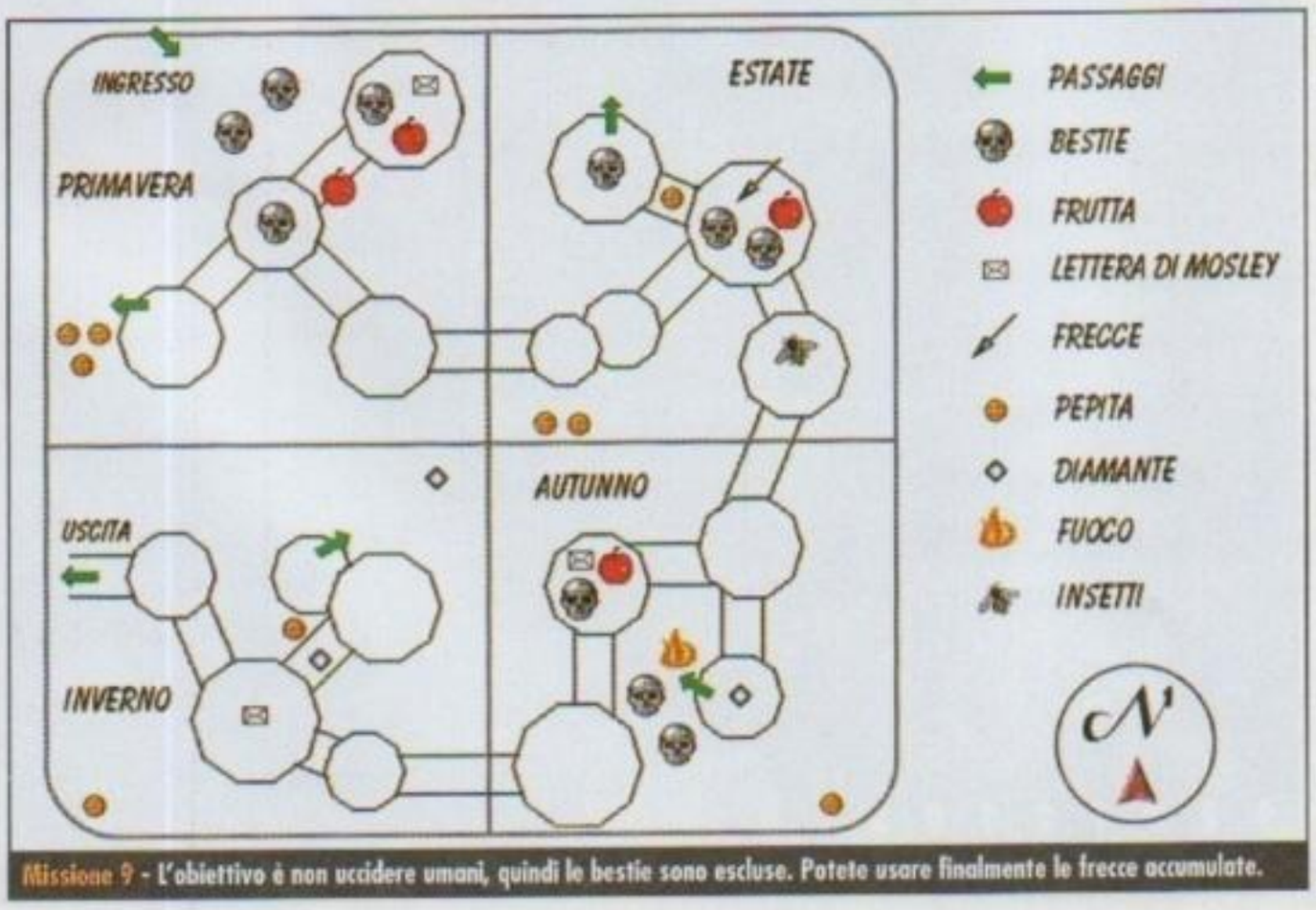
B. Stanzette a ovest. Chinatevi, sul cornicione a ovest (*la scaletta davanti conduce a un punto della strada facile*), fate il tubo, a sinistra, lungo il muretto, entrate. Alzatevi, porta davanti, un sacchetto e monete (*bottino: 556*). Altra porta, stendete il ladro, se cade nel fuoco spostatelo. Nell'altra stanza una cassa con cinque torce chimiche. Fuori, il buco nel tetto porta a una cantina con una freccia di muschio e una cassa con due frecce di viticcio. Uscite usando una cassa. Tornate alla torre.

C. I tetti di legno. Tetto di legno a ovest, tetto a ovest. Se avete fretta, torre a nord-ovest e andate al punto E.

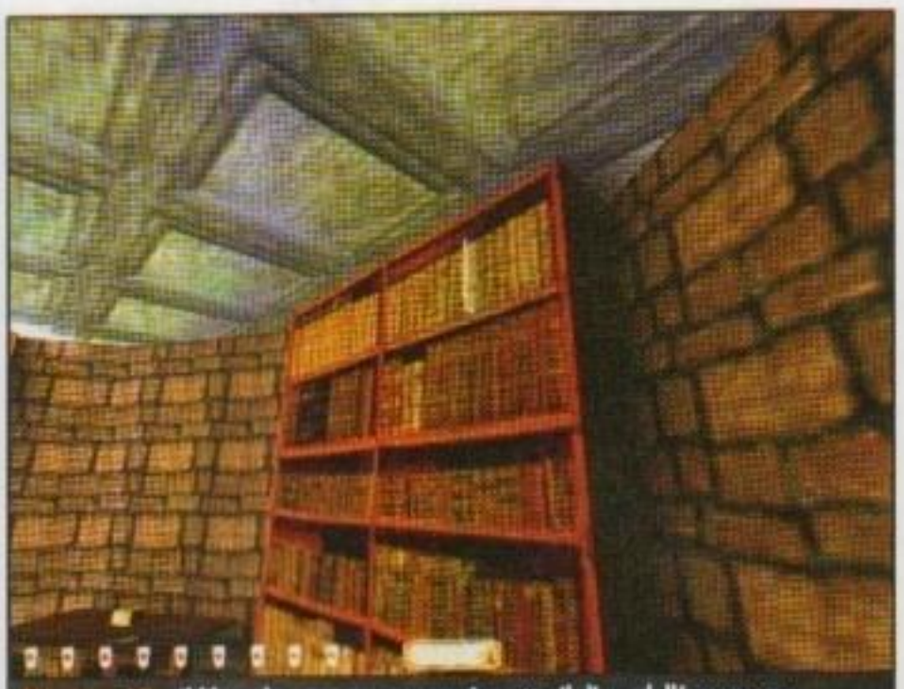
D. La Guglia del Negromante. Balcone tra i due tetti, scaletta, stendete la guardia. Salite, nell'angolo buio, escono due ladri, scendono, risalgono, stendeteli. Nella stanza una cassa con monete e un anello (*bottino: 681*). Scendete le scale, scostate le casse, scala a destra, dietro le casse un piatto d'oro (*bottino: 731*). Dalla finestra nella Guglia. Formaggio sul tavolo, un libro a destra, rivela le segrete sotto l'ascensore (*segreti: 3*). Scendete. Nella cassa monete (*bottino: 831*), su un tavolo una pozione per la velocità e una rivitalizzante. Salite, giù dall'ascensore, fatelo scendere, salite ancora, due candelabri (*bottino: 931*), se leggete il libro appaiono due zombi, difficile stenderli. Spegnete il fuoco (*segreti: 4*), il pulsante apre una botola nelle segrete, c'è una pozione d'invisibilità. Ultimo piano, dalla finestra sul cornicione. Fate il giro dell'edificio, in fondo, una finestra socchiusa, un sacchetto sul tavolo (*bottino: 1031*). Indietro, quando potete nella torre, su per la scaletta.

E. Il Bastione di Cullen. Prendete le due frecce di fuoco, giù, spegnete la torcia, aspettate la guardia, stendetela. Scale, aprite la porta, entrate, a sinistra. Avanti, un vaso (*bottino: 1131*). Stendete la guardia, a nord. Se avete fretta andate al punto G.

F. La serra e l'armeria. Trave che regge i drappi, avanti, nella serra uccidete il ragno, c'è una freccia di gas. Uscite, angolo nord-est, freccia di viticcio, dentro la finestra aperta, nascondetevi a destra, stendete la guardia. Mettete l'esplosivo davanti alla porta dell'armeria, spostatevi a destra per essere coperti e scoccate una freccia di fuoco nell'an-



Missione 9 - L'obiettivo è non uccidere umani, quindi le bestie sono escluse. Potete usare finalmente le frecce accumulate.



Missione 10 - Il libro che apre un passaggio sotto il disco dell'ascensore.

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

http://www.oldgamesitalia.net/

golo a sinistra. Saccheggiate l'armeria, tornate oltre i drappi.

G. La banca. Finestra a ovest. Nel fuoco una freccia di fuoco, sopra due frecce d'acqua. Cornicione nord, verso i drappi. Dentro, stendete la guardia e il nobile, monete (*bottino: 1206*). Fate tutto il cornicione, entrate nella banca. A sinistra, a destra della porta est, quando entra la guardia stendetela, ha la chiave dell'ufficio del Supervisore, una chiave sul banco, nella cassaforte una leva per la cassaforte nella stanza di fronte (*bottino: 1533*). Doppia porta, veloci verso la guardia, colpitela. A sinistra.

H. La villa di Lady Louisa. Sulla finestra a sinistra, passate la porta, toccate il gancio per torce, in fondo si apre una porta (*segreti: 5*). Uscite, a sinistra, stendete la domestica, un vaso sul camino (*bottino: 1633, obiettivo 6 ok*). Stendete la nobile, ha un sacchetto (*bottino: 1733*). Uscite dalla finestra, tetto avanti, scaletta a sinistra, avanti, sotto la statua c'è un portello, entrate (*obiettivo 2 ok*).

I. Dentro Angelwatch. In fondo cunicolo a destra, in fondo c'è la camerata. Chiudete la porta, nelle casse vari oggetti e monete (*bottino: 1753*). A nord, porta in fondo, nella porticina due calici e due bottiglie (*bottino: 1903*). Nell'altra stanza, nella cassa una statuetta (*bottino: 1918*). Corridoio, vicino al camino, stendete la guardia. A destra, colpite il mago, ha una chiave. Prendete i candelabri (*bottino: 2018*), attivate il grammofono.


Missione 10 - Ai piedi della statua c'è il portello di accesso alla torre.

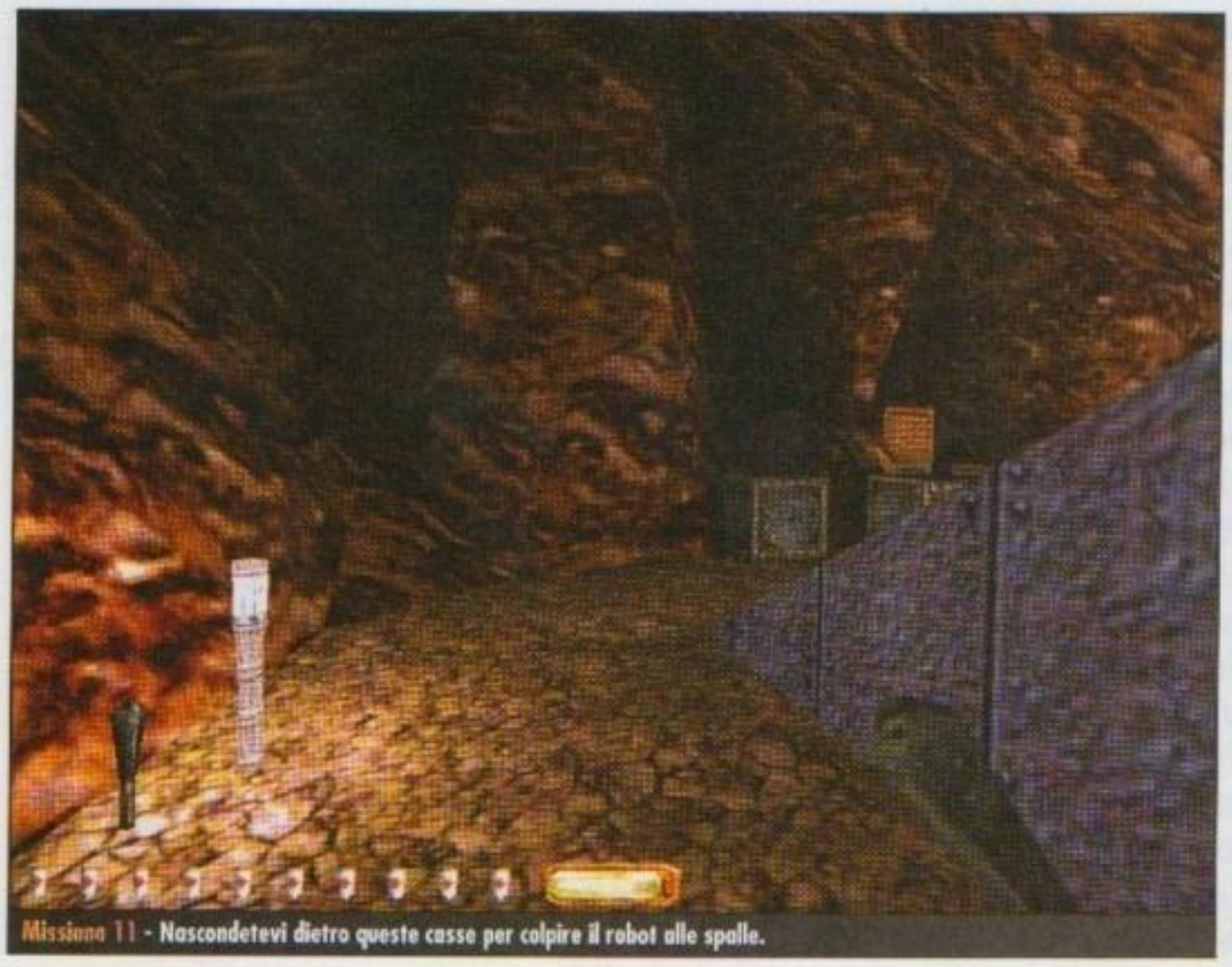
Nuovi obiettivi

Obiettivo 3 annullato.

9. Attivare tutti i grammofoni e ascoltare i messaggi di Karras.

Stanzetta a est, un occhio meccanico e due calici (*bottino: 2068*). Ascensore, primo piano. Spegnete il robot, attivate il grammofono. In fondo, usate la pozione d'invisibilità, stendete la guardia, due statuette (*bottino: 2098*). Salone, sulla trave obliqua a destra, nel buco sul soffitto, a destra, salite le scale. Nel pianerottolo, stendete la guardia. Seguite il corridoio, stendete la guardia, libreria a destra, stendete la guardia. A est accendete il grammofono. Porta a sud, stendete la nobile, a sinistra, a sinistra, a destra, porta a destra, stendete l'ospite, nella cassa monete (*bottino: 2218*). Porta vicino al camino, dal cunicolo al quarto piano. Uscite, stendete le due guardie e quella del corridoio a sinistra. A destra, prima stanza, un sacchetto (*bottino: 2238*), prima stanza in fondo, una cassa con monete (*bottino: 2243*). Indietro, corridoio verso ovest. A destra, stendete la guardia al balcone. Porta di fronte, due casse con una pozione rivitalizzante e monete (*bottino: 2268*). In fondo al corridoio a sinistra, stendete le due donne, accendete il grammofono. Vicino alla porta, stendete la donna che entra. A destra, a sinistra, porta a sinistra, stendete i due nobili. L'uomo ha un sacchetto (*bottino: 2278*). Su per le scale a nord-ovest. Stendete la guardia. Avanti, prima stanza, stendete i due ospiti, due calici sul tavolino (*bottino: 2328*) e il cibo. Porta in fondo a est, a sinistra, stendete il domestico. Stoviglie sul tavolino a sinistra (*bottino: 2403*), attivate il grammofono. A sinistra nella cucina stendete il domestico, sui banconi cibo. Porta a destra, nella cassa un piatto (*bottino: 2453*). Aprite la porta, stendete la guardia, ha una chiave. A destra, davanti al camino un ripostiglio, a sinistra della porta una leva per il pannello dell'allarme (*segreti: 6*). In fondo al corridoio, stanza davanti, sotto il tavolo una chiave, a sinistra dietro una cassaforte con le note di Karras (*obiettivo 5 ok*), nella cassa una pozione rivitalizzante. Corridoio, a sinistra, porta a sinistra, stendete il nobile, sullo scaffale la chiave dell'armeria. Premete l'occhio sinistro della statua (*segreti: 7*), a destra si apre un pannello. Stanza a sinistra, stendete il nobile, ha un sacchetto (*bottino: 2458*). Prendete una pozione d'invisibilità e stendete la guardia davanti all'ufficio di Karras. Sesto piano, spegnete il robot, attivate il grammofono (*obiettivo 9 ok*). Stendete guardia e maga con frecce di gas, il nobile ha un sacchetto (*bottino: 2558*). La maga ha la chiave dell'ufficio, in cui il tavolo ha un bottone, dietro il pannello un progetto (*obiettivo 4 ok*).

J. Il ritorno. Fate la strada dell'andata sino a dopo la villa di Lady Louisa, lungo la parete sinistra, al balcone stendete la guardia, avanti, colpite la guardia. Giù per i due piani di scale, nel sottoscala una cassa ha una pozione rivitalizzante, passate la porta, stendete la domestica, pane sul bancone a destra. Spegnete il fuoco, su per il camino. Uscite quando la guardia è lontana, stendetela, scale davanti. Stanza a destra, monete (*bottino: 2618*), due bombe accecanti e quindici frecce. Finestra in fondo a sinistra, scaletta, dietro le casse la stanza dell'astronomo. Tornate al campanile (*obiettivi 1, 7 e 8 ok*).


Missione 11 - Nascondetevi dietro queste casse per colpire il robot alle spalle.

MISSIONE 11: PRECIOUS CARGO

OBIETTIVI

1. Rapire Cavador e tornare alla vostra imbarcazione.

2. Trovare Lotus.

3. Trovare una nota di Karras.

4. Rubare l'antico mappamondo.

5. Trovare il tesoro perduto del pirata Markham.

6. Non uccidere nessuno.

Chini, a sinistra, quando la guardia si gira stendetela. A sinistra una capanna con due frecce di fuoco e due d'acqua. In fondo c'è un ascensore, arrampicatevi a

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

destra. Usate la corda, saltate nell'ombra sulla piattaforma con la testa, quando è girata avanti, stendete la guardia. Alzate la leva a destra. Corda a sinistra, saltate un attimo su quella vicina per prendere la freccia di gas, in cima saltate alla parete opposta, arrivate al buco più in alto, il tunnel porta alla trave con l'interruttore per la testa. Indietro, sulla corda davanti, quando le guardie sono girate a destra, in fondo salite. Quando il robot è lontano uscite dal pozzo, state nell'apertura del faro, stendete la guardia. In cima al faro stendete il mago, ha una chiave. Scendete, a sinistra nella casa, a destra, corridoio a sinistra. Davanti, stendete la guardia, porta davanti, prendete il sacchetto (*bottino: 20*) e le frecce di muschio sul soffitto. Scale, stanza a sinistra, quattro frecce d'acqua. Apertura a destra, spegnete la torcia, esce una guardia, stendetela. Corridoio, aprite l'ultima porta, spegnete la torcia nella stanza, entrate e stendete la guardia, ha un sacchetto (*bottino: 50*). Corridoio, salite con una freccia di viticcio nella botola, stendete la guardia, ha un sacchetto (*bottino: 150*), oltre la porta, dietro le casse c'è una leva (*segreti: 1*) per una porta al piano sotto, nella stanza buia a destra delle scale, trovate monete (*bottino: 186*), una pozione rivitalizzante e il mappamondo (*obiettivo 4 ok*). Uscite dalla casa, stendete la guardia nel portico, aprite la porta, il robot cerca di entrare, si spara da solo. Fatelo a pezzi con la spada, avanti a sinistra c'è la cella frigorifera, in fondo trovate Lotus (*obiettivo 2 ok*). Su sua richiesta, uccidetelo. Prendete il pezzo di legno sulla panca, stanza centrale del faro, usatelo con il timone. Nel sotterraneo, stendete la guardia avanti e usate la leva.

Nuovi obiettivi

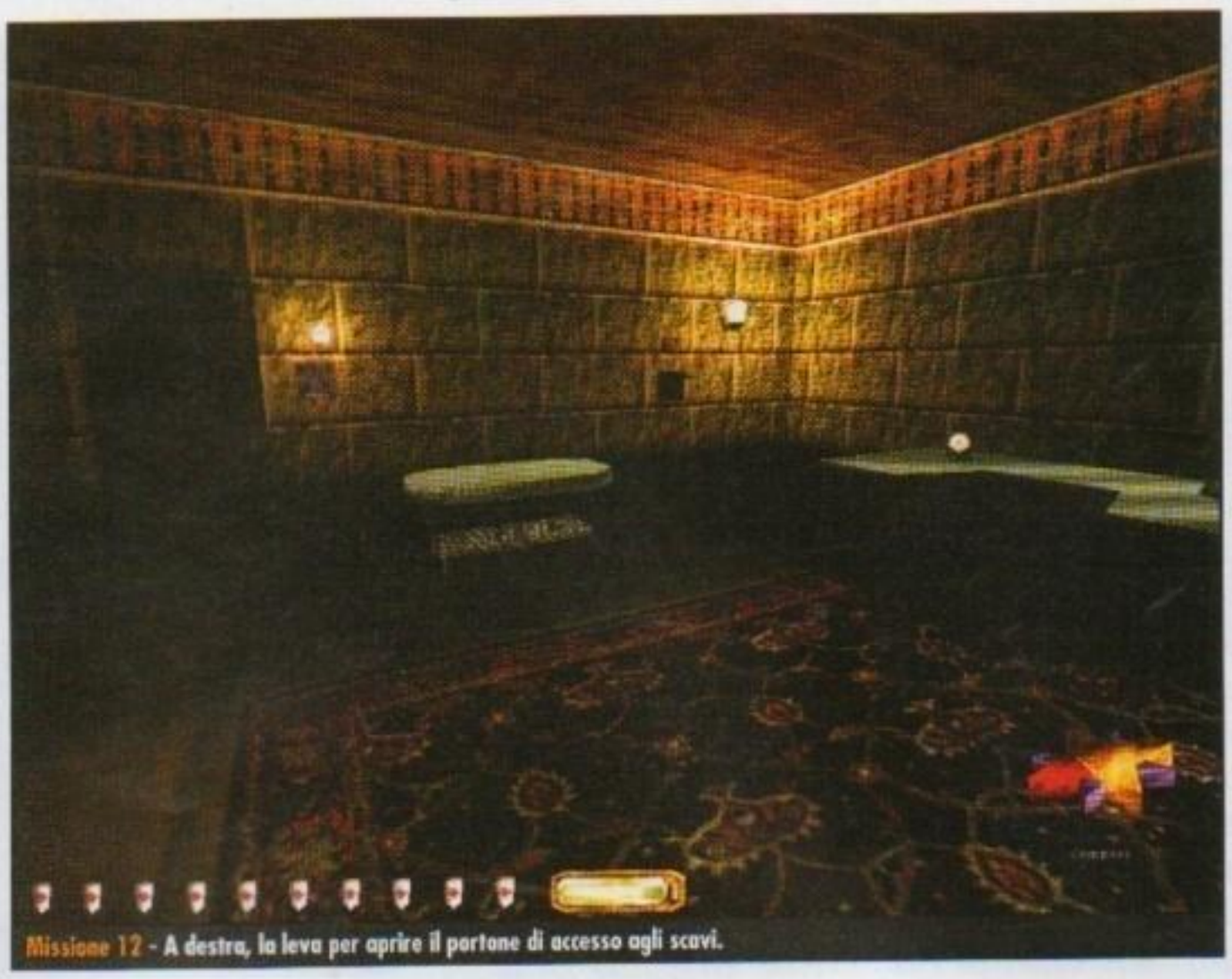
7. Salire sul Cetus Amicus.

8. Trovare il diario del capitano.

Tunnel a destra, distruggete la testa, nascondetevi a sinistra, stendete la guardia. Lungo la parete a sinistra, dietro le casse, in una oggetti utili. Spegnete il robot. A sinistra, salite a destra, spegnete il robot, azionate le leve. Portello 2, stendete la guardia con una freccia di gas, a sinistra torce chimiche e bombe accecanti. Avanti, sfondate il vetro, prendete le pozioni. Avanti, per le scale, spegnete la torcia, stendete la guardia, salite, spegnete la torcia prima di arrivare al piano, sul parapetto c'è una freccia d'acqua e una di fuoco. Dalla porta, stanza dopo, stendete la guardia, prendete le chiavi. Scendete, porta a nord, distruggete la testa, a nord. Abbagliate e stendete la guardia, ha una chiave. Nel deposito, la cassa a sinistra ha una boccetta di gas velenoso, le due casse a destra, monete e una statuetta (*bottino: 386*). Tornate al portello 1. Nell'ombra a sinistra, stendete la guardia. A sinistra in fondo, stendete la guardia, disattivate



Missione 12 - Con una mossa veloce, potete stendere queste due guardie insieme e ritrarvi nell'ombra senza insospettire la guardia che si trova più in fondo. Comunque se avete munizioni potete usare metodi più sicuri.



Missione 12 - A destra, la leva per aprire il portone di accesso agli scavi.

l'allarme. All'ingresso, a destra in fondo negli armadietti oggetti e monete (*bottino: 522*). Giù per la botola in angolo, prendete la chiave, a destra, a destra, c'è un sacchetto (bottino: 622), salite a destra. Fate le scale. In fondo aspettate la guardia, stendetela e salite. Nel sottoscala una freccia di muschio. Avanti, spegnete le torce e aprite la porta, quattro guardie in zona, stendetele, seguite la passerella, nell'altra capanna sul tavolo trovate monete (*bottino: 652*). Stanza a nord-ovest, tre mine. Sott'acqua, a sud un tunnel sommerso. Sul relitto della nave, per le scale, immergetevi oltre la porta centrale, c'è una cassa con un diamante (*bottino: 1052, obiettivo 5 ok*). Correte nel tunnel. Emergete, al tunnel a ovest. Immergetevi, in fondo a sinistra le note di Karras (*obiettivo 3 ok*). Molo del sommergibile, in acqua sotto la poppa a sud un portello, salite (*obiettivo 7 ok*). Avanti, vuotate i 5 depositi. Se fate rumore, arrivano le guardie, state dentro e chiudete la porta. Uscite, due guardie sono a prua. Stendetele, salite. Dopo il portello, un vaso d'oro (*bottino: 1152*). Avanti, nello scomparto a destra due torce chimiche. Una guardia apre il portello, abbagliatela e stendetela. Nella vaschetta del ripostiglio centrale due frecce d'acqua. Avanti, stanza a destra, un sacchetto (*bottino: 1252*), a sinistra, il diario del capitano (*obiettivo 8 ok*).

Nuovi obiettivi

Obiettivo 1 annullato.

9. Trovare la chiave del deposito 5.

10. Trovare un campione di gas velenoso.

11. Nascondersi nel deposito 5.

Avete già gli oggetti (obiettivi 9 e 10 ok). Sala in fondo, cibo, due calici e due bottiglie (bottino: 1402).

Tornate al deposito 5 (obiettivi 6 e 11 ok).

MISSIONE 12: KIDNAP

OBIETTIVI

1. Rapire Cavador.

2. Non permettere che Cavador muoia.

3. Trovare una nota di Karras.

4. Non uccidere nessuno.

Avanti, a destra.

Nuovi obiettivi

5. Usare la strada già nota (è indicata sulla mappa) per uscire.

Sulla destra, nel portico. Stendete la guardia all'entrata, nel salone spegnete il robot. Nelle sei camere, oggetti e preziosi (*bottino: 90*). Portone centrale, al centro un'importante pergamena, nella cassa una freccia rumorosa. A sinistra, le pergamene con il percorso di Cavador e i nomi dei siti e una pozione rivitalizzante, avanti, azionate la leva del cancello, indietro, a destra, salite, dalla caldaia una freccia di fuoco, stendete la guardia, ha una chiave, dalle sei stanze al piano oggetti vari. Uscite a ovest del portico. Avanti al piazzale, quando le due guardie si girano stendetele.

Considerazioni. Cavador si muove come da pergamena: si può incontrare con la sua scorta in un sito qualunque, il che varia la strategia per il sito. Quando lo trovate, potete terminare la missione. Potete aspettarlo in un sito, dopo averlo ripulito. Cavador ha una maschera antigas, è seguito da un domestico meccanico, insensibile al manganello, usate una freccia di gas. *Thief 2* contiene tre percorsi di Cavador, scelti a caso partita per partita. Poi, diverse guardie vagano tra più siti: qui si citano quando s'incontrano. Infine, basta una delle due note di Karras (siti 2 e 5) per l'obiettivo 3.

Sito 8. Dal piazzale. Sui tetti a destra, in fondo nella cassa un cristallo (*bottino: 190*). Per le scale, stendete la guardia, salite, fate rumore, la guardia sale, stendetela. Tornate al tetto all'entrata

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

http://www.oldgamesitalia.net/

del sito, la guardia per il rumore va nel tunnel, poi torna indietro, prendetela alle spalle usando il cunicolo dietro. Casa a est, due mine e una pozione antigravità.

Sito 7. Sui tetti del Sito 8, a ovest, quando la testa è girata andate alla stanza dall'altra parte. Salite nel buco sopra con una freccia di corda, avanti, scendete e spegnete la luce. Colpite la testa lontana, fatevi vedere, rientrate e state nel sottoscala. Stendetele mentre brancolano nel buio. Sul tavolo del piazzale un soprammobile (*bottino: 210*). Edificio sud, due casse con monete (*bottino: 235*) e due occhi meccanici. Uscendo saltate sul buco a lato della scala, sopra altre monete (*bottino: 271*). Edificio ovest, una freccia rumorosa, una bomba accecante e una pozione rivitalizzante. Una casa a sud del piazzale con lava dentro ha una freccia di fuoco. Qui pattugliano tre guardie di cui una ha un sacchetto (*bottino: 321*) e una ha una pozione rivitalizzante.

Sito 4. Da nord. Stendete la guardia sulla strada, a destra, prima cripta, una pergamena (*bottino: 396*). Stendete la guardia, ha un sacchetto (*bottino: 446*). Seconda cripta, parete sud, una leva la apre (*segreti :1*). Dentro, una mina accecante e un occhio meccanico. Passerella davanti, a sinistra, stendete la guardia, giù a destra, la cripta centrale ha un occhio meccanico, una freccia di gas e tre d'acqua. Se le due guardie vi vedono e v'inseguono abbagliatele e stendetele.

Sito 3. Da nord-est. Dopo i cartelli, nel tunnel a destra vaga una guardia (*bottino: 471*). Al sito, spegnete il robot, a sinistra, fatevi vedere, salgono due guardie, abbagliatele e stendetele. Colpite le teste e scendete, nella cassa c'è una mina di gas. Scendete, nella cassa due mine accecanti.

Sito 2. Da sud. Trovate una nota di Karras (*obiettivo 3 ok*). A destra, stanza in fondo a sinistra colpite la guardia, nella cassa una bomba accecante. Corridoio a destra, in fondo sul parapetto un piatto (*bottino: 521*). Quando la guardia è sotto la testa, correte, stendetela, usate una freccia di gas sulla maga, abbagliate e stendete. Nella sala quattro torce chimiche, tre frecce, sul palco una pozione d'invisibilità. Salone centrale, stendete la guardia.

Sito 1. Da sud, a sinistra, sul muro, passaggio a sinistra, stendete la guardia, c'è una pergamena (*bottino: 596*), avanti, frecce d'acqua e torce chimiche. Ponte a destra, scendete, stendete la guardia. Tornate oltre il ponte, a destra, scendete, abbagliate e stendete le guardie, tirate al mago una freccia di gas. Vicino al generatore due frecce di fuoco.

Sito 6. Distruggete la testa, attirate le due guardie e il robot nei cunicoli a nord e stendeteli. Ascensore, prendete il trapano (*bottino: 746, nuovo obiettivo ok*), le tre frecce di fuoco e la pozione d'invisibilità.

Sito 5. Aprite la porta, colpite la guardia con una freccia di gas, distruggete la testa. Per i gradini, stanza a sinistra, una nota di Karras (*obiettivo 3 ok*), a destra, due soprammobili (*bottino: 786*), a ovest ancora, due frecce d'acqua. Corridoio, porta a sinistra, nelle due casse una bomba accecante e un sacchetto (*bottino: 886*). Scale a destra. Porta a destra, stendete la guardia, c'è una cassa con un cristallo (*bottino: 986*). Avanti, stendete le due guardie con due colpi veloci, poi nell'ombra lanciate una mina di gas alla guardia. Porta a destra, lo studio di Cavador. Abbagliate e stendete la guardia, sul comodino il diario (*nuovo obiettivo ok*), e due candelabri (*bottino: 1086*). Con Cavador sulle spalle, arrivate al **Sito 9.** Avanti, a sinistra, nella cassa trovate due frecce d'acqua, salite, a sinistra in fondo, a sinistra c'è una cassa con una freccia di gas. Indietro, in fondo a destra c'è l'uscita (*obiettivi 1, 2 e 4 ok*).



Missione 13 - In questa missione occorre assolutamente non fare rumore, sui pavimenti camminate e correte solo sui tappeti.



Missione 13 - La guardia all'uscita è sempre volta verso la porta, quindi non è pericolosa, ma bisogna in qualche modo distrarla.

MISSIONE 13: CASING THE JOINT

OBIETTIVI

1. Trovare la scala segreta.

2. Trovare la corrispondenza di Gervasius (o ora, o nella prossima missione).

3. Trovare sette segreti.

4. Mappare metà della villa.

5. Uscire in strada.

6. Nessun contatto con i locali.

Sulla capanna di legno, usate la levetta (*segreti: 1*). Correte solo sui tappeti. Sull'altare, monete (*bottino: 40*). Stanzetta a ovest, nella cassa una mina accecante. A est, sui tavolini monete (*bottino: 100*). Dietro porte e tenda nulla, a nord sul corridoio dall'altra parte, porta a sinistra. Tre casse, con un candelabro (*bottino: 150*) e cinque torce chimiche. Salite, nelle casse un candelabro (*bottino: 200*) e undici frecce, scendete. Aspettate la guardia, ha un sacchetto (*bottino: 300*). Est, dopo la doppia porta a destra. A sinistra del drappo, una levetta (*segreti: 2*) per la porta nel ripostiglio sud, quello nord è vuoto. Nel laboratorio, ripostigli vuoti. A est, monete sul tavolo e sul parapetto (*bottino: 360*), usate i due interruttori in alto per le teste. Corridoio, la guardia ha un sacchetto (*bottino: 460*), arco a destra, la guardiola è vuota, in fondo a destra, ultima finestra, monete (*bottino: 480*). Indietro, seconda porta a destra, a nord, porta nord, arco a destra. Sul tavolo della guardiola, monete (*bottino: 500*), in fondo la camerata è vuota. Usate la spada sul drappo, c'è una levetta (*segreti: 3*). Nel cunicolo, chiudetelo. Prima porta, sul parapetto monete (*bottino: 520*). Nel cunicolo, a ovest, a sinistra, porta a sinistra. La stanza è vuota, nell'altra tre casse con monete (*bottino: 590*). Stanza a ovest, sul tavolo tre bottiglie, sui mobili due sacchetti (*bottino:*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

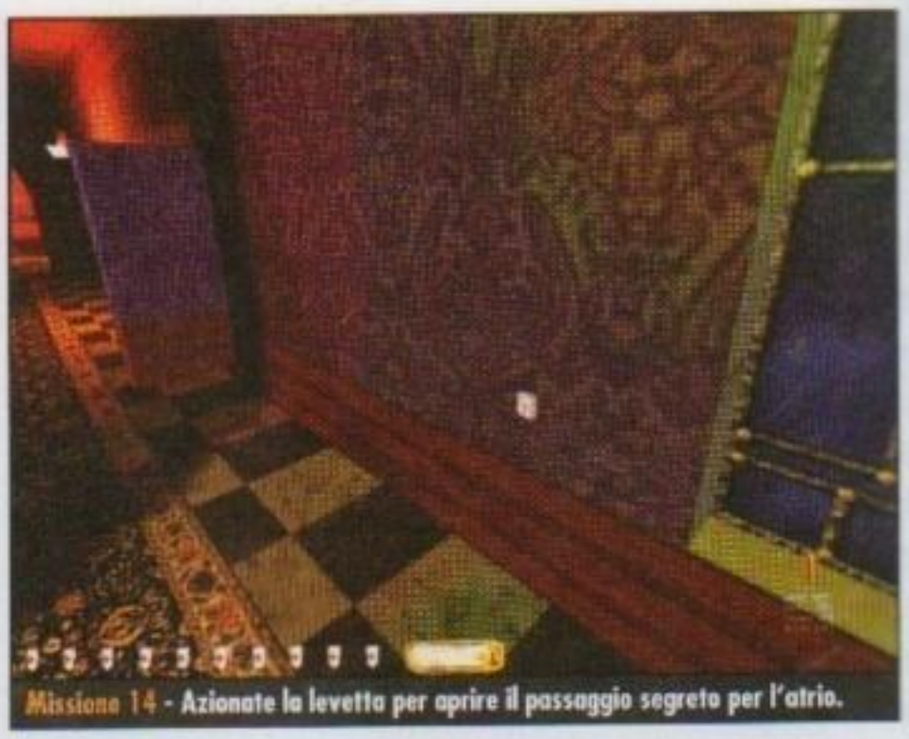
820). Ovest, spegnete le teste. A ovest, la stanza in fondo è vuota. Corridoio, a sinistra, porta a destra, sulle casse, nel sottoscala, dietro il divano stoviglie (*bottino: 1145*). Salite, due candelabri (*bottino: 1245*), scendete. Corridoio, a est, porta a destra, salite i grandini, nel salone centrale, evitate la maga, sui banchi in legno una scatola con un pezzo d'orologio (*se non c'è, è alla porta sud della balconata dell'atrio a est*). Porta a ovest, la guardia ha un sacchetto (*bottino: 1345*). Corridoio nord, a destra, porta a sinistra, alla base della colonna una levetta per una porta nel sottoscala (*segreti: 4*). Salite, a destra, la guardiola è vuota, spegnete la testa, la porta in fondo non si apre. Corridoio, porta a sud-ovest. Sul tavolo, monete (*bottino: 1385*). Stanza di fronte, vuota, ripostiglio nord, sul soffitto una levetta (*segreti: 5*). Nel cunicolo, stanza a ovest, nella cassa una freccia rumorosa, sul tavolino monete (*bottino: 1425*). Soffitto del ripostiglio, la levetta collega le stanze a fianco (*segreti: 6*). Passate a ovest. Nulla, ma disattivate le teste. Uscite dal cunicolo a ovest, a sinistra, a sinistra, porta a sinistra (*obiettivo 4 ok*), sul tavolino monete (*bottino: 1465*). Corridoio, porta a destra dopo la doppia porta. Chini sino al corridoio sud. Stanza di fronte, monete sul parapetto (*bottino: 1485*), spegnete la testa, sollevate la leva in basso. Porta a est, monete sul tavolino in fondo (*bottino: 1545*). Ripostiglio a destra, la cassa ha una pozione rivitalizzante. In quello centrale una levetta per il cunicolo (*segreti: 7, obiettivo 3 ok*). Stanza a ovest, vuota, a ovest, sul bancone nord monete (*bottino: 1585*). Aprite il cunicolo, fatelo tutto. Se non avete il cucù, uscite sul corridoio, in fondo a destra, spegnete la torcia, aprite la porta, subito a destra. Nella biblioteca infestata, placate i fantasmi leggendone la storia, i libri sono davanti al camino, nei vani N, T, Y, aprite lo spazio nel vano P con un libro a sinistra (*segreti: 8*). Vi danno la pergamena di Gervasius, al secondo piano, sud-est (*obiettivo 2 ok*). Monete davanti al camino, sulla finestra del vano V, piedistallo ove c'è la pergamena (*bottino: 1785*). Uscite a est, usate il cucù con la pendola, lancette sul 12 (*segreti: 9, obiettivo 1 ok*). Cunicolo, stanza a destra, di fronte, sul tavolo monete (*bottino: 1805*). Porta a ovest, oltre la balconata, in fondo a est, scendete, nell'angolo a sinistra spegnete la torcia. Quando potete, nell'atrio. La guardia alla porta ha un sacchetto (*bottino: 1905*). Aprite le porte a ovest, sparate una freccia rumorosa, forzate la porta d'uscita (*obiettivi 5 e 6 ok*).

MISSIONE 14: MASKS

OBIETTIVI

1. Rubare tutte e tre le maschere dei Precursori.
2. Trovare la corrispondenza di Gervasius.
3. Rubare un Coltivatore.
4. Rubare 2800 denari.
5. Non uccidere nessuno.
6. Uscire in strada.

Dalla missione 13, *obiettivo 2 ok*. Costeggiate la parete della villa, stendete le guardie all'ingresso e alla porta nord-est. Salite i gradini, due frecce di muschio. Entrate, stendete la guardia. Nascondete sempre i corpi. Arco a sinistra, a destra, spegnete le teste, in cucina. Pane sugli scaffali, un interruttore sul soffitto del ripostiglio a destra. Nel cunicolo, una cassa con una pozione antigravità. Stanza a est, vuota, avanti, colpite i due domestici, nelle casse monete (*bottino: 50*). Alla fine del cunicolo, aprite, spegnete la torcia, quando potete andate nell'arco, spegnete la torcia. Stendete le tre guardie, hanno una chiave.


Missione 14 - Azionate la levetta per aprire il passaggio segreto per l'atrio.

Camerata in fondo, due casse con due sacchetti (*bottino: 120*). Sul corridoio, stendete la guardia. Avanti nell'atrio, porta a destra, tre guardie, stendetele. Porta a sud, attirate la guardia e stendetela. A sinistra, attirate il nobile e stendetelo, spegnete la torcia, stendete la guardia nella guardiola. Corridoio, porta a sinistra, disattivate le teste, a ovest, stendete la maga, sul bancone due mine di gas, ripostiglio a sinistra, una cassa con un diamante (*bottino: 210*), levetta sopra il divano, nel cunicolo. Nella cassa un sacchetto (*bottino: 295*), ripostiglio dell'altra stanza, una cassa con una freccia, nel corridoio a sinistra, stendete la guardia, porta a sinistra, ripostiglio sud, nella cassa un sacchetto (*bottino: 345*). Stanza dietro la cappella, una pozione rivitalizzante. Sul corridoio, stanza a destra, nella cassa un piatto (*bottino: 445*). Salite, due candelabri (*bottino: 545*), scendete. Nel salone della mostra dalla porta nord-est, nell'ombra a destra, colpite la guardia. Nella mostra due maschere, una pergamena e un'urna (*bottino: 870*). Uscite, porta a nord, a destra, porta a sinistra, nel sottoscala, una cassa con monete (*bottino: 995*). Salite, arco a destra, stendete la guardia nella guardiola, e disattivate le teste. Stendete la guardia nel corridoio. Porta a sinistra, nella cassaforte una corona (*bottino: 1145*), sul cassettone un sacchetto (*bottino: 1170*). Porta di fronte, sul tavolo due candelabri, uno sul tavolino (*bottino: 1320*). Sul soffitto del ripostiglio, due levette. Stanza a ovest, sul tavolino in angolo monete (*bottino: 1340*), sul camino due frecce, sul tavolo un corno, nella cassa una freccia rumorosa. Levetta nel drappo in angolo, nel cunicolo. Cassa a sinistra, un anello (*bottino: 1440*), nell'altra stanza, porta a destra, un sacchetto (*bottino: 1460*), disattivate le teste, nel ripostiglio una cassa con una bomba accecante. Cunicolo, uscite a ovest, stendete la guardia, in fondo, al primo piano, fate il corridoio, l'atrio, il corridoio, scale a destra, salite, dopo le doppie porte siete nel bar. Stendete il servitore, porta a destra, nella cassa una freccia d'acqua, sui ripiani monete, sul bancone un sacchetto (*bottino: 1497*). Per i gradini, nel palco, sul tavolino un sacchetto (*bottino: 1522*), levetta in fondo a destra, cunicolo a sinistra. Porta a sinistra, nella cassa una pepita (*bottino: 1622*). Nei ripostigli due casse con una pepita (*bottino: 1722*) e una pozione rivitalizzante. Porta a ovest, sul divano un anello (*bottino: 1782*), disattivate le teste. Sul corridoio, stendete la guardia, ultima porta a sinistra, a sinistra un sacchetto (*bottino: 1812*). Arco a est, stendete la guardia con una freccia di gas, nella guardiola una cassa con un sacchetto (*bottino: 1912*). Su per il passaggio segreto. Nella guardiola monete (*bottino: 1972*). Levetta a sinistra della finestra in angolo (*segreti: 1*). Nel passaggio aspettate all'altro capo la guardia e stendetela. Forzate i tre interruttori, non usateli, gradini a nord-est, stendete il servitore, a nord,


Missione 14 - I due arcieri in fondo non sono un problema, ma la guardia che gira attorno si accorge facilmente di voi. Stenderla è indispensabile.

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

http://www.oldgamesitalia.net/



Missione 15 - Un modo per risparmiare frecce e mine è farsi seguire dai robot e spostarsi a sinistra delle porte. Il robot spara ma la bomba colpisce lo stipite della porta e gli esplode in faccia.



Missione 15 - Una grata sul soffitto invoglia sempre a sparare una freccia di corda per salire e investigare. Questa rivela l'unico vero segreto del livello.

passate la testa chini, porta a sinistra, disattivate le teste, il pannello nord ha una levetta (*segreti: 2*) che apre sul corridoio. Nell'atrio, a ovest, a destra, la levetta a destra del camino (*segreti: 3*) apre il passaggio segreto, sulle scale, sulla sedia occhiali (*bottino: 2022*), una levetta nei cassetti della scrivania centrale apre un comparto nello studio a sud. Andateci, nella cassa un sacchetto (*bottino: 2222*). Salite, sul letto un pendaglio, nella cassa un sacchetto (*bottino: 2497*). Stendete guardie e robot nei corridoi sud e nord. Avete tre stanze a nord e tre a sud, i pavimenti hanno trappole a gas, si disabilitano a coppie con gli interruttori dell'atrio, secondo i colori. Ora avete le tre maschere dei Precursori (*obiettivo 1 ok*) e altre quindici maschere (*bottino: 3247, obiettivo 4 ok*). Porte a nord-ovest, stendete arciere e robot, il Coltivatore è al centro (*obiettivo 3 ok*). Uscite (*obiettivi 5 e 6 ok*). *Acquistate la pozione d'invisibilità.*

MISSIONE 15: SABOTAGE AT SOULFORGE

OBIETTIVI

1. Imparare a usare il Segnale Guida.
2. Non insospettire Karras.
3. Uscire dalla cattedrale.

Ignorate obiettivo 2 e voce di Karras. Nord, sopra la macchina a sinistra, un uovo. Nord, in ombra, fate passare i due robot, una freccia di viticcio sotto le foglie, a destra. Due guardie, eliminatele. A nord, spegnete il robot, distruggete la testa. Distruggete le teste del salone a ovest. A nord, evitate i due ragni, svuotate i due depositi. Nord, frecce d'acqua sotto la pianta, entrate a destra, a nord uova, a sud una guardia, stendetela. Prendete tutto da bancone e casseforti. Leggete le pergamene (*obiettivo 1 ok*).

Nuovi obiettivi

4. Costruire un generatore di Segnale Guida.
5. Connetterlo alla presa B.
6. Spostare sul segnale B almeno 7 delle 8 torri.

Freccia di viticcio sulla grata nel soffitto, sulle casseforti, leva nell'ultima finestra, si abbassa il centro del pavimento, scendete (*segreti: 1*). Usate la leva, su per la scaletta in fondo. Costruite il pezzo di stadio 2. A nord, a sinistra, a nord in fondo la scaletta. Passerella, a sinistra, saltate all'altra sporgenza, nella vaschetta una freccia d'acqua. Passerella, saltate sulla stanza, giù nelle botole.

Zona D, a sinistra, vuotate il deposito 3, mettete i due oggetti nella macchina. Nella vasca, tre frecce d'acqua. Scoccate una freccia sul pulsante dell'ascensore. Usate una freccia di corda sulla grata sopra l'ascensore, salite, attivate la macchina, prendete l'Anello Regolatore.

Costruite il pezzo di stadio 3, freccia di viticcio sulla grata sulla vasca, cunicolo, uscite a sud, nel salone centrale costruite il generatore (*obiettivo 4 ok*). Abside nord, ascensore, sistemate il generatore (*obiettivo 5 ok*). Costruitevi più mine possibile. Segreti: mina accecante, nella zona B le misture acida e quicklime danno mistura per flare, nella stessa macchina con un telaio di ferro (*segreti: 2*); bomba accecante, zona E, filo per molle e mistura acida per uno sferoide di flusso, nella stessa macchina con una lastra d'acciaio (*segreti: 3*); esplosivo, un nodo bantam a sinistra nella macchina sigillante, zona D, e un bulbo per mina a destra (*segreti: 4*).

Torre 1. Stanza del generatore di segnale, porta a sinistra.

Torre 2. Abside nord, a nord-est, spegnete il robot, porta nord, a sinistra una freccia di viticcio, a destra, disattivate il robot vicino all'ascensore.

Torre 3. Sulla piattaforma per la Torre 2, freccia di viticcio sulla grata a sinistra, in fondo alle travi, freccia di viticcio sulla grata, nel condotto a destra, sistemate i robot con mine e uova, nelle due stanze le due leve del cancello.

Torre 4. Stanza con le scale al centro del pavimento, ascensore a destra, scendete, al secondo bivio, a sinistra staccate la corrente, a destra, porta a destra, in acqua sei frecce d'acqua, cunicolo sommerso, emergete, scaletta a sinistra.

Alla rampa eliminate la guardia. Dietro la testa l'interruttore della grata. Tornate al salone.

Torre 5. Stendete due guardie e robot, angolo nord-ovest.

Torre 6. Abside nord, nord-ovest, stendete guardia e robot, a sinistra, attirate i due robot alla porta e si sparano addosso, a nord, spegnete il robot, a nord-ovest, apertura a nord, in fondo a sinistra.

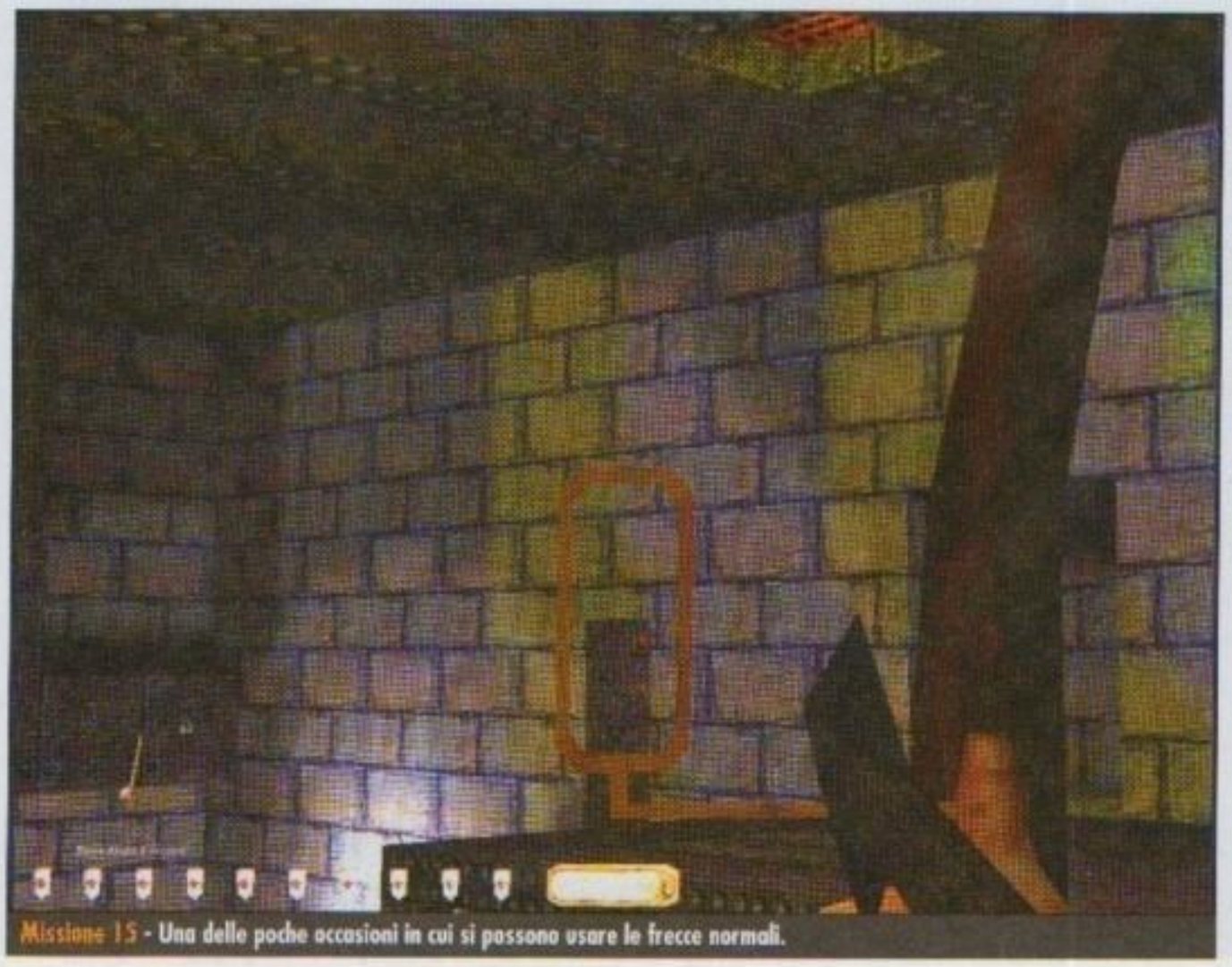
Torre 7 *(obiettivo 6 ok).* Per la Torre 6, nel corridoio c'è una leva per un passaggio, poi passerella a destra, sull'orlo del canale di lava, in fondo a destra.

Torre 8. Necessaria una pozione d'invisibilità. Per la Torre 2, salone delle cisterne, a nord-ovest, nord in fondo.

A sinistra in fondo, scaletta e passerella, due frecce di fuoco ed esplosivo, passerella, scendete la scaletta, nel cunicolo sporgetevi nella stanza per la leva a sinistra, risalite, scendete l'altra scaletta, passerella sino in fondo, correndo arrivate alla piattaforma di pietra, verso la passerella, cadete sulla lampada, giù con un passo avanti, giù con uno indietro.

Correte nella porta. Dopo prendete la pozione e correte, dopo il primo bancone a sinistra. Uscite dalla cattedrale per la porta d'ingresso (*obiettivi 2 e 3 ok*).

Roberto Aresu



Missione 15 - Una delle poche occasioni in cui si possono usare le frecce normali.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

A cura di Emanuele Gesuato emanuelegesuato@libero.it

Benvenuti all'ennesimo appuntamento con le gabole di PCZeta. Anche i trucchi di questo mese dovrebbero soddisfare molti palati, in caso d'errori non esitate a lapidarmi all'indirizzo email citato qua da qualche parte in queste pagine. Questo mese non notate nulla di strano? Eh sì, il poveraccio che curava prima di me questo angolino di PCZ è stato temporaneamente "defenestrato" e da parte mia cercherò di fare del mio meglio; ma anche voi abbiate un po' di pazienza se non ricevete subito una risposta alle vostre questioni. Ciao!



VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

Fate partire il gioco aggiungendo "-console" (senza le virgolette) come parametro finale all'eseguibile.
Durante una qualsiasi partita, aprite la console col tasto "\" e inserite uno dei seguenti codici per attivare il relativo effetto:

CODICE	EFFETTO
god 1	Invincibilità.
god 0	Disattiva l'invincibilità.
freeammo	Munizioni infinite.
ai	Disattiva l'intelligenza artificiale di tutti (sia compagni che nemici).
revive	Salute e sangue al massimo livello.
xp [numero]	Aggiunge l'esperienza indicata da [numero] al personaggio selezionato.
cash [numero]	Aggiunge un quantitativo di crediti indicato da [numero] al personaggio selezionato.
addthing [nome oggetto]	Crea l'oggetto specificato da [nome oggetto].
pause	Mette in pausa.
resume	Riprende la partita dalla pausa.

E' poi possibile saltare a un determinato livello scrivendo nella console "jump [nome livello]" dove [nome livello] è uno dei seguenti:

Convent
ConventDay
OldTownDay
SmithyDay
Inn4StagsDay
JudithBridgeDay
University
StThomas
GoldenLaneDay
UnornaDay
EastGate
EastGateNight
OldTown
Smithy
Inn4Stags
JudithBridge
Unorna
Haven
PetrinHill
PetrinHillDay
AnezkaRoom
NQuarter
PragueCastle
PrinceBrandl
GoldenLane
DummyNorthQuarter
DummyNorthGate
DummyNorthQuarterGate
SilverMines
SilverMines2
SilverMines3
SilverMinesNight
Monastery
Monastery2
Monastery3
ArdanChantry
ArdanChantry2
ArdanChantry3
ArdanChantry4
JosefTunnels
JosefTunnels2



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JosefTunnels3
VysMountain

FLYING HEROES

Durante una partita scrivete uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
ommalluf	Munizioni al massimo.
htlaehlluf	Salute al massimo.
anamlluf	Mana al massimo.
elbisivni	Invisibilità.
llaberlf	Fireball.
hsalf	Flash improvviso.

SID MEIER'S ALPHA CENTAURI: ALIEN CROSSFIRE

Chi lo desidera può utilizzare una curiosa fazione chiamata "Firaxian": per ottenerla procedete come segue. Aprite il Faction Editor, selezionate "Open", scrivete "sid", e salvate come "sid". Poi cliccate su "Add Faction" e al posto del nome scrivete "brian". Il popolo dei "Sid Meier" sarà ai vostri ordini.

MDK 2

Durante una partita aprite la console col tasto "\" e inserite uno dei seguenti codici (facendo attenzione alle maiuscole/minuscole).

CODICE	EFFETTO
mdkGobSetDamageFilter(mdkGetPlayerGob(),0)	Invincibilità.
GodDebugToggle()	Toglie l'invincibilità.
mdkNewGame(1,12)	Salta al livello 1.
mdkNewGame(2,12)	Salta al livello 2.
mdkNewGame(3,12)	Salta al livello 3.
mdkNewGame(4,12)	Salta al livello 4.
mdkNewGame(5,11)	Salta al livello 5.
mdkNewGame(6,8)	Salta al livello 6.
mdkNewGame(7,11)	Salta al livello 7.
mdkNewGame(8,8)	Salta al livello 8.
mdkNewGame(9,13)	Salta al livello 9.
mdkNewGame(10,7)	Salta al livello 10.
mdkNewGame(11,1)	Salta al livello 11.
mdkNewGame(12,1)	Salta al livello 12.



TACHYON: THE FRINGE

Durante una partita premete il tasto 7 presente nel tastierino numerico per aprire la console e scrivete "im a cheater" per abilitare le seguenti gabole:

CODICE	EFFETTO
quickening	Invincibilità.
come get some	Munizioni al massimo.
dilithium	Energia al massimo.
boom stick	Tutti gli oggetti.
ragtag	Tutte le navi.
kessel run	Ottieni una nave avanzata.
one million dollars	Più di 5000 crediti a vostra disposizione.
there is no spoon	Tornate all'astronave madre per completare la missione.

CODE NAME: EAGLE

Aprite la console pigiando ALT+S e inserite i seguenti codici per attivare il relativo effetto:

CODICE	EFFETTO
codenamegold	Invincibilità.
missionmaster	Potrete scegliere il livello di partenza.
itemgod	Tutti gli oggetti.
armorgod	Armatura potenziata al 200%.
healthmaximum	La salute verrà ripristinata al massimo.
health ###	Da salute aggiuntiva pari a ###.
boost power	Aumenta il potere.
boost attack	Aumenta la tua forza d'attacco.
boost speed	Aumenta la velocità.
weapon_give _[1-10]	Selezioni l'arma indicata (da uno a dieci).
notarget	Invisibilità.
noclip	Potrai passare attraverso i muri.
massacre	Uccidi tutti i nemici presenti nel livello corrente.
cheats 0	Disabilita i trucchi.

IMPERIUM GALACTICA 2

Nel menu principale scrivete "listenupeverybody!" (senza le virgolette) e inserite uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
dienodie	Invincibilità.
shootem'	Tutte le armi.
ghettoblaster	Tutte le navi.

DAIKATANA

Fate partire il gioco mettendo come parametro "+set console 1". Durante una partita, aprite la console e scrivete "cheats on" per abilitare le gabole.
A questo punto potete inserire uno dei seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
god	Invincibilità.

HALF LIFE: COUNTERSTRIKE

Durante una partita aprite la console e digitate "sv_cheats 1". A questo punto potete inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
impulse 101	Ottenete 16.000 dollari.
sv_gravity [##]	Cambia la gravità. Al posto di ## dovete inserire un numero compreso tra –999 e +999999.
gl_zmax[##]	Potete camminare e sparare attraverso i muri. I valori disponibili vanno da 0 a 9999. Default: 3600.
changelevel [nomemappa]	Cambiate la mappa corrente.
give weapon_ [nomearma]	Ottenete l'arma [nomearma]

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COLOMBE VIRTUALI

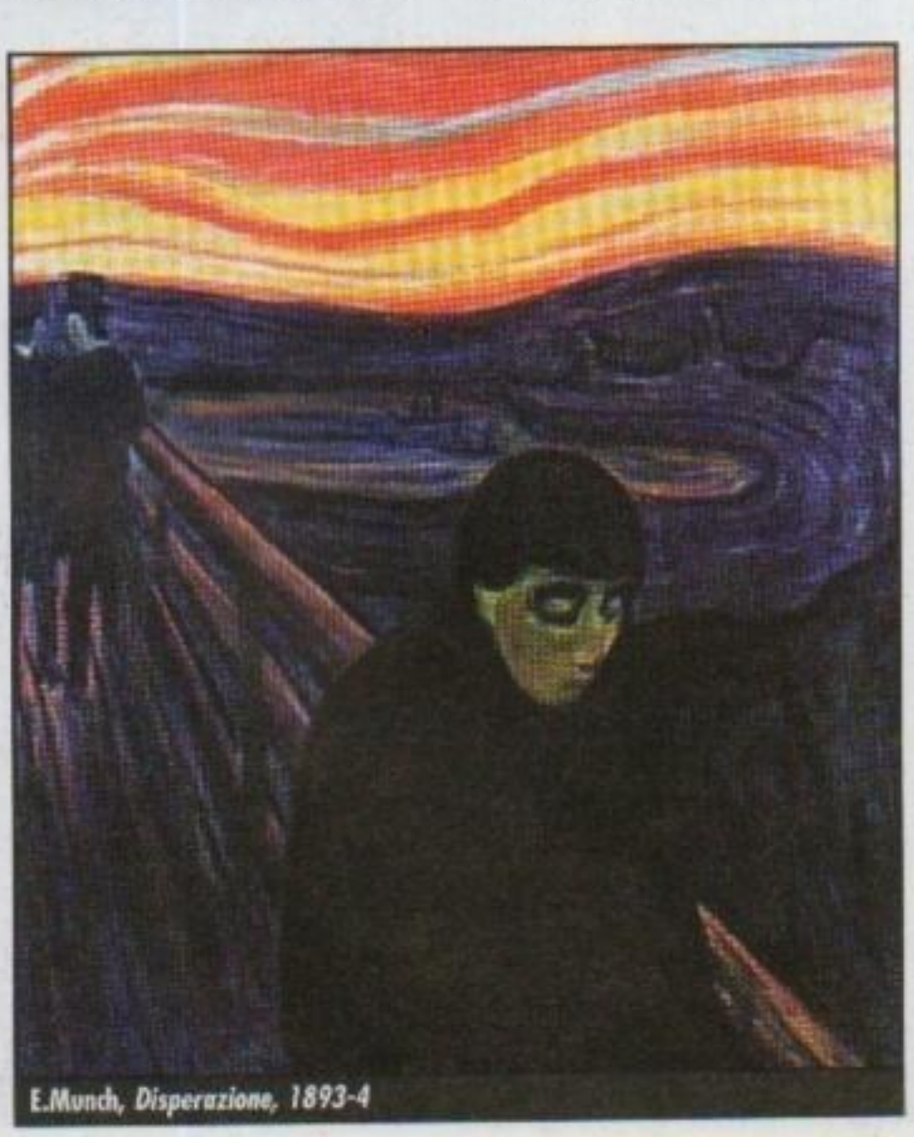
Nuove forme per incontri e sentimenti

Un tempo, l'amore a distanza era epistolare, magari accompagnato dal frullare del colombo recante la missiva. Il ben più prosaico sfrigolare del modem in connessione è oggi spesso anticamera per le notizie dell'amato lontano.
Internet è diventata a tutti gli effetti un nuovo mezzo di comunicazione, analizzato sotto diversi punti di vista e orientamenti: dagli esaltatori della nuova tecnologia agli scettici o apocalittici. Della prima categoria fanno parte soprattutto coloro che interpretano Internet come potente mezzo della *new economy*, basata su investimenti online, ulteriore passo verso la smaterializzazione del denaro; sembra che gli economisti riescano più spesso della gente comune, a compiacersi dei vantaggi che la tecnologia offre loro. Su un altro aspetto del fenomeno, tuttavia, ci soffermeremo: la comunicazione virtuale, in particolare la "chat" e in generale tutte le forme di rapporti interpersonali il cui medium è Internet (includendo così, per esempio, anche i cosiddetti "single site", siti web in cui si organizzano incontri virtuali-reali). Il nuovo mezzo di comunicazione è stato indicato molto spesso da sociologi e psicologi di massa come il segno della trasformazione dei rapporti interpersonali. I linguisti affermano che la chat è uno strumento in cui convergono insieme per la prima volta 6 elementi diversi: il fatto che sia scritto, immediato, a distanza, tra una pluralità di interlocutori, nell'anonimato e tra soggetti di culture diverse. Alcuni punti in elenco non sono necessariamente ricorrenti, mentre gli unici costanti sono l'immediatezza e la distanza, su cui bisogna soffermare l'analisi.
E' scontato notare come le società più tecnologizzate ed economicamente dominanti si basino su mezzi comunicativi che sviluppino il più possibile i due aspetti citati.
Alla base vi è un intreccio di cause economiche e culturali: scambi sempre più numerosi e su scala planetaria che si riflettono sulla vita dei singoli in termini di penuria di tempo. Molti sociologi, come Marx, Simmel, Durkheim hanno studiato il problema fin dal 1800, a ridosso delle prime rivoluzioni industriali; J.P.Sartre, negli anni sessanta del '900, mette in relazione la diffusione del capitalismo come economia globale e lo sviluppo di rapporti interpersonali più numerosi ma insieme più superficiali, segno della mercificazione("serializzazione", dice il filosofo) della vita personale.
La comunicazione tramite Internet, qualora sostituisca gran parte delle relazioni affettive dirette, può essere considerata sintomo di un malessere psicologico con radici nella società stessa. Sembra infatti che tanti uomini e donne soli o insoddisfatti della propria situazione sentimentale, scelgano Internet come consolazione alla propria condizione. In Rete, potrete imbattervi anche nella *réclame* di un libro in cui, attraverso la narrazione di una storia sentimentale nata dalla chat, si impartiscono consigli e massime "fai da te" per costruirsi la propria avventura reale-virtuale: tutto riflette, in modo più o meno squallido, la realtà della solitudine.
Per esperienza diretta, siamo consapevoli che per la maggiorparte delle persone, fortunatamente, la chat è solo un mezzo tra gli altri di comunicazione, di cui si conoscono vantaggi e limiti.
Non si può ignorare però l'esistenza di casi in cui essa diventi il modo per compensare una frigidità relazionale, ovvero la paura di contatti diretti con un "altro da sé"; è evidente che si tratti di una tipologia di comportamento sempre più diffusa, per i motivi di carattere sociale che abbiamo sintetizzato: in quei casi, l'interlocutore, dietro uno schermo che ci protegge, è considerato una forma di prolungamento del nostro ego, idealizzabile e rivestibile con le nostre aspettative, la cui aderenza alla realtà spesso si preferisce *non verificare*.
Credo che i lettori abbiano già avuto modo di conoscere qualcuno che tema il contatto reale e dialettico, dove l'epifania dell'altro non è edulcorata né mistificata.
I rapporti a distanza e immediati sono più rassicuranti, perché ci compromettono meno; non a caso nelle società contemporanee cosiddette "evolute", in cui i rapporti sono sempre più minacciati dall'indifferenza e dalla superficialità che riducono l'altro in cosa-mezzo da utilizzare, le vicinanze tattili e corporee sono demonizzate rispetto ad altre culture (per esempio quella araba), più "organiche", ovvero più basate sui rapporti personali e comunitari. Importante è non dimenticare di essere, come diceva Merleau Ponty, "carne del mondo", ovvero immersi e compromessi nella natura e negli altri; ogni fuga dalla propria condizione, verso l'illusione di diventare solo *occhio razionale e distaccato sul mondo*, è destinato a risolversi in patologia.

Alessandro Longo



Tempi Moderni.



E.Munch, *Disperazione*, 1893-4

"Sono sul punto di cadere e la gente si fermerà e ci sarà sempre più gente una folla spaventosa"
E.Munch

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

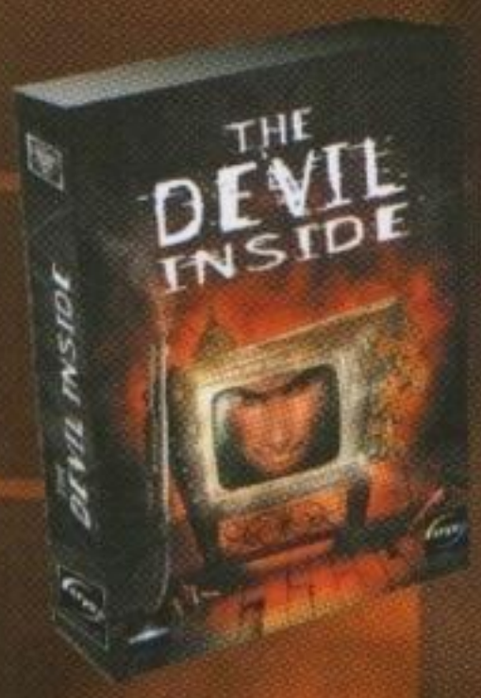
Dagli autori di Alone in the Dark





THE DEVIL INSIDE

STASERA SEI IN TELEVISIONE DÌ ALLA MAMMA DI ANDARE A DORMIRE



Notte di Halloween. Il primo canale via cavo dedicato ai fenomeni paranormali e all'orrore. Un investigatore che può materializzare il suo diabolico doppio femminile. Un'orda di creature maledette fuggite dall'inferno. Una casa abbandonata dove ogni incontro può segnare per sempre il tuo destino....

CTO
www.cto.it

WWW.DEVIL-INSIDE.COM

cryo
INTERACTIVE

1999/2000 © Cryo Interactive. Design by GameSquad. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

160 pagine a colori con foto, statistiche, commenti sulla stagione 1999/2000

1999-2000

SOLO L. 9.900

Annuario SERIE A



Le 18 squadre ai raggi x



Interviste ai protagonisti



Le statistiche della stagione



Le italiane nelle coppe



Tutti i 460 calciatori di A



SPECIALE: GUIDA AI CAMPIONATI EUROPEI

IN EDICOLA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/